

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*
BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMK BM PAB 3
MEDAN ESTATE TAHUN PEMBELAJARAN
2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat – syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

LILIS YULISTINAWATI
NPM: 1502070111



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Webseite : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, 13 September 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Lilis Yulistinawati
NPM : 1502070111
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bcrsyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

PANITIA PELAKSANA

Ketua,

Sekretaris,

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dra. Hj. Syamsuryanita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Uun Ahmad Sachu, SE, M.Pd
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
3. Henny Zurika Lubis, SE, M.Si

1.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Lilis Yulistinawati
NPM : 1502070111
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019

sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2019

Disetujui oleh :
Desan Pembimbing


Henny Zurika Lubis, SE., M.Si

Diketahui oleh :



Dekan

Dr. H. Effianto Nasution, S.Pd., M.Pd

Ketua Program Studi


Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

SURAT PERNYATAAN



yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Lilis Yulistinawati
NPM : 1502070111
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul diatas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempah (dibuat) oleh orang lain dan juga tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2019

Hormat saya

buat pernyataan,



Lilis Yulistinawati

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Lilis Yulistinawati
 NPM : 1502070111
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
	- Silabus digunakan agar Rpp bisa terarah.		
	- Deskripsi Rendah Anal Siswa dikelas untuk pengetahuan Akuntansi.		
	- Jelaskan langkah-langkah kegiatan berdasarkan prosedur PTK pada kelas I dan II		
	- Lakukan observasi dan dokumentasi kegiatan		
	- Perbaiki Tem pel kelas I dan II		
	- Rpp perbaikan		19
	* Pembahasan perbaikan		
	* Buatlah graph untuk aktivitas dan hasil belajar untuk setiap siklus		
	* Kesimpulan dan saran perbaikan		
	* Abstrak dibuat		
	* Daftar pustaka perbaikan		22/8-19

Ace. Skripsi 22/8-19
 Medan, Juli 2019

Diketahui oleh :
 Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Dosen Pembimbing

Henny Zurika Lubis, SE., M.Si

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*
BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMK BM PAB 3 MEDAN ESTATE TAHUN
PEMBELAJARAN 2018/2019**

Lilis Yulistinawati¹⁾, Heni Zurika Lubis²⁾

Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara¹⁾

Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara¹⁾

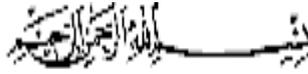
email: lilisyulistina98@gmail.com¹⁾,

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate menggunakan metode *quantum learning* berbantu media video animasi. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan Model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus. Subyek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate dengan obyek penelitian adalah aspek pengetahuan siswa dengan menggunakan model *quantum learning*. Pelaksanaan tindakan adalah peneliti sendiri. Data penelitian dikumpulkan melalui test dan lembar pengamatan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan metode *quantum learning* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate dengan menerapkan konsep TANDUR, penataan ruang kelas, sikap positif yang merupakan bagian dari *quantum learning*. (2) Unsur-unsur dalam *quantum learning* yang diterapkan pada penelitian ini meliputi (a) Konsep TANDUR, (b) Pemanfaatan modalitas belajar untuk membantu siswa menyerap informasi yang disampaikan, (c) Sikap positif, (d) Penataan lingkungan belajar yang meliputi pengaturan meja kursi dan penggunaan musik dan menampilkan video animasi yang berisi materi jurnal khusus selama proses pembelajaran. Pada hasil tes awal diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 70,34% dengan 10 siswa yang tuntas dan 23 siswa yang tidak tuntas. Sedangkan pada tes siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar 73,69% dengan 15 siswa yang tuntas dan 8 siswa yang tidak tuntas. dan pada tes siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar 85,21% dengan 21 siswa yang tuntas dan 2 siswa yang tidak tuntas. Berdasarkan deskripsi tersebut diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan dengan menggunakan model *quantum learning* berbantu video animasi pada pokok bahasan jurnal khusus efektif pada siswa kelas X Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate tahun pembelajaran 2018/2019.

Kata kunci: *Quantum Learning, hasil belajar, penelitian tindakan kelas*

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Untuk meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018-2019”**. Dan tak lupa pula shalawat beriring salam penulis hadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, Amin Ya Rabbal Alamin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Ayahanda **Sudiman** dan Ibunda **Partik** yang selama ini telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberi semangat, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai, memberikan doa serta dukungannya baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa ada

bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E. M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Henny Zurika Lubis, S.E. M.Si** selaku Dosen Pembimbing yang dengan aktif dan bijak telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
6. Seluruh dosen program Studi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan selama dibangku kuliah.
7. Bapak **Drs. Amalludin, M.M** selaku Kepala Sekolah dan ibu **Yunita S.Pd** selaku guru Akuntansi di SMK BM PAB 3 Medan Esatate yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.

8. Keluarga besarku tercinta orang tua yang telah berjuang untuk bisa membiayai perkuliahan saya, kakak, abang dan adik tersayang yaitu yang memberi semangat dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi.
9. **Fadlan Effendi, S.T** yang selalu sabar menjadi pelampiasan saat lelah dan selalu memotivasi dan mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi.
10. Sahabat-sahabat saya pejuang dan penerima mahar yang selalu saling menyemangati.
11. Seluruh teman-teman seperjuangan semester VIII-B Pagi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sumatera Utara.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini sangat bermanfaat bagi pembaca serta menambah pengetahuan bagi penulis. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dorongan terhadap penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Apabila penulis skripsi ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan. Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi kita semua Amin ya rabbal' alamin.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb

Medan, 2019

Penulis

Lilis Yulistinawati

NPM : 1502070111

DAFTAR ISI

LEMBAR BERITA ACARA SIDANG.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Pengertian Model Pembelajaran	9
2. Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	10
2.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	10

2.2 Prinsip-Prinsip Dalam <i>Quantum Learning</i>	11
2.3 Unsur Utama <i>Quantum Learning</i> dalam pembelajaran	13
2.4 Manfaat model pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	15
2.5 Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	15
3. Kajian Media Video Animasi	18
3.1 Pengertian Media	18
3.2 Pengertian Animasi	19
4. Kajian Hasil Belajar	22
4.1 Pengertian Hasil Belajar	22
5. Materi Pembelajaran Mengelola Jurnal Khusus	23
5.1 Jurnal Khusus (<i>Special Jurnal</i>)	23
5.2 Jenis – Jenis Jurnal Khusus	24
5.3 Keباikan Jurnal Khusus	26
B. Kerangka Konseptual	33
C. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Setting Penelitian.....	36
1. Lokasi Penelitian	36
2. Waktu Penelitian	36
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	37
1. Subjek Penelitian	37
2. Objek Penelitian	37

C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	37
D. Prosedur Penelitian.....	38
1. Siklus I.....	40
a. Perencanaan tindakan (<i>Planning action</i>).....	30
b. Pelaksanaan tindakan (<i>Implementation of the action</i>)	40
c. Pengamatan tindakan (<i>Observation of action</i>).....	41
d. Refleksi terhadap tindakan (<i>Reflektion of the action</i>)	42
2. Siklus II.....	42
a. Perencanaan tindakan (<i>Planning action</i>).....	42
b. Pelaksanaan tindakan (<i>Implementation of the action</i>)	42
c. Pengamatan tindakan (<i>Observation of action</i>).....	44
d. Refleksi terhadap tindakan (<i>Reflektion of the action</i>)	44
E. Instrumen Penelitian.....	45
1. Tes.....	45
2. Observasi	48
F. Teknik Analisa Data.....	49
1. Menghitung tingkat ketuntasan belajar siswa	50
2. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	51
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	 52
A. Analisis Temuan Penelitian.....	52
1. Sejarah singkat SMK BM PAB 3 Medan Estate	52
2. Visi dan Misi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate	52

3. Struktur Organisasi	53
4. Kondisi Awal	54
5. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus 1.....	55
6. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II.....	62
B. Diskusi Hasil Penelitian	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
A. Kesimpulan	79
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Belajar Akuntansi Siswa X-Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate... ..	3
Tabel 2.1	Perbedaan Jurnal Umum dan Jurnal Khusus	23
Tabel 2.2	Bentuk Jurnal Pembelian	24
Tabel 2.3	Bentuk Lain Jurnal Pembelian.....	24
Tabel 2.4	Bentuk Jurnal Penjualan	25
Tabel 2.5	Bentuk Lain Jurnal Penjualan	25
Tabel 2.6	Bentuk Jurnal Penerimaan Kas	25
Tabel 2.7	Bentuk Jurnal Pengeluaran Kas	26
Tabel 2.8	Bentuk Jurnal Umum (Memorial).....	26
Tabel 2.9	Neraca	28
Tabel 3.1	Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	36
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Tes Siklus I	46
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Tes Siklus II.....	47
Tabel 3.4	Observasi Aspek <i>Quantum Learning</i>	48
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Tes Awal	54
Tabel 4.2	Perolehan Ketentuan Belajar Siswa Pada Tes Awal.....	54
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan Aspek <i>Quantum Learning</i>	57
Tabel 4.4	Hasil Belajar Post Test Siklus I	60
Tabel 4.5	Perolehan Ketentuan Belajar Siswa Pada Siklus I.....	61
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Aspek <i>Quantum Learning</i>	65

Tabel 4.7	Hasil Belajar Post Test Siklus I	68
Tabel 4.8	Peroleah Ketentuan Belajar Siswa Pada Siklus I.....	68
Tabel 4.9	Skor Pengamatan Aspek <i>Quantum Learning</i> Siklus I	71
Tabel 4.10	Skor pengamatan aspek <i>quantum learning</i> siklus II.....	72
Tabel 4.11	Skor Pengamatan Aspek <i>Quantum Learning</i> Siklus I dan Siklus II.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prosedur Pembukuan.....	27
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual.....	34
Gambar 3.1 Prosedur PTK Model Kurt Lewin.....	39
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate.....	53
Gambar 4.2 Hasil Belajar Siklus I.....	60
Gambar 4.3 Perolehan Ketuntasan Belajar Siklus I.....	61
Gambar 4.4 Hasil Belajar Siklus II.....	68
Gambar 4.5 Perolehan Ketuntasan Belajar Siklus II.....	69
Gambar 4.6 Skor pengamatan aspek <i>quantum learning</i> siklus I.....	72
Gambar 4.7 Skor pengamatan aspek <i>quantum learning</i> siklus II.....	73
Gambar 4.8 Skor pengamatan aspek <i>quantum learning</i> siklus I dan siklus II.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Mohon Izin Observasi
Lampiran 2 Silabus
Lampiran 3 RPP Siklus I
Lampiran 4 RPP Siklus II
Lampiran 5 Soal Siklus I
Lampiran 6 Jawaban Siklus I
Lampiran 7 Soal Siklus II
Lampiran 8 Jawaban Siklus II
Lampiran 9 Tabel Hasil Ketuntasan Siswa Pada Tes Awal (Pre Test)
Lampiran 10 Tabel Hasil Belajar Post Test Siklus I
Lampiran 11 Tabel Hasil Belajar Post Test Siklus II
Lampiran 12 Observasi Aktivitas Siklus I
Lampiran 13 Observasi Aktivitas Siklus II
K-1
K-2
K-3
Surat Keterangan Seminar
Berita Acara Seminar Proposal
Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal
Surat Pernyataan Orisinalitas
Surat Permohonan Izin Riset
Surat Balasan Riset
Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran atau proses belajar mengajar merupakan suatu proses interaksi (hubungan timbal balik) antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, oleh karenanya pembelajaran didukung oleh beberapa unsur diantaranya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, media pembelajaran, metode dan model pembelajaran, fasilitas belajar, situasi dan kondisi belajar, lingkungan belajar serta evaluasi pembelajaran. Setiap unsur pembelajaran memiliki keterkaitan satu sama lain dan berkesinambungan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran akuntansi merupakan pembelajaran yang membutuhkan pemahaman dan ketelitian yang tinggi dari siswa dalam sikap kompetensi dasar, oleh karenanya pemilihan model dan media yang tepat sangat diperlukan dalam pembelajaran akuntansi. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dsbnya (Joyce, 1992). Sedangkan media pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan untuk siswa. Namun, penggunaan media dan model pembelajaran

tidak lepas dari peran guru. Guru dituntut memiliki kemampuan yang baik dalam mengelola kelas, pengetahuan, kepribadian dan keterampilan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai serta tidak tertinggal oleh perkembangan pendidikan yang semakin maju. Dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan model pembelajaran yang tepat dan bervariasi serta menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran dan dengan mudah memahami setiap materi yang diajarkan oleh guru.

Tetapi kenyataannya dalam pembelajaran di kelas, guru hanya menjelaskan materi di kelas tanpa melibatkan siswa dalam pembelajaran. Siswa hanya mendengar, mencatat, dan menghafal tanpa mengetahui bagaimana mengimplementasikannya di kehidupan nyata. Proses pembelajaran seperti ini akan membuat siswa menjadi bosan dan jenuh dengan pembelajaran, sehingga siswa akan melakukan tindakan yang tidak bermanfaat, seperti bercerita dengan teman disebelahnya, bermain handphone, dan tertidur di dalam kelas, hal ini tentu saja akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dan kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Februari 2019 oleh peneliti di SMK BM PAB 3 Medan Estate di kelas X-Akuntansi, dan bertemu langsung dengan wali kelas serta guru mata pelajaran Akuntansi Ibu Yunita S.Pd, kondisi diatas juga terjadi di kelas X-Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate. Hal ini terlihat pada saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung, siswa kurang memperhatikan guru, sekelompok siswa terlihat sedang bercerita dengan teman lainnya, kemudian salah satu siswa ada yang

bermain handphone, dan ada pula siswa yang tidur didalam kelas dan mengacuhkan penjelasan dari guru, beberapa siswa juga ada yang mengeluh bahwa pelajaran akuntansi yang diajarkan oleh guru sulit dipahami sehingga mengakibatkan partisipasi dari siswa menjadi kurang, selain itu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran juga berpengaruh terhadap kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru mata pelajaran akuntansi di SMK BM PAB 3 Medan Estate yang dilakukan pada tanggal 28 Februari 2019, hasil belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi perlu ditingkatkan, karena masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah untuk pelajaran Akuntansi adalah 75. Siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu 13 siswa atau 56,53% dan nilai siswa yang diatas atau sama dengan KKM hanya 10 siswa atau 43,47 %, hal ini terbukti dari hasil belajar siswa berikut ini :

Tabel 1.1
Hasil Belajar Akuntansi Siswa X-Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate

No.	Kelas	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	X- Akuntansi	≥ 75	10 siswa	43,47%
2		< 75	13 siswa	56,53%
Jumlah			23 siswa	100%

Sumber : Dokumen Daftar Nilai Ulangan harian kelas X-Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate

Untuk mengatasi masalah diatas, banyak model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satunya yang dapat digunakan adalah model *Quantum Learning* dengan media video animasi. Model *Quantum Learning* merupakan salah satu cara

membelajarkan siswa yang digagas oleh Bobbi DePorter. Melalui *Quantum Learning*, siswa akan diajak belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya. *Quantum Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang mampu menghidupkan kelas, karena mengedepankan keaktifan, kebermaknaan, sekaligus memperhatikan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor luar dan faktor dalam. Faktor luar yang mempengaruhi hasil belajar misalnya lingkungan dan instrumen, sedangkan faktor dalam yang mempengaruhi hasil belajar misalnya fisiologi dan psikologi. Kelebihan dari pembelajaran *Quantum Learning* adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar sangat diperhatikan. Semua yang ada di lingkungan kelas memiliki tujuan untuk mendukung proses pembelajaran, selain itu pada model *Quantum Learning*, suasana kelas juga sangat diperhatikan. Guru dan siswa adalah mitra belajar, seorang guru harus menjadi teladan yang baik dan harus membangun rasa saling memiliki, saling menghargai, rasa simpati, berbicara dengan niat baik, dan meyakinkan bahwa setiap siswa mampu. Hal-hal tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat untuk belajar.

Untuk membantu agar siswa lebih merasa nyaman dan menyenangkan , guru boleh menggunakan media pembelajaran video animasi, dimana didalam media pembelajaran video animasi ini guru menampilkan materi pembelajaran yang akan dipelajari, kemudian setiap siswa akan memperhatikan video animasi yang ditampilkan oleh guru dan memahaminya. Media ini dinilai cukup efektif

dikarenakan video animasi memiliki ketertarikan tersendiri bagi siswa melalui tayangan animasi yang ditampilkan.

Dengan menerapkan model Pembelajaran *Quantum Learning* berbantu media video animasi ini diharapkan mampu menjadi alternatif pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya hasil belajar Akuntansi pada siswa kelas X Akuntansi di SMK BM PAB 3 Medan Estate.

Dari latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya, peneliti merasa perlu mengadakan suatu penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu yang menjadikan peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan mengambil judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019 ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya ketelibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran akuntansi di kelas.
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan oleh guru
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini berpusat pada inti dari pemecahan masalah, maka peneliti membatasi penelitian ini dengan berfokus pada hasil belajar akuntansi siswa menggunakan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi pada pokok bahasan jurnal khusus perusahaan dagang kelas X Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate. Tahun Pembelajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, adapun rumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantu media video animasi ini dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-Akuntansi di SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019 ?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantu media video animasi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-Akuntansi di SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas X-Akuntansi di SMK BM PAB 3 Medan Estate melalui penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantu media video animasi Tahun Pembelajaran 2018/2019.

2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantu media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-Akuntansi di SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa
 - a. Untuk memotivasi siswa agar lebih aktif mengikuti pelajaran akuntansi
 - b. Untuk membantu siswa lebih mudah memahami materi jurnal umum
2. Bagi peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam merancang sebuah model dan untuk meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan.
3. Bagi guru
 - a. Untuk memberikan informasi dan masukan serta membantu dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa dengan model yang dirancang sesuai dengan kemampuan atau karekteristik siswa dalam kehidupan sehari-hari
 - b. Sebagai bahan masukan untuk dalam penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif untuk pembahasan mata pelajaran akuntansi.

4. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan hasil belajar yang lebih efektif sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar meningkat.

5. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang peningkatan mutu pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Model Pembelajaran

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa harus dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dalam mencapai tujuan pembelajaran ada berbagai macam cara yaitu melalui strategi, pendekatan, model, atau metode pembelajaran yang diterapkan dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Menurut Joyce & Weil (1980 : 1) dalam Rusman (2010:132), mengemukakan bahwa model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis system, atau teori-teori lain yang mendukung.

Menurut Joyce & Weil, (1980:1) dalam Rusman (2010:133) mengemukakan bahwa pengertian model pembelajaran adalah :

- a. Suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain.
- b. Sedangkan menurut Soekamto dalam Aris (2014:23) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang

pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan definisi yang dikemukakan oleh para ahli diatas , dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang sistematis yang berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar untuk merencanakan aktivitas belajar mengajar gara tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut De Porter & Hernacki, (2001 : 14) Mengemukakan bahwa *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif disekolah dan bisnis kerja untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* berakar dari upaya Dr.Georgi Lozanov seorang pendididkan berkebangsaan Bulgaria yang berkesperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “*suggestology*” atau “*sugestopedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negative.Beberapa teknik yang digunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang music latar didalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pelajaran sugestif.Istilah lain yang hamper dapat dipertukarkan dengan *suggestology* adalah “percepatan belajar” (*accelerated learning*).Percepatan belajar didefinisikan sebagai

“memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan yang mengesankan, dengan upaya yang normal, dan dibarengi dengan kegembiraan”. Cara ini menyatukan unsure-unsur yang secara sekilas tampak tidak mempunyai persamaan: hiburan, permainan, warna, cara berpikir positif, kebugaraan fisik, dan kesehatan emosional. Namun semua unsur ini bekerjasama untuk menghasilkan pengalaman belajar yang efektif.

Sedangkan menurut Selman, Selman dan Seman : (2009 : 125), “*Quantum Learning* merupakan metode *quantum* pendidikan yang bias membuat peserta didik belajar tanpa belajar, artinya peserta didik pada hakikatnya belajar tanpa merasakan sulitnya belajar karena peserta didik merasa bahwa yang ia pelajari adalah bagian dari kehidupan yang dialami”.

2.2 Prinsip-Prinsip Dalam *Quantum Learning*

Menurut DePorter, Reardon, & Singer Nourie (2005 : 7) Quantum Learning Model memiliki lima prinsip atau kebenaran tetap. Prinsip-prinsip ini dianggap sebagai *chord* dasar dari simfoni belajar seorang guru. Prinsip-prinsip tersebut adalah:

1. Segalanya berbicara

Segalanya dari lingkungan kelas hingga bahasa tubuh guru, dan kertas yang guru bagikan serta rancangan pelajaran guru, semuanya mengirim pesan tentang belajar.

2. Segalanya bertujuan

Semua yang terjadi dalam pengubahan guru mempunyai tujuan.

3. Pengalaman sebelum pemberian nama

Otak kita berkembang pesat dengan adanya rangsangan kompleks, yang akan menggerakkan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, proses belajar paling baik terjadi ketika siswa telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh nama-nama untuk apa yang mereka pelajari.

4. Akui setiap usaha

Belajar mengandung resiko. Belajar berarti melangkah keluar dari kenyamanan. Pada saat siswa mengambil langkah itu. Mereka patut mendapat pengakuan atas kecakapan dan kepercayaan diri mereka.

5. Jika layak dipelajari, maka layak pula dirayakan.

Perayaan adalah sarapan pelajar sang juara. Perayaan hadala umpan balik mengenai kemajuan dan meningkatkan assosiasi emosi positif dengan belajar.

Menurut De Porter & Hernacki, (2001 : 16) Mengemukakan bahwa Konsep kunci dalam *Quantum Learning* dari berbagai teori dan strategi belajar yang digunakan antara lain:

- a. Teori otak kanan kiri
- b. Teori otak *triune* (3 in 1)
- c. Pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestetik)
- d. Teori kecerdasan ganda
- e. Pendidikan *holistic* (menyeluruh)
- f. Belajar berdasarkan pengalaman
- g. Belajar dengan simbol (*metaphoric learning*)
- h. Simulasi / permainan

2.3 Unsur utama *Quantum Learning* dalam pembelajaran

Quantum learning dibagi dalam beberapa beberapa unsur utama yang memudahkan dalam pembelajaran. Unsur-unsur tersebut meliputi:

1. Lingkungan belajar

Dalam *Quantum Learning* lingkungan dibagi menjadi 2 yaitu lingkungan mikro dan lingkungan makro De Porter dan Hernacki (2000: 82). Lingkungan mikro ialah tempat peserta didik melakukan proses belajar (bekerja dan berkreasi). Kelas merupakan lingkungan mikro bagi para pelajar. Kelas yang dengan kondisi yang baik, pencahayaan cukup, sirkulasi udara yang terjaga, adanya poster-poster ikon dan afirmasi, pengaturan bangku, iringan music akan membantu siswa dalam menerima pelajaran yang terjaga akan membantu Lingkungan makro ialah lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang baik harus bisa membuat anak menyukai, mampu menyesuaikan diri, sehingga mampu mencetak dan melahirkan siswa yang kreatif dan imajinatif.

2. Gaya belajar

Menurut De Porter dan Hernacki (2000 : 82), Gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Gaya belajar merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja dalam pekerjaan, di sekolah, dan di dalam situasi-situasi antar pribadi. Ketika menyadari bagaimana menyerap dan mengolah informasi, maka belajar dan berkomunikasi lebih mudah dengan gaya sendiri. Hanya dengan menyampaikan informasi dengan gaya yang berbeda seorang pelajar akan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi.

Gaya belajar diklarifikasikan menjadi tiga yaitu : gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. Gordon, (2001:353). Gaya belajar visual merupakan gaya belajar yang mengkombinasikan cara menyerap, mengatur, dan mengolah informasi belajar dengan cara melihat. Pelajar dengan gaya ini akan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan pada proses pembelajaran dengan cara mengikuti ilustrasi dan membaca instruksi. Mereka lebih mudah menyerap informasi dengan membaca dari pada mendengarkan. Gaya belajar auditorial merupakan gaya belajar yang mengkombinasikan cara menyerap, mengatur dan mengolah informasi belajar dengan cara mendengarkan. Siswa yang memiliki gaya belajar ini cenderung mudah menyerap informasi pembelajaran dengan mendengarkan penjelasan dari guru. Gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar yang mengkombinasikan cara menyerap, mengatur, atau mengolah informasi belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Pelajar dengan gaya belajar ini lebih mudah belajar dengan praktik. Pada dasarnya seorang siswa hanya memiliki sebuah gaya belajar, tetapi dengan latihan yang intensif seorang siswa akan mampu menguasai gaya belajar yang lain.

3. Sikap positif

Sikap positif berarti cara pandang yang baik seorang guru terhadap siswa, menganggap semua siswa memiliki kemampuan dan motivasi yang sama.. Guru harus memahami bahwa perasaan dan sikap siswa akan terlibat dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. De Porter (2009: 21) Ada beberapa hal penting yang perlu dipahami dalam memupuk sikap positif diantaranya: (1)

Memahami kegagalan sebagai keberhasilan yang tertunda, (2) Memilih reaksi dan perbincangan diri untuk menciptakan minat yang kuat, (3) Mengatasi rintangan dengan membekali diri dengan pesan-pesan yang positif, (4) Mengendalikan kerangka pikiran dengan mengendalikan ekspresi tubuh dan wajah. Sikap positif guru dalam proses pembelajaran akan membawa emosi positif dalam diri siswa. Siswa akan lebih banyak belajar dan terlibat secara emosional dalam pembelajaran sehingga secara langsung mempengaruhi prestasi belajar.

4. Konsep TANDUR

Untuk mempermudah mengingat dan untuk keperluan operasional dalam *quantum learning* maka dalam prosesnya terdapat suatu konsep yang disebut konsep TANDUR. Konsep ini membentuk basis struktur yang melandasi model *quantum learning*. Sugiyanto (2009 : 83). Konsep TANDUR merupakan akronim dari Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. (1) Tumbuhkan: memikat siswa dengan menyertakan mereka dalam proses pembelajaran dan memuaskan proses AMBAK; (2) Alami: memberikan pengalaman belajar untuk menumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui”; (3) Namai: berikan apa yang mereka inginkan, tepat saat minat mereka memuncak; (4) Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru;(5) Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran; (6) Rayakan: perayaan akan menandakan kesan rampung, menghormati usaha, ketekunan dan kesuksesan.

2.4 Manfaat Model pembelajaran *Quantm Learning*

Menurut De Porter & Hernacki, (2001 : 14) Mengemukakan bahwa manfaat *Quantum Learning* adalah :

1. Sikap positif
2. Motivasi
3. Keterampilan belajar seumur hidup
4. Kepercayaan diri
5. Sukses

2.5 Kelebihan Kelebihan Dan Kelemahan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut Kosasih dan Dede Sumarna (2013:79) beberapa karakteristik umum yang tampak membentuk dan menjadi kelebihan *Quantum Learning*.

Kelebihan Model Pembelajaran *Quantum Learning*:

1. *Quantum Learning* berpangkal pada psikologi kognitif
2. *Quantum Learning* lebih manusiawi, individu menjadi pusat perhatian, potensi diri, kemampuan berpikir, motivasi dan sebagainya yang di yakini dapat berkembang secara maksimal.
3. *Quantum Learning* lebih bersifat konstruktif namun juga menekankan pentingnya peranan lingkungan pembelajaran yang efektif dan optimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran.
4. *Quantum Learning* mensinergikan faktor potensi individu dengan lingkungan fisik dan psikis dalam konteks pembelajaran.

5. *Quantum Learning* memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna, bukan sekedar transaksi bermakna.
6. *Quantum Learning* sangat menekankan pada akselerasi pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi.
7. *Quantum Learning* sangat menekankan kealamiahan dan kewajaran proses pembelajaran, bukan keartifisialan atau keadaan yang di buat-buat.
8. *Quantum Learning* sangat menekankan kebermaknaan dan atau kebermutuan proses.
9. *Quantum Learning* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran.
10. *Quantum Learning* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan hidup, dan prestasi fiscal atau material.
11. *Quantum Learning* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran. Misalnya, individu perlu memiliki keyakinan bahwa kesalahan atau kegagalan merupakan tanda bahwa ia telah belajar, kesalahan atau kegagalan bukan tanda bodoh atau akhir segalanya.
12. *Quantum Learning* mengutamakan keberagaman dan kebebasan, buakn keseragaman dan ketertiban.
13. *Quantum Learning* mengintegrasikan totalitas fisik dan pikiran dalam proses pembelajaran

Selain kelebihan, model pembelajaran *Quantum Learning* juga memiliki kelemahan. Menurut Miftahul Huda, M.PD (2014: 196) beberapa kelemahan model pembelajaran *Quantum Learning* adalah:

1. Memerlukan dan menuntut keahlian dan keterampilan guru lebih khusus.
2. Memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik.
3. Tidak semua kelas memiliki fasilitas yang dijadikan pra syarat dalam *Quantum Learning*.
4. Membutuhkan waktu yang lebih banyak.

3. Kajian Media Video Animasi

3.1 Pengertian Media

Menurut Gerlach & Ely : 1971 dalam Azhar Arsyad (2011 : 3), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Sedangkan menurut AECT (*Association of Education and communication Technology*, 1977) dalam Azhar Arsyad (2011 : 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis media, salah satunya adalah media berbasis komputer atau biasa disebut dengan multimedia. Penggunaan multimedia dalam pendidikan mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Diantara keistimewaan itu adalah :

1. Multimedia berbasis komputer
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar, suara, video, animasi) dalam satu program secara digital.
3. Multimedia menyediakan proses interaktif dalam memberikan kemudahan umpan balik.
4. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran.
5. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Munculnya multimedia dan teknologi multimedia telah mengubah cara mengajar peserta didik. Dengan multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. Para pembuat desain presentasi multimedia, merancang aplikasi multimedia yang interaktif dan multi-indra dapat menjadi sebuah tantangan yang menarik. Pengembangan aplikasi multimedia kini telah menawarkan wawasan-wawasan baru dalam proses pembelajaran dan dapat mendorong seseorang untuk menghasilkan informasi dan pengetahuan yang baru dengan cara inovatif. Neo & Neo, 2000 dalam Munir (2015: 35)

3.2 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup semangat. Kata animasi juga berasal dari kata *Animation* , yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Animasi

dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Sebaliknya animasi juga dapat mengalihkan perhatian dari substansi materi yang disampaikan ke hiasan animatif yang justru tidak penting. Animasi dapat membantu proses pembelajaran jika dibantu dengan animasi, sedangkan tanpa animasi proses kognitif tidak dapat dilakukan. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan. Seorang pendidik hendaknya segera mengetahui pengetahuan sebelumnya (*prior knowledge*) peserta didik sebelum memutuskan akan menggunakan animasi atau tidak pada tampilan penyajiannya. (Munir, 2015 : 318)

Menurut Reiber 1990 dalam Munir (2015 : 317) mengemukakan bahwa bagian penting dalam multimedia adalah animasi, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati.

Menurut Munir (2015:18) Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, Grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan.

Sedangkan menurut Neo & Neo, 1997 dalam Munir (2015: 18) mendefinisikan animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata.

Penggunaan animasi dalam pembelajaran tidak selalu berdampak positif bagi peserta didik. Namun dalam penelitian yang dilakukan oleh Lewalter (2003), menyelidiki efek penggunaan visual statik atau dinamik dalam suatu tampilan teks

terhadap *outcome* pembelajaran. Dia mengemukakan bahwa, baik penambahan animas atau ilustrasi statis dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih baik. Dia tidak menemukan perbedaan penggunaan animasi dan ilustrasi statik dalam hal akuisisi pengetahuan tentang fakta-fakta tertentu. Dia juga menemukan hanya ada sedikit perbedaan yang kurang berarti berkaitan dengan pemahaman pengetahuan di kelompok pengguna animasi. Guna meningkatkan pembelajaran, peserta didik harusnya memiliki rencana penggunaan gambar-gambar dan animasi berdasarkan prinsip-prinsip berikut :

1. Peserta didik belajar lebih banyak dari gambar-gambar dan kata-kata, dibanding dengan kata-kata saja.
2. Gambar hanya memfasilitasi pembelajaran jika peserta didik memiliki pengetahuan yang sedikit dan jika subjek terkait divisualisasikan dengan cara yang cepat.
3. Animasi menjadi lebih efektif jika peserta didik dapat mengendalikan kecepatan dan arahnya, tapi walaupun ada animasi yang memungkinkan kendali penuh bagi pengguna, penyertaan lebih banyak dukungan dan panduan mestilah dipertimbangkan jika ingin difungsikan sebahai perangkat yang efektif bagi pembelajaran. (Munir, 2015: 354).

Animasi memiliki daya tarik utama tersendiri dalam pembelajaran, animasi mampu menjelaskan suatu materi atau konsep yang sukar dijelaskan oleh media lain. Animasi memiliki tampilan yang menarik sehingga akan memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru.

4. Kajian Hasil Belajar

4.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Tujuan utama dalam suatu pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu perubahan positif ataupun negatif sebagai output dari proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat memahami materi yang di ajarkan oleh guru.

Menurut Sudjana (2005 : 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya .

Menurut Purwanto (2011:54), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah Perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Perubahan tingkah laku yang berdiskusi, memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas dan lain-lain. Faktor ekstrinsik yang berpengaruh terhadap hasil belajar yaitu:

1. **Faktor lingkungan keluarga**, meliputi cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan.
2. **Faktor lingkungan masyarakat**, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.
3. **Faktor sekolah**, sekolah mempengaruhi baik tidaknya siswa dalam kegiatan belajarnya yang dilihat dari metode guru dalam mengajar, kurikulum yang digunakan, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standart pelajaran, keadaan sekolah dan tugas yang diberikan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu dari dalam diri siswa (internal) dan dari luar diri siswa (eksternal).Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran.

5. Materi Pembelajaran Mengelolah Jurnal Khusus

5.1 Jurnal Khusus (*Special Journal*)

Jurnal khusus dipakai hanya untuk mencatat transaksi-transaksi khusus yang terjadi pada perusahaan. Pada perusahaan besar, terdapat banyak sekali transaksi keuangan sehingga pencatatan dalam jurnal umum dan *posting* tidak mungkin dilakukan setiap adanya transaksi. Oleh karena itu, harus dicari sistem pencatatan yang dapat menghemat waktu dan memungkinkan untuk membagi pekerjaan pembukuan agar dapat dikerjakan oleh beberapa orang. Salah satu cara yang digunakan dalam sistem pencatatan pada perusahaan besar adalah dengan mengelompokkan transaksi yang sejenis, di mana pengelompokkan menyajikan perbedaan jurnal umum dan jurnal khusus.

Tabel 2.1 Perbedaan Jurnal Umum dan Jurnal Khusus

Jurnal Umum	Jurnal Khusus
Digunakan untuk mencatat semua jenis transaksi	Digunakan untuk mencatat semua jenis transaksi
Bentuk buku harian dengan dua jalur	Bentuk buku harian dengan banyak jalur

Pekerjaan pencatatan cukup dilakukan oleh satu orang	Pekerjaan pencatatan cukup dilakukan oleh beberapa orang
Penulisan nama akun/perkiraan pada waktu membuat jurnal dilakukan setiap saat	Penulisan nama akun/perkiraan pada waktu membuat jurnal tidak dilakukan setiap saat

5.2 Jenis-Jenis Jurnal Khusus

Ada lima jenis jurnal khusus, yaitu: jurnal pembelian, penjualan, penerimaan kas, pengekuan kas dan umum (memorial).

1. Jurnal Pembelian (Purchase journal)

Jurnal pembelian di pakai untuk mencatat pembelian barang dagangan secara kredit. Apabila dalam jurnal pembelian ingin dapat pula di catat pembelian selain barang dagangan secara kredit, maka jurnal pembelian dapat di buat sesuai kebutuhan. Perhatikan tabel 2.2 dan 2.3 yang menyajikan bentuk jurnal pembelian.

Tabel 2.2 Bentuk jurnal pembelian

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet				Kredit
			Pembelian	Perlengkapan	Peralatan Kantor	Serba-Serbi	Utang Dagang

Tabel 2.3 Bentuk lain jurnal pembelian

Tanggal	No. Faktur	Kreditur	Syarat Pembayaran	Ref	Jumlah

4. Jurnal Pengeluaran Kas (Cash Payment Journal)

Jurnal pengeluaran kas digunakan untuk mencatat semua pengeluaran (pembayaran) kas ke berbagai pos pengeluaran. Perhatikan tabel 2.7 yang menyajikan bentuk jurnal pengeluaran kas.

Tabel 2.7 Bentuk jurnal pengeluaran kas

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet			Kredit	
			Utang Dagang	Pembelian	Seba-Serbi	Potongan Pembelian	Kas

5. Jurnal umum

Jurnal umum (memorial) di gunakan untuk mencatat berbagai transaksi yang tidak dapat di catat dalam jurnal khusus. Transaksi tersebut antara lain: retur pembelian, retur penjualan, jurnal penyesuaian, jurnal penutup, jurnal koreksi, dan jurnal pembalik. Contoh format jurnal umum (memorial) dapat dilihat pada tabel 2.8.

Tabel 2.8 Bentuk jurnal umum (memorial)

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit

5.3 Kebaikan Jurnal Khusus

Apabila Anda perhatikan uraian tentang jurnal khusus di atas, dapat Anda temukan beberapa kebaikan-kebaikan jurnal khusus, antara lain:

- a. Memungkinkan adanya pembagian tugas.

Setiap jenis buku jurnal di kerjakan oleh seorang petugas. Pembagian tugas ini sudah pasti akan memperlancar jalannya pekerjaan.

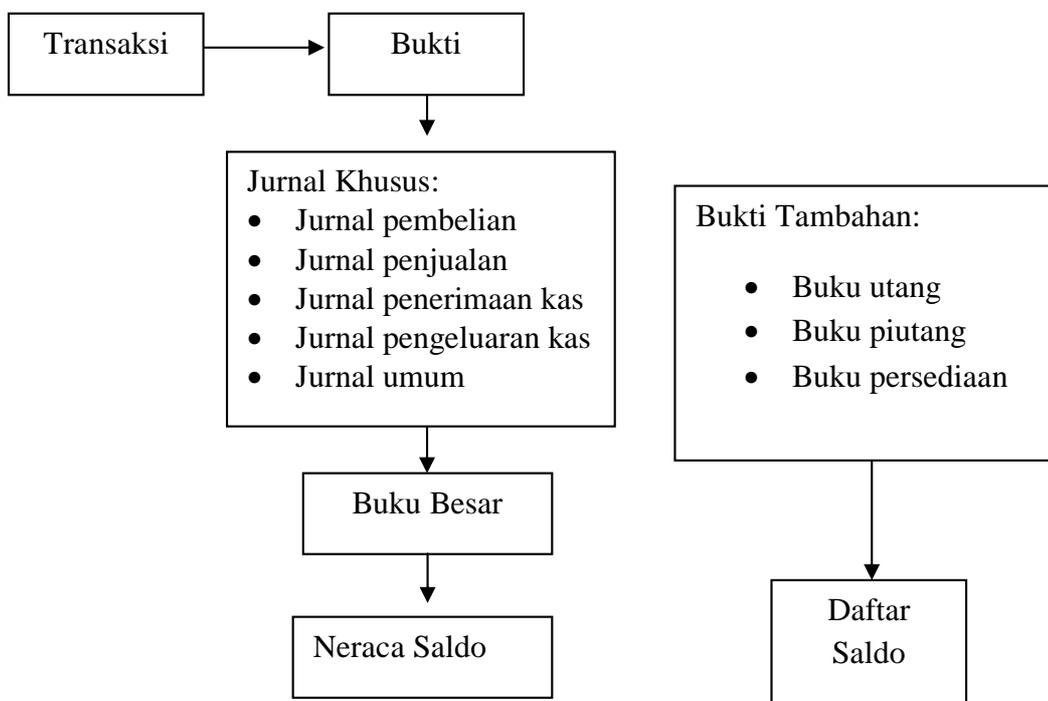
- b. Menghemat, baik dalam hal menjurnal maupun posting.

Hal ini di sebabkan karena dalam jurnal khusus, keterangan yang terperinci setiap transaksi tidak di perlukan, sedangkan posting ke dalam buku besar umum dapat di lakukan berkala, misal: bulanan.

- c. Mempermudah Pengawasan

Hal ini di sebabkan karena jenis transaksi tertentu di catat dalam buku jurnal tertentu pula.

Jika menggunakan jurnal khusus, prosedur pembukuan dapat di gambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1

Prosedur Pembukuan

Contoh :

UD Mekar Arum adalah Toko roti di Semarang, belum daftar sebagai WP badan usaha. Pada tanggal 1 Juni 2010 menyajikan data sebagai berikut :

Tabel 2.9 Neraca

Harta		Utang dan Modal	
Kas	Rp. 16.500.000	Utang	Rp. 35.000.000
Piutang Dagang	Rp. 23.000.000	Modal	Rp. 97.500.000
Persediaan Barang	Rp. 85.000.000	Kusma	
Dagang	Rp. 8.000.000		
Inventaris Toko			
Total	Rp.132.500.000	Total	Rp. 132.500.000

Selama bulan Juni 2010 terjadi transaksi-transaksi sebagai berikut :

- 2 Juni : Diterima tagihan dari Tn. Amanto, faktur No. 01 atas pembelian barang dagangan sebesar Rp. 500.000 (kuitansi No. 05)
- 3 Juni : Dijual barang dagangan dengan syarat pembayaran 2/10, n/30 kepada Tn. Seleman seharga Rp. 2.000.000 (faktur No. 03)
- 5 Juni : Dijual dengan tunai barang dagangan seharga Rp. 1.000.000 (kuitansi No. 06)
- 6 Juni : Dibeli barang dagangan dari PT. Nissin seharga Rp.7.500.000. Syarat pembayaran 2/10, n/30.
- 7 Juni : Diterima pelunasan dari Toko Ada Baru atas faktur No. 02 sebesar Rp. 1.200.000 (kuitansi No.07)
- 9 Juni : Dibayar utang kepada Pt. Nissin sebesar Rp. 1.000.000 (kuitansi no. 08.)

- 10 Juni : Dibeli barang dagangan dari PT. Indomarco seharga Rp. 3.000.000
(faktur No.07). Syarat pembayaran 3/10, n/30.
- 14 Juni : Dijual tunai barang dagangan seharga Rp. 2.100.000
- 15 Juni : Dibeli dengan kredit peralatan took dari Toko Nusantara seharga Rp.
2.500.000 (faktur No. 08)
- 16 Juni : Diterima dari Tn. Hadi faktur No. 016 atas pembelian barang dagangan
sebesar Rp. 1.000.000
- 17 Juni : Dibayar kepada PT. Nissin sebagian Utangnya sebesar Rp. 2.500.000
(kuitansi No.09).
- 21 Juni : Dijual tunai barang dagangan seharga Rp. 900.000
- 22 Juni : Dijual barang dagangan kepada toko Megah Semarang seharga
Rp.3.000.000 (faktur No. 022, syarat pembeyaran 2/10, n/30.
- 24 Juni : Dibeli barang dagangan dari PT. Inaco Semarang seharga Rp.
4.500.000 (faktur No. 024). Syarat pembayaran 3/10, n/30
- 25 Juni : Diterima sebagian pembayaran utang dari Tn. Suleman sebesar Rp.
1.500.000 (faktur No. 025)
- 26 Juni : Dijual tunai barang daganagn seharga Rp. 1.000.000 (kuitansi No. 015)
- 27 Juni : Dibayar beban keamanan sebesar Rp. 50.000 (kuitansi No. 026).
- 28 Juni : Dibayar sebagian utang kepad PT.Nissin sebesar Rp.2.500.000
(kuitansi No. 017)
- 29 Juni : Dibayar gaji karyawan sebesar Rp.750.000 (kuitansi No.020)
- 30 Juni : Penjualan tunai barang dagangan seharga Rp. 1.300.000.

Catatlah transaksi-transaksi di atas ke dalam :

- a. Jurnal pembelian,
- b. Jurnal pengeluaran kas,
- c. Jurnal penjualan,
- d. Jurnal penerimaan kas,
- e. Jurnal umum (memorial).

Jawaban :

a. Jurnal Pembelian

Tanggal	Keterangan	R e f	Debet				Kredit
			Pembelian	Perl	Peralatan Toko	Serba- Serbi	Utang Dagang
2010 Juni	6	PT. Nissin 2/10, N/30	7.500.000				7.500.000
	10	PT. Indomarco 3/10, N/30	3.000.000				3.000.000
	15	Toko Nusantara			2.500.000		2.500.000
	24	PT. Inaco Semarang 3/10, N/30	4.500.000				4.500.000

b. Jurnal pengeluaran kas

Tanggal	Keterangan	R e f	Debet					Kredit	
			Utang Dagang	Pemb	Seba-Serbi			Pot. Pemb	Kas
					No	Nama	jumlah		
2010	9	PT. Nissin	1.000.000						1.000.000
Juni	1	PT. Nissin	2.500.000						2.500.000
	7								
	2	Beban Keamanan			511	Beban Keamanan	50.000		50.000
	7								
	2	PT. Nissin	2.500.000						2.500.000
	8								
	2	Beban Gaji			512	Beban Gaji	750.00		
	9						0		

c. Jurnal penjualan

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
			Piutang Dagang	Penjualan
2010	3	Tn. Suleman 2/10, N/30	2.000.000	2.000.000
Juni	22	Toko Megah Semarang	3.000.000	3.000.000
		2/10, N/30		

d. Jurnal penerimaan kas

Tanggal	Keterangan	R e f	Debet		Kredit		
			Kas	Pot Penj	Piutang Dagang	Penjualan	Serba -Serbi
2010	2 Tn. Amanto		500.000		500.000		
01	5 Penjualan tunai		1.000.000			1.000.000	
07	7 Toko Ada Baru		1.200.000		1.200.000		
14	1 Penjualan 4 tunai		2.100.000			2.100.000	
16	1 Tn. Hadi		1.000.000		1.000.000		
21	2 Penjualan 1 tunai		900.000				900.000
25	2 Tn. Suleman		1.500.000		1.500.000		
26	2 Penjualan tunai		1.000.000			1.000.000	
30	3 Penjualan tunai		1.300.000			1.300.000	

e. Jurnal umum (memorial)

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit

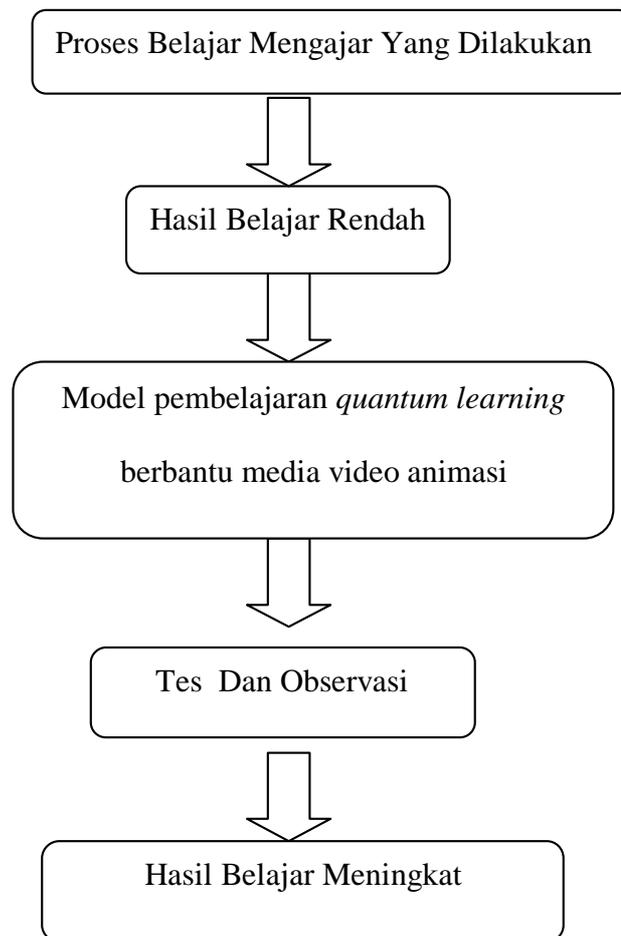
B. Kerangka Konseptual

Pada hakikatnya setiap pembelajaran akan menghasilkan suatu hasil atau output yang merupakan perubahan siswa dari segi pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik), yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur apakah siswa memahami materi yang diajarkan atau tidak. Hasil belajar setiap siswa pasti berbeda, ini dikarenakan kemampuan setiap siswa tidaklah sama, untuk itu sangat penting bagi guru untuk mengetahui karakteristik setiap pribadi siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan pendekatan, pendekatan dan model pembelajaran adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Keduanya memiliki kaitan yang sangat erat karena terdapat hubungan timbal balik antara keduanya.

Model pembelajaran merupakan suatu desain yang dibuat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran yang dapat diterapkan salah satunya adalah model pembelajaran *Quantum Learning*. Dengan metode *Quantum Learning* ini pendidik dapat membuat siswa nyaman dan menyenangkan didalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa akan termotivasi untuk lebih memperhatikan setiap materi yang diajarkan. Dan dengan menggunakan media video animasi yang dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan pendidik.

Berdasarkan uraian diatas maka peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi dalam materi pembelajaran Jurnal Khusus di SMK BM PAB 3 Medan Estate.

Bila digambarkan maka akan tampak sebagaimana siklus berikut ini :



Gambar 2.2

Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam

bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang di berikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. (Sugiyono 2016 : 96)

Berdasarkan uraian diatas di ajukan hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah: “ Ada Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* berbantu media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2018/2019”.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK BM PAB 3 Medan Estate, yang beralamat di Jl.Mesjid No.1 Medan Estate, Kec.Percut Sei Tuan, Deli Serdang.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada bulan Februari sampai September 2019. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1

Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian

Kegiatan	Feb				Maret				April				Mei				Juni				Juli				agustus				september			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Observasi sekolah																																
Pengajuan judul																																
Penulisan proposal																																
Bimbingan proposal																																
Seminar proposal																																
Riset																																
Pengumpulan data																																
Penyusunan skripsi																																
Sidang meja hijau																																

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X-Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate berjumlah 22 siswa yang terdiri dari 2 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019.

C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif disekolah dan bisnis kerja untuk semua tipe orang dan segala usia, dalam *Quantum Learning* siswa dapat lebih nyaman dalam belajar karena didukung dengan situasi belajar yang menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Langkah-langkah operasional model pembelajaran *Quantum Learning*:

- a. Media video Animasi, Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan bendamati. Video animasi dapat meningkatkan perhatian sisiwa dalam memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Animasi memiliki daya tarik utama tersendiri dalam pembelajaran, animasi mampu menjelaskan suatu materi atau konsep yang sukar dijelaskan oleh media lain. Animasi memiliki tampilan yang menarik sehingga akan memotivasi siswa untuk lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru.

- b. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku. Perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Perubahan tingkah laku yang berdiskusi, memecahkan masalah, mengerjakan tugas-tugas dan lain-lain.

D. Prosedur Penelitian

Menurut Chein : 1990 dalam Sugiyono (2008: 28) ada 4 jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu (a) PTK diagnostic, (b) PTK partisipan, (c) PTK Empiris, dan (d) PTK Eksperimental. Adapun jenis tindakan dalam penelitian ini adalah penelitian partisipan.

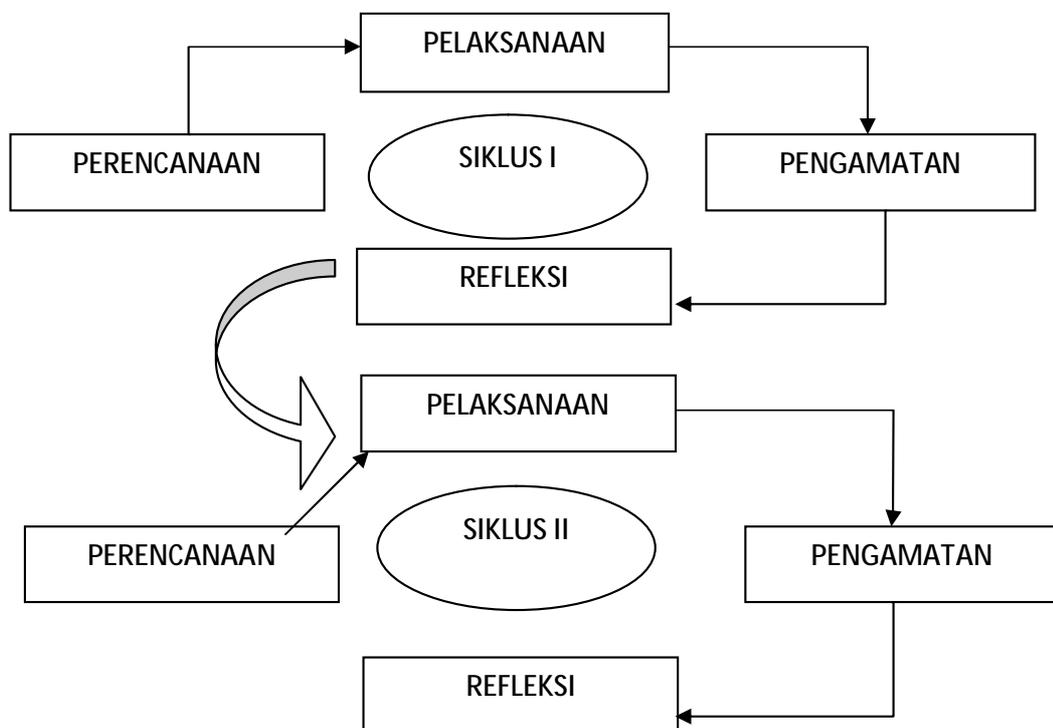
Menurut Sugiyono (2008: 28) suatu penelitian dikatakan PTK partisipan ialah apabila orang yang akan melakukan penelitian harus terlibat langsung didalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian berupa laporan. Peneliti membaur dengan subjek penelitiannya. Dengan demikian, sejak perencanaan penelitian, peneliti senantiasa terlibat, selanjutnya peneliti memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, lalu menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

Arikunto, 2006:16-21, mengatakan bahwa secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*action*)
3. Pengamatan (*abservation*)
4. Refleksi (*reflection*)

Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin menjadi acuan pokok atau dasar dari adanya berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya PTK. Dikatakan demikian, karena dialah yang pertama kali memperkenalkan Classroom Action Research atau penelitian tindakan.

Model Kurt Lewin menyatakan bahwa satu siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu Perencanaan (Planning), Pelaksanaan Tindakan (Acting), Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting). Sugiyono (2008: 29)



Gambar 3.1

Prosedur PTK Model Kurt Lewin

Sesuai dengan alur kegiatan diatas, maka kegiatan yang dilaksanakan pada setiap siklus dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Siklus 1

a. Perencanaan tindakan (*Planning action*), sebagai berikut :

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- b) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dikelas, berupa buku yang relevan, dan menyiapkan video animasi yang berisi materi pembelajaran yang akan ditampilkan di kelas .

b. Pelaksanaan tindakan (*Implementation of the action*)

Pelaksanaan tindakan ini yaitu :

1. Guru melakukan apersepsi
 - a. Mengucapkan salam
 - b. Berdo'a
 - c. Tumbuhkan: AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku), untuk menumbuhkan semangat siswa guru member motivasi tentang pentingnya memahami materi jurnal khusus
 - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran jurnal khusus
 - e. Penataan lingkungan belajar, guru melakukan penataan lingkungan belajar dari segi posisi meja dan infokus serta perlengkapan media pembelajaran dan meminta siswa untuk membentuk kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 siswa
2. Penerapan konsep TANDUR
 - a. Alami: Pada tahap ini , guru menampilkan video animasi yang berisi materi jurnal khusus dengan di iringi musik dalam video animasi.

- b. Namai: guru meminta siswa untuk memberi nama kelompok masing-masing dan mendiskusikan materi yang ditampilkan dalam video animasi.
- c. Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan siswa untuk memaparkan apa yang mereka pahami atau tangkap dari informasi yang disajikan dalam slide video animasi , kemudian guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- d. Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran (melalui post test), guru meminta siswa untuk menjawab soal yang ada di slide.
- e. Rayakan : kesenangan setelah belajar (terhadap siswa), guru memberikan nilai tambahan sebagai reward dan memberikan hadiah berupa pulpen kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

c. Pengamatan Tindakan (*observation of action*)

Observasi yang dilakukan didalam pelaksanaan penelitian tindakan ini antara lain :

- a) Mengamati hasil pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Quantum learning*.
- b) Mengamati proses pembelajaran guru dikelas terhadap siswa dengan penerapan model pembelajaran *Quantum learning* dengan konsep TANDUR.
- c) Mengamati tingkat pemahaman siswa atas materi yang telah diberikan
- d) Mencatat hasil observasi yang telah disiapkan

d. Refleksi terhadap tindakan (*reflektion of the action*)

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji atau memproses data yang telah didapat pada saat pelaksanaan tindakan untuk melihat hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil refleksi ini akan digunakan untuk menetapkan langkah-langkah lebih lanjut dalam upaya mencapai tujuan penelitian tindakan kelas. Jika pelaksanaan siklus 1 masih belum menunjukkan peningkatan hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada tahap siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pada dasarnya kegiatan yang dilakukan pada siklus II tidak jauh beda dengan yang dilakukan pada siklus I. Hanya saja dilakukan perbaikan-perbaikan untuk menutupi kelemahan-kelemahan atau kekurangan yang ada pada siklus I. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu :

a. Perencanaan tindakan (*planning action*), sebagai berikut :

- a) Membuat RPP dengan memperhatikan silabus dan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* serta dengan evaluasi pada siklus 1
- b) Mempersiapkan alat-alat yang diperlukan untuk mempermudah terlaksananya pembelajaran akuntansi menggunakan model pembelajaran *quantum learning* berbantu video animasi.
- c) Menyusun lembar evaluasi dan observasi

b. Pelaksanaan tindakan (*Implementation of the action*)

Siswa dituntut untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar sesuai dengan perencanaan dan sesuai dengan yang dibuat pada tahap sebelumnya. Pada siklus ini tindakan yang dilakukan pada siklus I karena ini dirancang sesuai dengan hasil tes dan observasi pada siklus I. Langkah-langkah yang dilakukan untuk pelaksanaan tindakan ini yaitu :

1. Guru melakukan apersepsi
 - a. Mengucapkansalam
 - b. Berdo'a
 - c. Tumbuhkan : AMBAK (Apa Manfatnya Bagiku), untuk menumbuhkan semangat siswa guru member motivasi tentang pentingnya memahami materi jurnal khusus
 - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran jurnal khusus
 - e. Penataan lingkungan belajar, guru melakukan penataan lingkungan belajar dari segi posisi meja dan infokus serta perlengkapan media pembelajaran dan meminta siswa untuk membentuk kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 siswa
2. Penerapan konsep TANDUR
 - a. Alami : Pada tahap ini , guru menampilkan video animasi yang berisi materi jurnalkhususdengan diiringi musik dalam video animasi.
 - b. Namai : guru meminta siswa untuk memberi nama kelompok masing-masing dan mendiskusikan materi yang ditampilkan dalam video animasi.

- c. Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan siswa untuk memaparkan apa yang mereka pahami atau tangkap dari informasi yang disajikan dalam slide video animasi , kemudian guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- d. Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran (melalui post test), guru meminta siswa untuk menjawab soal yang ada di slide.
- e. Rayakan : kesenangan setelah belajar (terhadap siswa), guru memberikan nilai tambahan sebagai reward berupa hadiah pulpen kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan.

c. Pengamatan terhadap tindakan (*Reflektion of the action*)

Setiap aktifitas didalam kelas diamati dan didokumentasikan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. hal yang diamati adalah perubahan sikap dan tingkah laku siswa. Langkah-langkah pengamatan yaitu :

1. Mengamati hasil penerapan model pembelajaran *Quantum learning*.
2. Mengamati proses pembelajaran guru dikelas terhadap siswa dengan penerapan model pembelajaran *Quantum learning* dengan konsep TANDUR.
3. Mengamati tingkat pemahaman siswa atas materi yang telah diberikan
4. Mencatat hasil observasi yang telah disiapkan.

d. Refleksi terhadap tindakan (*reflektion of the action*)

Dalam hal ini penelitian melaksanakan tindakan bersama observer sebagai pengamatan tindakan memberikan analisa tentang hasil pelaksanaan pembelajaran

yang telah dahulu dirancang bersama-sama. Hasil analisa dan hasil tes tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan. Refleksi dilakukan dengan cara :

- a) Mencatat hasil observasi
- b) Mengevaluasi hasil observasi
- c) Menganalisis hasil pembelajaran pokok

E. Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka.

Menurut Anas sudijono (2011:67) mengemukakan bahwa tes adalah cara (yang dapat di gunakan) atau prosedur (yang ditempuh) dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas(yang harus dikerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut) dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee nilai mana dapat dibandingkan dengan nilai-nilai yang dicapai oleh testee lainnya, atau dibandingkan dengan nilai standart tertentu.

Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* pada mata pelajaran akuntansi materi pembelajaran Jurnal Umum di kelas X SMK BM PAB 3 Medan Estate sebagai bentuk evaluasi.

Untuk lebih jelasnya maka aspek yang dipergunakan dalam tes dapat dilihat pada tabel instrumen pengukuran hasil belajar akuntansi disajikan berikut ini:

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrument Test Siklus 1

No	Pokok Bahasan	Ranah Kognitif						Jumlah Soal	Bobot
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Pengertian Jurnal khusus	1						1	10
2	Perbedaan jurnal khusus dan jurnal umum		1					1	10
3	Jenis-jenis jurnal khusus		1					1	10
4	Bentuk-bentuk jenis jurnal khusus			1				1	10
5	Analisis transaksi Jurnal khusus pembelian dan penjualan				1			1	60
	Jumlah	1	2	1	1			5	100

Sumber: Modul Akuntansi SMK (ERLANGGA)

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrument Tes Siklus 2

No	Pokok Bahasan	Ranah Kognitif						Jumlah Soal	Bobot
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Analisis Jurnal Khusus penerimaan kas, pengeluaran kas, pembelian dan penjualan				1			1	100

Sumber: Modul Akuntansi SMK (Erlangga)

Keterangan :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

C4 : Analisis

C5 : Sintesis

C6 : Evaluasi

Jumlah skor maksimal =100

$$\frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

cara mengkonversi skor mentah menjadi salin standar berskala sebelas (*Standard Eleven = Stanel/ Eleven Points Scale*) 0-100 dengan ketuntasan pada materi jurnal umum 0-74 tidak Tuntas, dan 75-100 Tuntas.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati pelaksanaan dan perkembangan pembelajaran akuntansi yang dilakukan oleh para siswa.

Menurut James dan Dean, 2001:286, observasi adalah mengamati (*watching*) dan mendengar (*Listening*) perilaku seseorang selama beberapa waktu tanpa melakukan manipulasi dan pengendalian, serta mencatat penemuan yang menghasilkan dan memenuhi syarat untuk digunakan ke dalam tingkat penafsiran analisis.

Pengamatan dilakukan pada saat siklus penelitian berlangsung. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data siswa dalam proses belajar mengajar. Adapun peran observasi adalah mengamati aktivitas pembelajaran sebagai penunjang peningkatan hasil belajar yang berpedoman pada lembar observasi yang telah disiapkan serta memberi penilaian berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Hasil observasi ini diserahkan kembali pada peneliti untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian pembelajaran.

Tabel 3.4

Observasi aspek *quantum learning*

No	Aspek yang diamati	Nilai	Keterangan
Konsep tander			
1	Tumbuhkan : siswa dengan menyertakan mereka dalam proses pembelajaran dan memuaskan proses AMBAK(Apa Manfaat BAgiKu)		
2	Alami : memberikan pengalaman belajar untuk menumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui		
3	Namai : berikan apa yang mereka inginkan, tepat saat minat mereka memuncak		

4	Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru		
5	Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran (melalui post test)		
6	Rayakan : kesenangan setelah belajar. (terhadap siswa)		
Sikap positif			
6	Guru terhadap murid : : guru memperhatikan tiap aspek yang ada pada murid, memperlakukan murid secara sama		
Lingkungan belajar (kelas)			
7	Pengaturan bangku : pengaturan bangku dengan bentuk huruf U.		
8	Iringan musik : dengan iringan musik untuk suasana hati. (musik barok)		
Modalitas belajar (gaya belajar)			
9	Pemanfaatan modalitas belajar (gaya belajar): ada penjelasan dari guru, ada handout, ada praktikum.		

Sumber : Fatahuddin Sholhan (2011)

Keterangan :

Kriteria Penilaian

- 4 = Baik Sekali (BS)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Cukup (C)
- 1 = Kurang (K)

F. Teknik Analisis Data

Data yang dilakukan setiap kegiatan dari pelaksanaan, Nilai belajar siswa yang dianalisis secara deskriptif, misalnya mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan siswa baik ketuntasan perorangan dan ketuntasan klasikal. Untuk

mengukur tingkat atau persentase penguasaan siswa terhadap materi pelajaran digunakan rumus:

1. Menghitung tingkat ketuntasan belajar siswa, terdapat kriteria ketuntasan belajar perorang dengan klasikal.

Seorang siswa dikatakan telah tuntas belajar jika siswa telah mencapai skor 75% atau 75. Ketuntasan tersebut dihitung dengan menggunakan rumus:

$$DS = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} 100\%$$

(Arikunto, 2008:11)

Dimana:

DS : Daya Serap

Dengan Kriteria

$75\% \leq DS \leq 75\%$. Siswa belum tuntas belajar

$75\% \leq DS \leq 100\%$. Siswa telah tuntas belajar

Secara individu siswa dikatakan telah tuntas belajar apabila telah mencapai kriteria 75%. Dari uraian diatas dapat diketahui dari siswa yang tuntas dalam pelajaran dan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran.

Selanjutnya diketahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan rumus sebagai berikut:

$$D \frac{X}{n} \times 100\%$$

(Arikunto, 2008:11)

Dimana:

D : Prestasi kelas yang telah dicapai daya serap $\geq 75\%$

X : Jumlah siswa yang telah mencapai daya serap $\geq 75\%$

N : Jumlah siswa subjektif penelitian

2. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Tindakan dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus. Adapun indikator yang menunjukkan tercapainya keberhasilan tindakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa Akuntansi dengan perolehan skor observasi sebesar $\geq 75\%$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Temuan Penelitian

1. Sejarah singkat SMK BM PAB 3 Medan Estate

SMK PAB 3 Medan Estate berada dibawah naungan Yayasan Perguruan PAB wil XII Medan Estate yang beralamat di Jln. Masjid no 1 Medan Estate,di Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang. Didirikan pada tanggal 15 Juli 1985. Susunan pengurus Yayasan pada saat ini yaitu Ketua Yayasan Drs.H.Amaluddin,MM dan Sekretaris Drs.H.Sakti Siregar, M.Pd.

2. Visi dan Misi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate

a. Visi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate

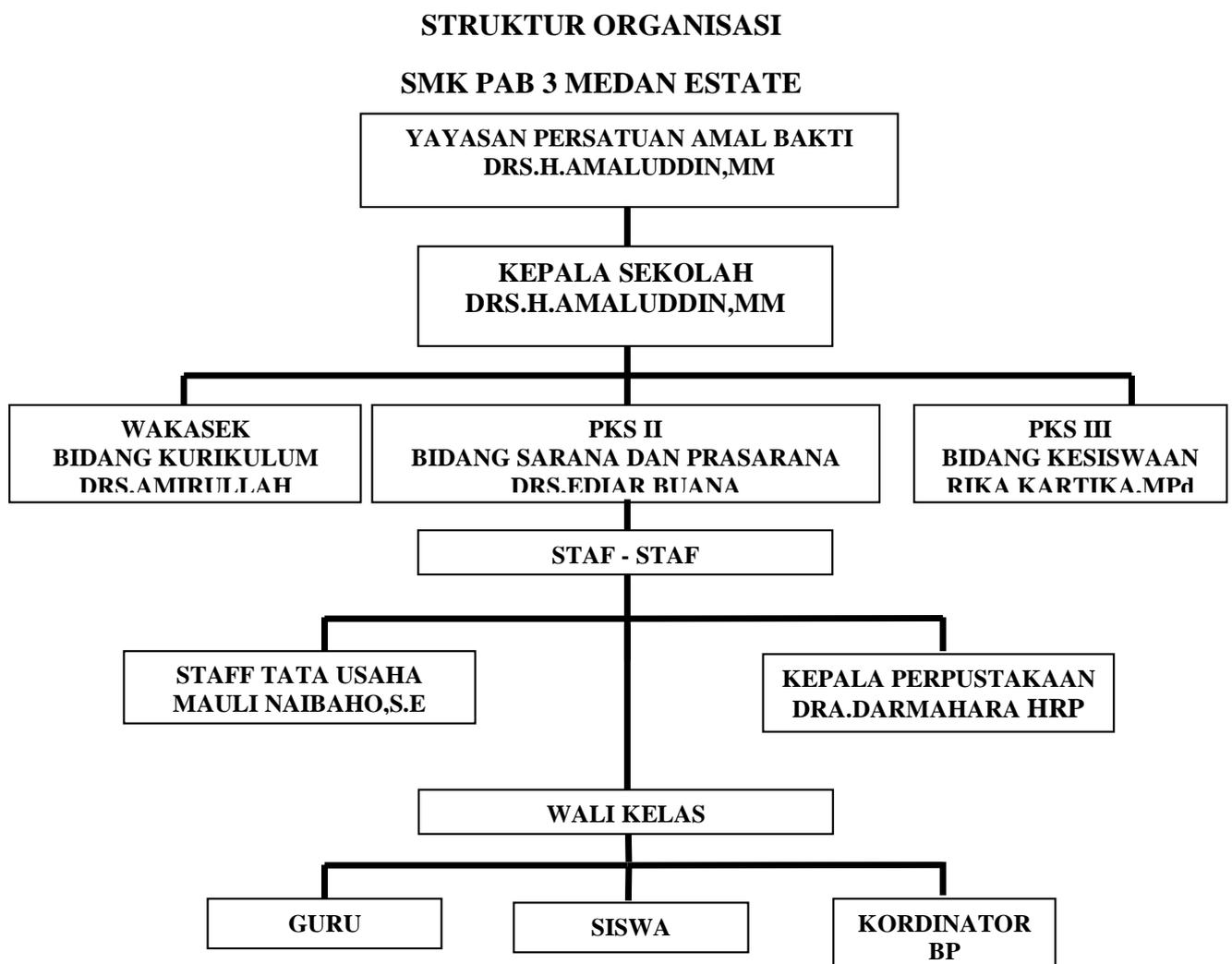
Mempersiapkan tamatan menjadi warga negara yang baik,mematuhi undang-undang dan peraturan Pemerintah serta agama sesuai dengan khittah PAB.

b. Misi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate

1. Membekali peserta didik untuk berkarir mandiri yang mampu beradaptasi di lingkungan kerja sesuai dengan bidangnya dan mampu menghadapi perubahan yang terjadi di masyarakat.
2. Membekali peserta didik sikap profesional untuk mengembangkan diri dan mampu berkompetisi di tingkat regional, nasional, dan internasional. Sesuai dengan program keahlian pilihannya.

3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merinci pembagian aktivitas kerja dan menunjukkan bagaimana berbagai tingkatan aktivitas yang berkaitan satu sama lain sampai tingkatan tertentu, atau dengan kata lain menggambarkan masalah pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab semua karyawan di dalam sebuah perusahaan. Adapun bentuk struktur organisasi perusahaan ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4.1. Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate

(Sumber : Sekolah SMK PAB 3 Medan Estate)

4. Kondisi awal

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan, peneliti mengadakan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal yang akan diberi tindakan, yaitu kelas X Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate tahun pembelajaran 2018/2019.

Berdasarkan dari hasil belajar yang dilihat dalam lembar penilaian bahwa diperoleh hasil yang kurang memuaskan, untuk lebih jelasnya nilai yang diperoleh siswa dapat dilihat pada tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Nilai Siswa Pada Tes Awal

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
81-90	4	17,39 %
75-80	6	26,08 %
61-74	11	47,82%
50-60	1	4,34%
0-50	1	4,34%
Jumlah siswa	23	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa pada mata pelajaran akuntansi masih banyak yang memperoleh nilai kurang dari KKM yaitu 56,53%. Ringkasan perolehan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Perolehan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Tes Awal

No.	Kelas	Nilai	Frekuensi	Presentase	Rata-Rata
1	X- Akuntansi	≥ 75	10 siswa	43,47%	70,34%
2		< 75	13 siswa	56,53%	
Jumlah			23 siswa	100%	

Dari tabel diatas maka dapat disimpulkan hanya 10 orang siswa (43,47%) yang mencapai nilai tuntas dan sebanyak 13 orang siswa (56,53%) tidak mencapai nilai tuntas. Maka dari kondisi ini peneliti merencanakan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi.

5. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus I

5.1 Perencanaan tindakan (*Planning action*), sebagai berikut :

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- b. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dikelas, berupa buku yang relevan, dan menyiapkan infocus dan laptop sebagai alat untuk menampilkan video animasi yang berisi materi pembelajaran yang akan ditampilkan di kelas.

5.2 Pelaksanaan tindakan (*Implementation of the action*)

Pada pelaksanaan tindakan penelitian ini sudah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan, dimana dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan model *quantum learning*, dan Nova Lega Hati Siregar sebagai observer dan Dwi Maya Sari sebagai Dokumentasi.

1. Guru melakukan apersepsi
 - a. Mengucapkan salam
 - b. Berdo'a
 - c. Tumbuhkan : AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku), untuk menumbuhkan semangat siswa guru memberi motivasi tentang pentingnya memahami materi jurnal khusus

- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran jurnal khusus
- e. Penataan lingkungan belajar, guru melakukan penataan lingkungan belajar dari segi posisi meja dan infokus serta perlengkapan media pembelajaran dan meminta siswa untuk membentuk kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 siswa

2. Penerapan konsep TANDUR

- a. Alami : Pada tahap ini , guru menampilkan video animasi yang berisi materi jurnal khusus dengan diiringi musik dalam video animasi.
- b. Namai : guru meminta siswa untuk memberi nama kelompok masing-masing dan mendiskusikan materi yang ditampilkan dalam video animasi.
- c. Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan siswa untuk memaparkan apa yang mereka pahami atau tangkap dari informasi yang disajikan dalam slide video animasi , kemudian guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- d. Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran (melalui post test), guru meminta siswa untuk menjawab soal yang ada di slide.
- e. Rayakan : kesenangan setelah belajar (terhadap siswa), guru memberikan nilai tambahan sebagai reward dan memberikan hadiah berupa pulpen kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar.

5.3 Pengamatan Tindakan

Pengamatan dilakukan oleh observer dan dibantu oleh guru mata pelajaran, dengan tujuan apakah tindakan sudah sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah direncanakan atau tidak. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan

pada siklus I siswa belum maksimal dalam melaksanakan tindakan terutama pada model pembelajaran *Quantum Learning*, adapun pengamatan yang dilakukan yaitu:

- a) Mengamati hasil pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Quantum learning*.
- b) Mengamati proses pembelajaran guru dikelas terhadap siswa dengan penerapan model pembelajaran *Quantum learning* dengan konsep TANDUR.
- c) Mengamati tingkat pemahaman siswa atas materi yang telah diberikan
- d) Mencatat hasil observasi yang telah disiapkan

Berikut adalah hal-hal yang diamati dari siswa yaitu:

Tabel 4.3 Hasil pengamatan aspek *quantum learning*

No	Aspek yang diamati	Nilai	Keterangan
Konsep tandur		3,3	
1	Tumbuhkan : siswa dengan menyertakan mereka dalam proses pembelajaran dan memuaskan proses AMBAK(Apa Manfaat BAgiKu)	4	Baik sekali
2	Alami : memberikan pengalaman belajar untuk menumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui	3	Baik
3	Namai : berikan apa yang mereka inginkan, tepat saat minat mereka memuncak	3	Baik
4	Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru	3	Baik
5	Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran (melalui post test)	3	Baik
6	Rayakan : kesenangan setelah belajar. (terhadap siswa)	4	Baik
Sikap positif		3	
7	Guru terhadap murid : : guru memperhatikan tiap aspek yang ada pada murid, memperlakukan murid secara sama	3	Baik
Lingkungan belajar (kelas)		2,5	

8	Pengaturan bangku : pengaturan bangku dengan membentuk siswa menjadi 5 kelompok berbentuk memutar.	3	Baik
9	Iringan musik : dengan iringan musik untuk suasana hati.	2	Kurang
Modalitas belajar (gaya belajar)		3	
10	Pemanfaatan modalitas belajar (gaya belajar): ada penjelasan dari.	3	Baik

5.4 Refleksi

a. Aspek *quantum learning*

Pelaksanaan konsep TANDUR sudah berjalan dengan cukup baik. Konsep T yaitu tumbukan memperoleh nilai yang sangat baik yaitu 4, dengan guru menjelaskan apa manfaat siswa mempelajari jurnal khusus dan kaitanya dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena sudah mengetahui manfaat mempelajari materi jurnal khusus dengan kata lain penerapan AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku). Konsep A yaitu Alami memperoleh nilai yang baik yaitu nilai 3, dalam konsep ini guru mengaitkan materi jurnal khusus dengan pengalaman siswa dan meminta siswa memberikan contoh berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Konsep N yaitu Namai memperoleh nilai 3 yaitu baik, guru menampilkan video animasi yang berisi materi jurnal khusus dengan diiringi musik dalam video. Konsep D yaitu Demonstrasikan dengan nilai 3 yaitu baik, hal ini berarti memberikan kesempatan mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru yang disajikan dalam slide video animasi , kemudian guru meminta siswa untuk meju kedepan untuk menyimpulkan materi yang ditampilkan. Konsep U yaitu Ulangi dengan memperoleh nilai 3 yaitu baik guru meminta siswa untuk

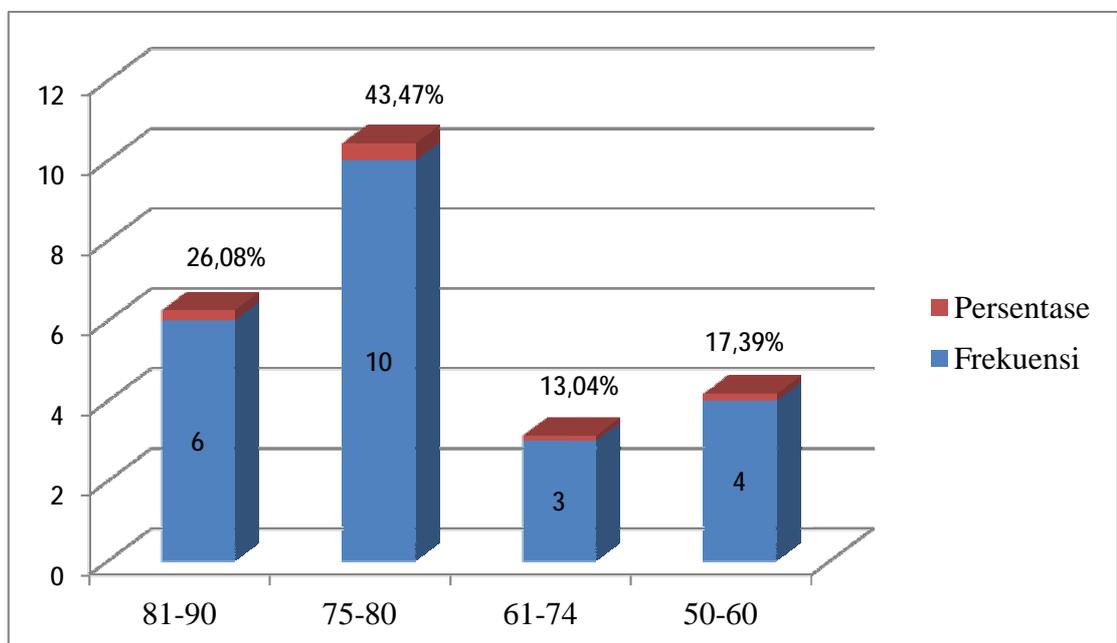
menjawab soal yang ada di slide. Konsep R yaitu Rayakan, memperoleh nilai 4 yaitu baik sekali, Rayakan berarti merayakan usaha yang telah dilakukan siswa dengan guru memberikan nilai tambahan atau *reward* kepada siswa yang berhasil menjawab soal dan berani mendemonstrasikan di depan kelas. Gaya belajar yang merupakan cara siswa menyerap, mengatur, dan mengolah informasi belajar dimanfaatkan dengan baik. Dalam pengamatan observer mendapat nilai 3 yaitu baik, guru memanfaatkan video animasi sebagai media bantu untuk membantu siswa agar dapat dengan mudah memahami materi melalui tampilan video animasi yang ditampilkan guru. Sikap positif mendapatkan nilai 3 yaitu baik, di dalam kelas guru tidak membedakan perlakuan terhadap siswa, guru memandang bahwa semua siswa memiliki kesempatan dan potensi yang sama meski karakteristik siswa berbeda-beda namun guru tidak membedakan siswa sehingga tidak terkesan pilih kasih., sikap positif siswa yaitu siswa terhadap pembelajaran membuat siswa menjadi memperhatikan guru, bersemangat sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan. Lingkungan kelas menurut observer mendapat nilai 2,5 yaitu kurang, lingkungan kelas menjadi salah satu penghambat dalam pembelajaran, dikarenakan suara berisik dari siswa yang berada diluar kelas yang tidak dapat dikondisikan, sehingga perhatian siswa kerap terganggu dengan suara berisik diluar kelas, musik yang diputar menjadi tidak terdengar dikarenakan suara berisik tersebut.

b. Aspek prestasi siswa

Prestasi siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis. Untuk hasil evaluasi penguasaan siswa terhadap materi jurnal khusus pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai siswa saat kondisi awal sebelum diterapkan model pembelajaran *quantum learning*. Kondisi nilai siswa pada siklus I lebih baik pada sebelumnya, dengan perolehan tingkat ketuntasan secara klasikal 70,34% menjadi 73,69% pada siklus I. Berikut adalah hasil belajar siswa pada siklus I.

Tabel 4.4 Hasil Belajar Post Test Siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
81-90	6	26,08%
75-80	10	43,47%
61-74	3	13,04%
50-60	4	17,39%
Jumlah siswa	23	100%

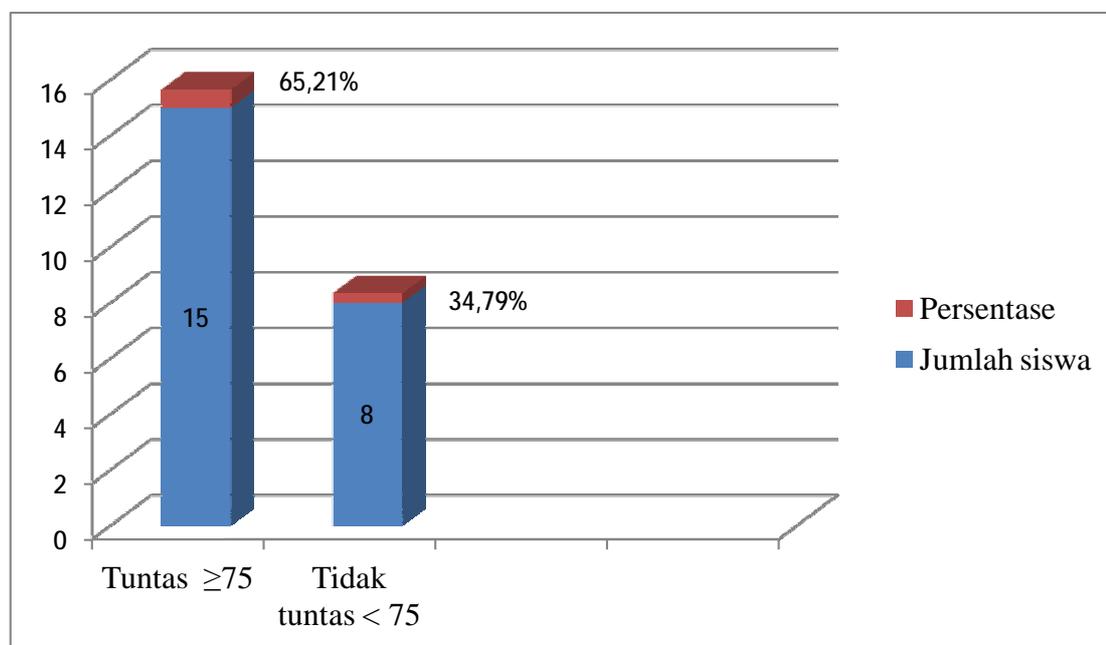


Gambar 4.2 Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa pada mata pelajaran akuntansi masih belum maksimal. Ringkasan perolehan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5 Perolehan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Nilai	Jumlah siswa	persentase	Keterangan	Rata-rata kelas
1	≥ 75	15	65,21%	Tuntas	73,69%
2	< 75	8	34,79%	Tidak Tuntas	
Jumlah		23	100%		



Gambar 4.3 Perolehan Ketuntasan Belajar Siklus I

Dari tabel dan grafik diatas dari 23 orang siswa yang ada dikelas x-Akuntansi, 15 siswa (65,21%) yang telah mencapai nilai tuntas KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 dan terdapat 8 siswa (34,79%) yang tidak mencapai nilai tuntas KKM. Kegiatan guru dalam pembelajaran ini sudah baik, namun ada beberapa aspek yang belum mencapai 100%. Setelah dianalisis dapat

disimpulkan bahwa pada saat proses pembelajaran siklus I terjadi hambatan antara lain:

- a. Ada beberapa siswa yang nilai pengetahuan siswa masih rendah, tertinggal dengan temannya, disebabkan karena kurang memperhatikan pada saat guru menampilkan video animasi.
- b. Sikap siswa masih kurang, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, ada siswa yang bolak balik keluar kelas dengan alasan ke toilet sehingga memecah perhatian siswa saat belajar, beberapa siswa terlihat pasif dan diam karena takut pada temannya yang lebih aktif.
- c. Pada aspek lingkungan kelas masih kurang maksimal, karena suara berisik dari siswa lain diluar kelas. Sehingga video animasi dan musik yang diputar kurang terdengar oleh siswa.
- d. Kemampuan peneliti mengelola waktu dan mengkondisikan siswa, disebabkan karena peneliti masih kurang pengalaman dalam mengajar.

Berdasarkan hasil yang didapat pada siklus I pelaksanaan tindakan sudah Sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Untuk menguatkan hasil yang didapatkan maka dilaksanakan siklus II.

6. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus II

6.1 Perencanaan tindakan (*Planning action*), sebagai berikut :

Pada siklus II pelaksanaannya tidak jauh berbeda dari siklus I, seperti pada siklus I sebelum pelaksanaan tindakan disiapkan beberapa bahan ajar sebagai berikut:

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

- b. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan dikelas, berupa buku yang relevan, dan menyiapkan infocus dan laptop sebagai alat untuk menampilkan video animasi yang berisi materi jurnal khusus yang akan ditampilkan di kelas.

6.2 Pelaksanaan tindakan (*Implementation of the action*)

Pada pelaksanaan tindakan penelitian ini sudah mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan, dimana dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru yang menerapkan model *quantum learning*, dan Nova Lega Hati Siregar sebagai observer dan Dwi Maya Sari sebagai Dokumentasi. Pelaksanaan tindakan ini yaitu :

1. Guru melakukan apersepsi
 - a. Mengucapkan salam
 - b. Berdo'a
 - c. Tumbuhkan : AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku), untuk menumbuhkan semangat siswa guru memberi motivasi tentang pentingnya memahami materi jurnal khusus
 - d. Menyampaikan tujuan pembelajaran jurnal khusus
 - e. Penataan lingkungan belajar, guru melakukan penataan lingkungan belajar dari segi posisi meja dan infokus serta perlengkapan media pembelajaran dan meminta siswa untuk membentuk kelompok masing-masing terdiri dari 4-5 siswa

2. Penerapan konsep TANDUR

- a. Alami : Pada tahap ini , guru menampilkan video animasi yang berisi materi jurnal khusus dengan diiringi musik dalam video animasi.
- b. Namai : guru meminta siswa untuk memberi nama kelompok masing-masing dan mendiskusikan materi yang ditampilkan dalam video animasi.
- c. Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan siswa untuk memaparkan apa yang mereka pahami atau tangkap dari informasi yang disajikan dalam slide video animasi , kemudian guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.
- d. Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran (melalui post test), guru meminta siswa untuk menjawab soal yang ada di slide.
- e. Rayakan : kesenangan setelah belajar (terhadap siswa), guru memberikan nilai tambahan sebagai reward berupa hadiah pulpen kepada siswa yang bisa menjawab pertanyaan.

6.3 Pengamatan Tindakan

Pengamatan dilakukan oleh observer dengan tujuan apakah tindakan sudah sesuai dengan scenario pembelajaran yang telah direncanakan atau tidak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan siklus I siswa belum maksimal dalam melaksanakan tindakan terutama pada model pembelajaran *Quantum Learning*, adapun pengamatan yang dilakukan yaitu:

- a. Mengamati hasil pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Quantum learning*.

- b. Mengamati proses pembelajaran guru dikelas terhadap siswa dengan penerapan model pembelajaran *Quantum learning* dengan konsep TANDUR.
- c. Mengamati tingkat pemahaman siswa atas materi yang telah diberikan
- d. Mencatat hasil observasi yang telah disiapkan

Berikut adalah hal-hal yang diamati dari siswa yaitu:

Tabel 4.6 Hasil pengamatan aspek *quantum learning*

No	Aspek yang diamati	Nilai	Keterangan
Konsep tandur		4	
1	Tumbuhkan : siswa dengan menyertakan mereka dalam proses pembelajaran dan memuaskan proses AMBAK(Apa Manfaat BAgiKu)	4	Baik sekali
2	Alami : memberikan pengalaman belajar untuk menumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui	4	Baik sekali
3	Namai : berikan apa yang mereka inginkan, tepat saat minat mereka memuncak	4	Baik sekali
4	Demonstrasikan : hal ini berarti memberikan kesempatan mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru	4	Baik sekali
5	Ulangi : rekatkan keseluruhan materi pembelajaran (melalui post test)	4	Baik sekali
6	Rayakan : kesenangan setelah belajar. (terhadap siswa)	4	Baik sekali
Sikap positif		4	
7	Guru terhadap murid : : guru memperhatikan tiap aspek yang ada pada murid, memperlakukan murid secara sama	4	Baik sekali
Lingkungan belajar (kelas)		3	
8	Pengaturan bangku : pengaturan bangku dengan membentuk siswa menjadi 5 kelompok berbentuk memutar.	3	Baik
9	Iringan musik : dengan iringan musik untuk suasana hati.	3	Baik
Modalitas belajar (gaya belajar)		4	
10	Pemanfaatan modalitas belajar (gaya belajar): ada penjelasan dari.	4	Baik sekali

6.4 Refleksi

a. Aspek *quantum learning*

Pelaksanaan konsep TANDUR sudah berjalan lebih maksimal, mengalami peningkatan dari siklus I. Konsep T yaitu tumbukan memperoleh nilai yang sangat baik yaitu 4, dengan guru menjelaskan apa manfaat siswa mempelajari jurnal khusus dan kaitanya dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena sudah mengetahui manfaat mempelajari materi jurnal khusus dengan kata lain AMBAK (Apa Manfaatnya Bagiku). Konsep A yaitu Alami memperoleh nilai yang baik sekali yaitu nilai 4, dalam konsep ini guru mengaitkan materi jurnal khusus dengan pengalaman siswa dan meminta siswa memberikan contoh berdasarkan pengalaman pribadi mereka. Konsep N yaitu Namai memperoleh nilai 4 yaitu baik sekali, guru menampilkan video animasi yang berisi soal jurnal khusus dengan diiringi musik dalam video. Konsep D yaitu Demonstrasikan dengan nilai 4 yaitu baik sekali, hal ini berarti memberikan kesempatan mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru yang disajikan dalam slide video animasi, kemudian guru meminta siswa untuk maju kedepan untuk menjawab soal transaksi jurnal khusus. Konsep U yaitu Ulangi dengan memperoleh nilai 4 yaitu baik sekal, guru meminta siswa untuk sama-sama mengkoreksi jawaban dari temanya. Konsep R yaitu Rayakan ,memperoleh nilai 4 yaitu baik sekali,Rayakan berarti merayakan usaha yang telah dilakukan siswa dengan guru mnemberikan nilai tambah kepada siswa yang berhasil menjawab soal dan berani mendemontrasikan di depan kelas. Gaya belajar yang merupakan cara

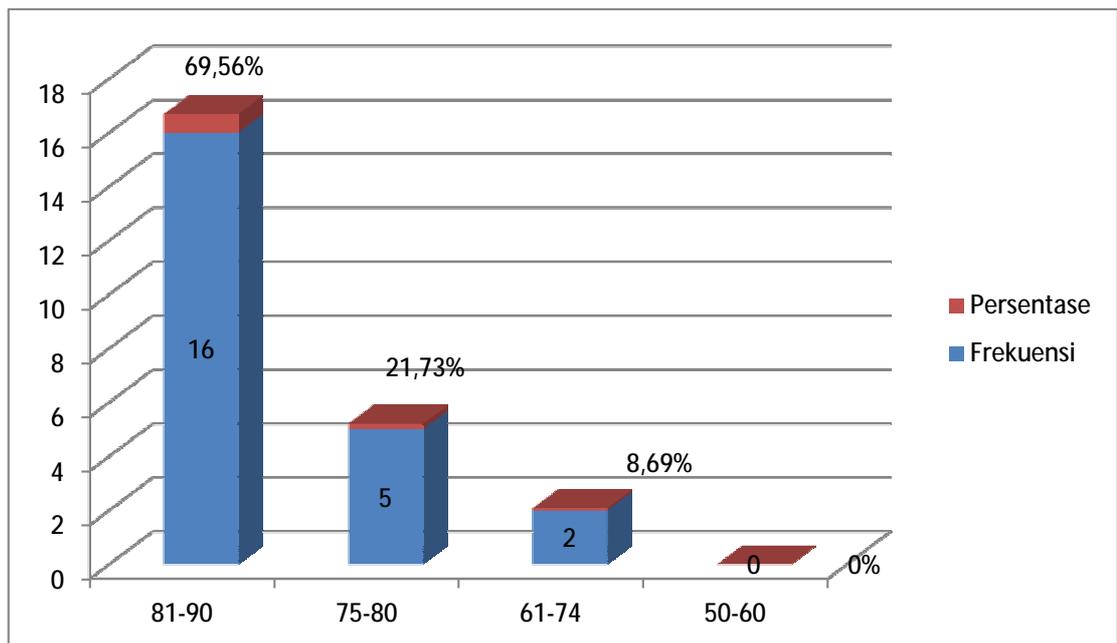
siswa menyerap, mengatur, dan mengolah informasi belajar dimanfaatkan dengan baik. Dalam pengamatan observer mendapat nilai 4 yaitu baik sekali, guru memanfaatkan video animasi sebagai media bantu untuk membantu siswa agar dapat dengan mudah memahi materi melalui tampilan video animasi yang ditampilkan guru. Sikap positif mendapatkan nilai 4 yaitu baik sekali, di dalam kelas guru tidak membedakan perlakuan terhadap siswa, guru memandang bahwa semua siswa memiliki kesempatan dan potensi yang sama meski karakteristik berbeda-beda namun guru tidak membedakan siswa sehingga tidak terkesan pilih kasih., sikap positif siswa yaitu siswa terhadap pembelajaran membuat siswa menjadi memperhatikan guru, bersemangat sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan. Lingkungan kelas menurut observer mendapat nilai 3 yaitu baik, meskipun dari siklus I lingkungan belajar tidak banyak berubah masih banyak siswa yang rebut tetapi tidak terlalu rebut seperti pelaksanaan siklus I.

b. Aspek prestasi siswa

Prestasi siswa diukur dengan menggunakan tes tertulis. Untuk hasil evaluasi penguasaan siswa terhadap materi mengelolah jurnal khusus pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai siswa saat pelaksanaan pada siklus I. Kondisi nilai siswa pada siklus II lebih baik pada sebelumnya, dengan perolehan tingkat ketuntasan secara klasikal 73,69% menjadi 91,30% pada siklus II. Berikut adalah hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siklus II

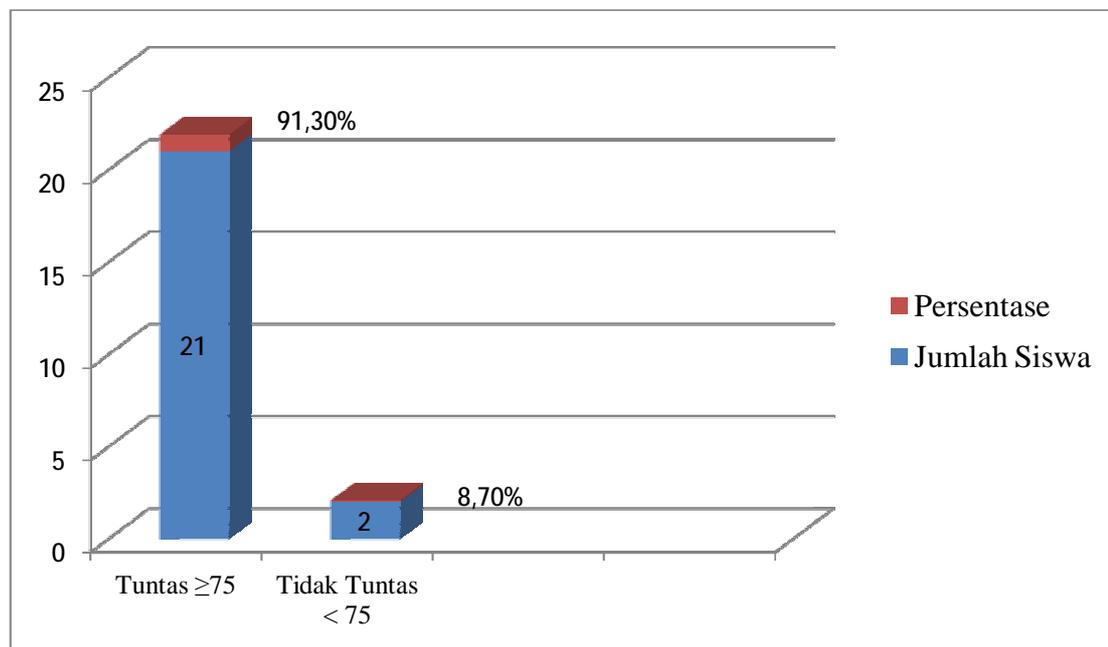
Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
81-90	16	69,56%
75-80	5	21,73%
61-74	2	8,69%
50-60	0	0%
Jumlah siswa	23	100%

**Gambar 4.4 Hasil Belajar Siklus II**

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi siswa pada mata pelajaran akuntansi sudah maksimal mengalami peningkatan dari siklus I. Ringkasan perolehan ketuntasan belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8 Perolehan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Nilai	Jumlah siswa	persentase	Keterangan	Rata-rata kelas
1	≥ 75	21	91,30%	Tuntas	85,21%
2	< 75	2	8,70%	Tidak Tuntas	
Jumlah		23	100%		



Gambar 4.5 Perolehan Ketuntasan Belajar Siswa Pada Siklus II

Dari tabel dan grafik diatas dari 23 orang siswa yang ada dikelas tersebut 21 orang siswa (91,30%) yang telah mencapai nilai tuntas KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 75 dan terdapat 2 orang siswa (8,70%) yang tidak mencapai nilai tuntas KKM.

Kegiatan guru dalam pembelajaran ini sudah mencapai 100%. Pelaksanaan pembelajaran siklus II mampu memperbaiki siklus I. berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II maka siklus penelitian dihentikan.

Dari tabel dan grafik diatas 21 orang siswa 91,30% telah mencapai KKM yang telah ditetapkan yaitu ≥ 75 . Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *quantum learning* dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM PAB 3 Medan Estate.

B. Diskusi Hasil Penelitian

Pembelajaran dengan metode *Quantum Learning* adalah kegiatan belajar dimana siswa menemukan pengalaman belajarnya yang dianggap menyenangkan, dan dengan cara belajar yang menyenangkan, tetapi tetap berada dalam koridor kegiatan belajar dan mengajar. Siswa mencari arti sendiri dari apa yang mereka pelajari. Mereka sendiri yang membuat penalaran atas apa yang dipelajarinya dengan cara mencari makna, membandingkannya dengan apa yang telah ia ketahui serta menyelesaikan antara apa yang telah ia ketahui dengan apa yang ia perlukan dalam pengalaman yang baru.

Belajar menurut metode *Quantum Learning*, adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif di sekolah untuk semua tipe orang, dan segala usia. *Quantum Learning* mencakup aspek-aspek penting dalam program neurolinguistik (NLP), yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian antara siswa dan guru. Para pendidik dengan penguasaan NLP mengetahui bagaimana menggunakan bahasa yang positif untuk meningkatkan tindakan-tindakan positif. Semua ini dapat pula menunjukkan dan menciptakan gaya belajar terbaik dari setiap orang, dan menciptakan “pegangan” dari saat-saat keberhasilan yang meyakinkan. Kegiatan yang terdapat dalam metode *Quantum Learning* ini antara lain untuk menemukan sesuatu, siswa harus punya pengalaman dengan membuat hipotesis, memecahkan persoalan, mencari jawaban, menggambarkan, meneliti,

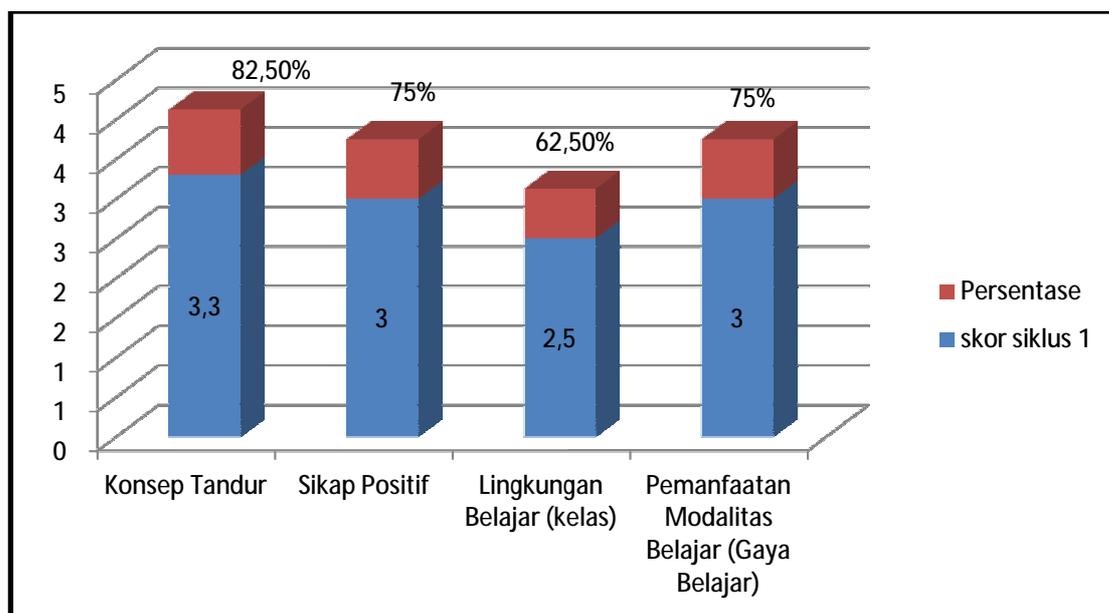
berdiskusi, mengadakan refleksi, mengungkapkan pertanyaan, mengekspresikan gagasan untuk membentuk konstruksi tentang konsep yang dipelajari. Siswa harus aktif, membantu menciptakan suasana yang kondusif karena pembelajaran ini akan memunculkan kesenangan dan penemuan individu. Berdasarkan hasil penelitian dengan menerapkan metode *Quantum Learning* dapat meningkatkan hasil belajar.

Penelitian ini berbentuk penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMK BM PAB 3 Medan Estate, dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi pada materi pembelajaran jurnal khusus di SMK BM PAB 3 Medan Estate tahun pembelajaran 2018/2019. Penelitian ini terdiri dari II siklus, dimana pada setiap akhir pembelajaran dilakukan evaluasi berupa tes hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa ketuntasan belajar dapat tercapai pada siklus II, dimana pada siklus tersebut diperoleh nilai rata-rata persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 91,30% dengan nilai rata-rata kelas 85,21%, dan berikut adalah skor pengamatan konsep TANDUR pada model pembelajaran *Quantum Learning*:

Tabel 4.9 Skor pengamatan aspek *quantum learning* siklus I

No	Unsur	Skor Siklus I	Persentase
1	Konsep TANDUR	3,3	82,5%
2	Sikap positif	3	75%
3	Lingkungan belajar(kelas)	2,5	62,5%
4	Pemanfaatan modalitas belajar (gaya belajar)	3	75%

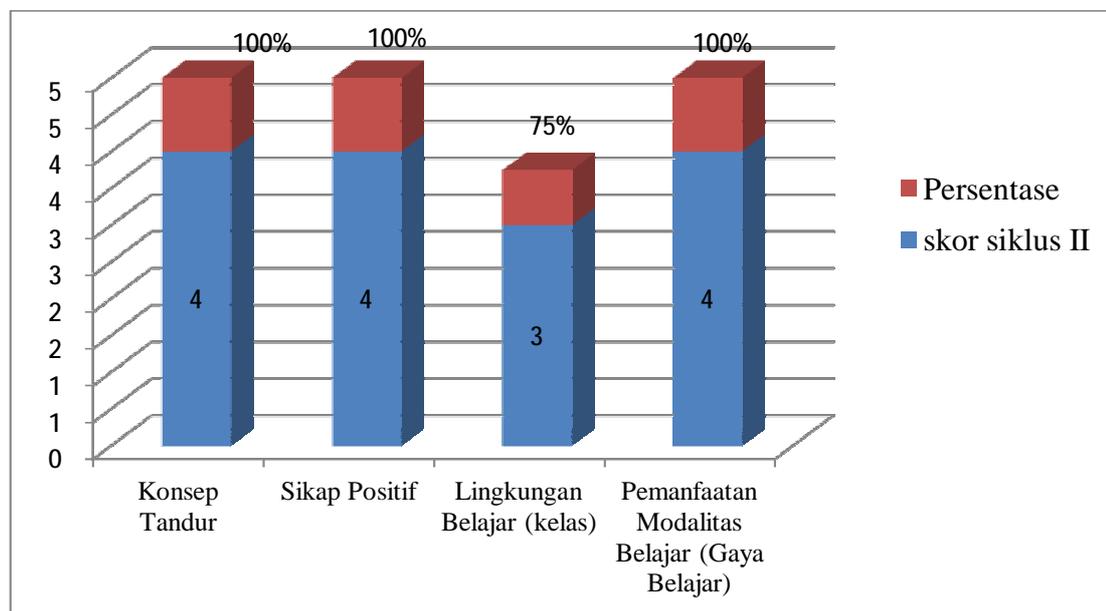


Gambar 4.6 Skor pengamatan aspek *quantum learning* siklus I

Pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* belum memberikan hasil yang optimal, dimana ketuntasan belajar yang diharapkan belum dapat terpenuhi. Hal tersebut terjadi disebabkan karena pada siklus I lingkungan belajar tidak mendukung, suasana diluar kelas yang berisik membuat siswa tidak bias fokus dalam pembelajaran. Selain itu video animasi dan musik yang diputar juga tidak terlalu terdengar oleh siswa, sehingga perhatian siswa menjadi berkurang terhadap materi, dan mengakibatkan apa yang diharapkan dari proses pembelajaran pada tahap ini belum dapat terlaksana dengan baik.

Tabel 4.10 Skor pengamatan aspek *quantum learning* siklus II

No	Unsur	Skor Siklus II	Persentase
1	Konsep TANDUR	4	100%
2	Sikap positif	4	100%
3	Lingkungan belajar(kelas)	3	75%
4	Pemanfaatan modalitas belajar (gaya belajar)	4	100%



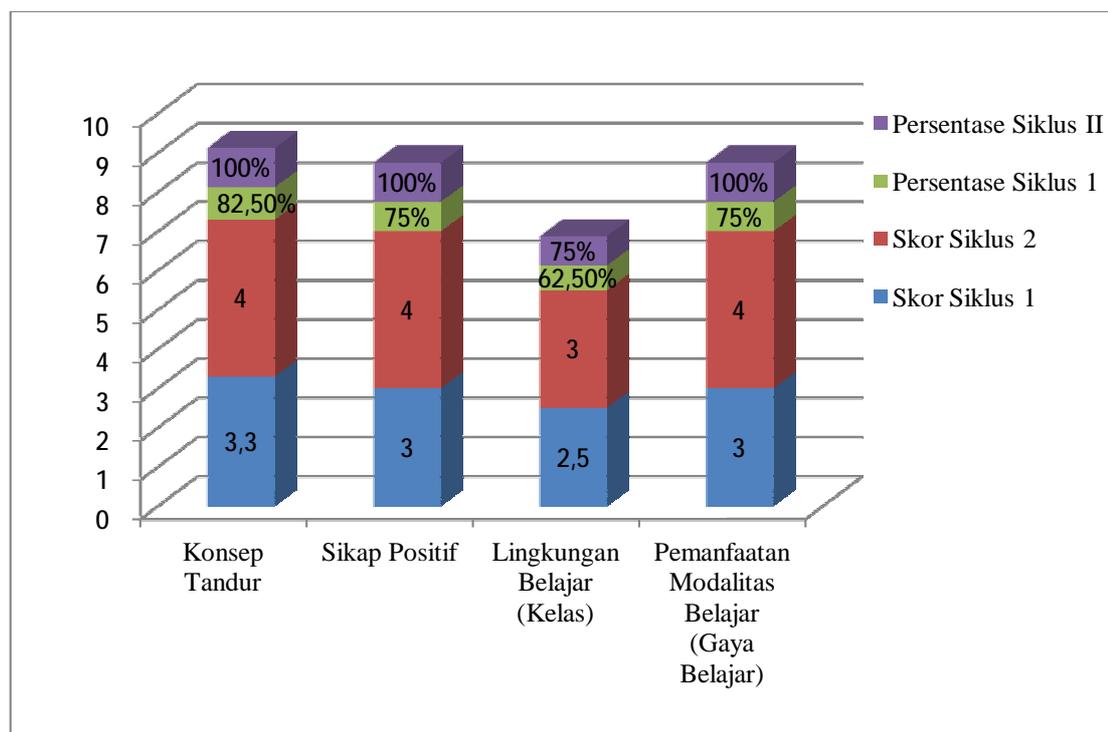
Gambar 4.7 Skor pengamatan aspek *quantum learning* siklus II

Dapat dilihat dari tabel dan grafik diatas bahwa pada siklus II terdapat kenaikan yang sangat signifikan dari siklus I dan siklus II, Pengamatan *Quantum Learning* sudah sangat maksimal sehingga berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa pada siklus II yang juga sangat signifikan peningkatannya.

Berikut adalah tabel peningkatan pengamatan konsep TANDUR pada model pembelajaran *Quantum Learning* pada siklus I dan II:

Tabel 4.11 Skor pengamatan aspek *quantum learning* siklus I dan siklus II

No	Unsur	Skor Siklus I	Persentase	Skor Siklus II	Persentase
1	Konsep TANDUR	3,3	82,5%	4	100%
2	Sikap positif	3	75%	4	100%
3	Lingkungan belajar(kelas)	2,5	62,5%	3	75%
4	Pemanfaatan modalitas belajar (gaya belajar)	3	75%	4	100%



Gambar 4.8 Skor pengamatan aspek *quantum learning* siklus I dan siklus II

Pada tindakan selanjutnya yakni siklus II, dari tabel dan grafik kenaikan pengamatan *quantum learning* diatas dapat disimpulkan bahwa keiatan belajar mengajar dengan menggunakan model *quantum learning* sangat efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa, setelah pertemuan pertama dan kedua respon yang ditunjukkan semakin positif dan mereka merasa senang dalam setiap kali proses pembelajaran dan lingkungan sedikit lebih kondusif dikarenakan siswa yang berada diluar kelas tidak terlalu berisik sehingga pembelajaran lebih kondusif, terlebih lagi tugas yang dikerjakan dengan baik dan mendapatkan nilai paling tinggi akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis seperti buku dan pulpen.

Pada tindakan selanjutnya yakni siklus II, setelah pertemuan pertama dan kedua respon yang ditunjukkan semakin positif dan mereka merasa senang dalam setiap kali proses pembelajaran dan lingkungan sedikit lebih kondusif dikarenakan siswa yang berada diluar kelas tidak terlalu berisik sehingga pembelajaran lebih kondusif, terlebih lagi tugas yang dikerjakan dengan baik dan mendapatkan nilai paling tinggi akan mendapatkan hadiah berupa alat tulis seperti buku dan pulpen

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peningkatan hasil belajar akuntansi melalui Model *Quantum Learning* pada siswa kelas X Akuntansi SMK BM PAB 3 Medan Estate. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal siswa dengan banyak siswa yang tidak lulus KKM pada siklus I dan II terdapat kenaikan hasil belajar. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I sebesar 65,21% dengan nilai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 73,69% atau 15 siswa dari 23 siswa. Sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup signifikan yaitu hasil belajar siswa yang diperoleh sebesar 91,30% dengan nilai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85,21% atau 21 siswa dari 23 siswa.
2. Penerapan unsur-unsur yang ada dalam *quantum learning* yaitu konsep TANDUR, sikap positif, penataan lingkungan, dan pemanfaatan modalitas belajar yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif didalam kelas pada mata pelajaran akuntansi materi jurnal khusus. Melalui Video animasi siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dengan tayangan animasi dan musik siswa menjadi lebih *relax* dalam pembelajaran dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi, siswa menjadi antusias memperhatikan tayangan video animasi dengan materi jurnal khusus sehingga hasil belajar akuntansi siswa meningkat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan diatas maka yang menjadi saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru, khususnya guru pendidikan akuntansi agar diharapkan menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi pihak sekolah, diharapkan menambah refrensi materi yang diajarkan dan model pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung kegiatan belajar siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan untuk terus menggali potensi yang ada dalam diri kamu dan jangan pernah merasa bosan dalam belajar, karena hanya dengan belajar kamu bisa menjadi orang yang lebih baik.
4. Bagi peneliti yang akan meneliti masalah yang sama diharapkan untuk melakukan penelitian pada materi pembelajaran serta alokasi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto.Suharsimi. 2008.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Arikunto.Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kel.PT*. Bumi Aksara, Jakarta
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta :Rajawali Pers
- De Porter, Bobbi dan Mike Hernacki. terjemahan Alwiyah Abdurrahman. 2000. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- De Porter, Bobbi; Reardon Mark; Singer Sarah; dan Nouri. 2009. *Quantum Teaching*. Editor, Hernacki, Mike. Diterjemahkan oleh Ary Nilandri. Bandung: Kaifa.
- De Porter, Bobbi & Mike Hernacki.(2001). *Quantum Learning Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: PenerbitKaifa
- DePorter, Bobbi. et. al. (2005).*Quantum Teaching (Mempraktikkan Quantum Learning di ruang-ruang kelas)*. Penerjemah: AryNilandari Bandung:Kaifa.
- Dryden, gordon dan Dr. Jeanette Vos. 2001. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution) Belajar Akan Efektif Jika Anda Dalam Keadaan “FUN”. Edisi Lengkap Keajaiban Pikiran(I), Sekolah Masa Depan(II)*. Diterjemahkan oleh Word ++ Translation Service. Bandung : Kaifa
- Fatahuddin, sholhan. (2011), *penerapan metode quantum learning sebagai upaya peningkatan prestasi belajar siswa pada mata diklat penerapan konsep*

- dasar listrik dan elektronika (pkdle) Di smk n 2 surakarta.* Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Harti ,Dwi. 2008. Modul Akuntansi 1A. Jakarta :Erlangga.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kosasih, Nandang dan Dede Sumarna. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan.* Bandung: Alfabeta
- Munir. (2015). *Multimedia :Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan,* Bandung : Alfabeta.
- Nana Sudjana.(2005). *PenilaianHasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Purwanto.(2011). *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta:PustakaPelajar
- Rusman. (2010). *Model model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Rima. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Swasta Bayu Pertiwi 1 Sunggal T.P 2016/201.* Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Medan.
- Selman, V., Selman, R. C., and saman.J. (2009). *Quantum Learning : Learn Without Learning. International Business & Economics Research Journal.*2 (40, 47-50
- Shoimin, Aris. (2014). *Media 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Ar- Ruzz Media.

Sudijono, Anas. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Bandung :Alfabeta.

Sugiyono, (2016), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung

:Alfabeta.