

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*
BERBANTU MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA SMK AR RAHMAN
TAHUN PEMBELAJARAN
2019/2020**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas Dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

NURAINUN DALIMUNTHE
1502070105



**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
Website : <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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, 28 September 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Nurainun Dalimunthe
NPM : 1502070105
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() 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. Svamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Henny Zurika Lubis, S.E, M.Si
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si
3. Dra. Fatmawarni, M.M

- 1.
- 2.
- 3.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Nurainun Dalimunthe

NPM : 1502070105

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2019

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing

Dra. Fatmawarni, M.M

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi,

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

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Nurainun Dalimunthe

NPM : 1502070105

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar-Rahman Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

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, Juli 2019

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
6000
ENAM RIBU RUPIAH

BC075AFF774089536

Nurainun Dalimunthe

Nurainun Dalimunthe



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

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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Nurainun Dalimunthe
NPM : 1502070105
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* berbantu Video Animasi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pelajaran 2019/2020.

Tanggal	Materi Bimbingan Skripsi	Paraf	Keterangan
10/9-2019	Perbincangan Bab II, - Deskripsi Hsl penelitian, - Uji validitas, Reliabilitas - Metode analisis data - penyediaan Hsl angket - Analisis Regresi - Analisis Hipotesis		
13/9-2019:	Perbaikan uji validitas & Bab IV		
18/9-2019	Deskripsi Hasil angket bustkan.		
19/9-2019	Acc Selesai Bimbingan		

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, Agustus 2019
Dosen Pembimbing

Dra. Katmawarni MM

ABSTRAK

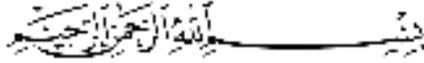
Nurainun Dalimunthe. 1502070105. Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas XI SMK Ar Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar pada materi rekonsiliasi bank akuntansi siswa SMK Ar Rahman tahun pembelajaran 2019/2020.

Penelitian ini di laksanakan di SMK Ar Rahman yang beralamat di Jl. Brigjend. H.Abdul Manaf Lubis. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa akuntansi kelas XI yang berjumlah 42 orang, sedangkan sampel yang di gunakan adalah seluruh siswa akuntansi kelas XI yang berjumlah 42 orang. Instrument penelitian dengan menggunakan tes tertulis berbentuk uraian yang berjumlah 5 soal dan angket yang berjumlah 20 item. Dari hasil pengujian hipotesis di ketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,563 > 1,684$) adalah hipotesis di terima (H_a diterima). Maka dapat di simpulkan bahwa H_a di terima yang berarti variabel model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa akuntansi SMK Ar Rahman tahun pembelajaran 2019/2020.

Kata kunci : Model Pembelajaran *Quantum Learning*, Media Video Animasi, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah Swt karena atas rahmat dan nikmat-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020”.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus dan penghargaan yang tinggi kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga selesainya skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis haturkan kepada :

1. Ayahanda **A.Chalik Dalimunthe** dan Ibunda tercinta **Ramlah** yang selama ini mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, cinta dan kasih sayang yang sangat tulus, serta dukungan baik secara moral maupun materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nst, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang M.Si** selaku Ketua Program Studi Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran M.Si** selaku Sekretaris Program Studi Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Dra. Fatmawarni MM** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan, arahan serta bimbingan selama menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak **Drs.Sukardi** selaku Kepala Sekolah SMK Ar Rahman Medan dan Ibu **Erlina Wati, S. Pd** selaku Guru Akuntansi SMK Ar Rahman Medan yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian.
8. Keluarga besar tercinta kakakku **Nova Suyanti Dalimunthe dan Mastika Dalimunthe**, abangku **Hasanuddin Dalimunthe**, yang banyak memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu **Fitria** dan Bapak **Didi** selaku ibu dan bapak keduaku yang selalu memberikan nasehat.
10. Buat sahabatku para personil **Fitri's Angel, Warung Pakde serta Pejuang dan Penerima Mahar** yang setia menjadi teman curhat dan teman diskusi, yang selalu memberikan semangat, dan terimakasih untuk persahabatan yang masih terjalin sampai saat ini
11. Buat teman-teman seperjuangan di kelas B Pagi Pendidikan Akuntansi Tahun 2015

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga saya mengharapkan kritik dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membacanya terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

Medan, September 2019

Penulis

(NURAINUN DALIMUNTHER)

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. KERANGKA TEORITIS	8
1. Pengertian Model Pembelajaran	8
2. Model Pembelajaran Quantum Learning	9
3. Tinjauan Mengenai Media Video Animasi	14
4. Hasil Belajar	16
5. Materi Pembelajaran Rekonsiliasi Bank	17
B. KERANGKA KONSEPTUAL	23
C. HIPOTESIS PENELITIAN	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Variabel Penelitian	26
D. Defenisi Operasional	27
E. Jenis dan Desain Penelitian	29
F. Instrumen Penelitian	30
G. Uji Coba Instrumen Penelitian	34
H. Teknik Analisis Data	36

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	42
1. Profil Sekolah	42
2. Visi dan Misi Sekolah	43
B. Pembelajaran Rekonsiliasi Bank Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi	43
C. Deskripsi Hasil Belajar	45
1. Hasil Belajar	45
2. Hasil Uji Coba Instrumen	45
3. Hasil Uji Pra Syarat	48
4. Penyajian Data Hasil Angket	50
D. Hasil Analisis Data	51
1. Hasil Analisis Deskriptif	51

2. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....	52
3. Hasil Koefisien Determinasi (R Square).....	53
4. Hasil Uji Hipotesis.....	54
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
F. Keterbatasan Penelitian.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
Daftar Riwayat Hidup	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Siswa Kelas X Akuntansi SMK Ar-Rahman.....	4
Tabel 3.1 Pelaksanaan Penelitian.....	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	31
Tabel 3.3 Alternative Jawaban menurut Skala Likert.....	33
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Terhadap Pembelajaran dengan Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	33
Tabel 3.5 Pedoman menginterpretasi Koefisien Korelasi	40
Tabel 4.1 Uji Validitas Angket Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi.....	46
Tabel 4.2 Uji Hasil Perhitungan Uji Realibilitas Angket Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov.....	48
Tabel 4.4 Hasil Uji Linieritas	49
Tabel 4.5 Data Tabulasi Ferekuensi Persentase Instrumen Penelitian pada Variabel X (Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi).....	50
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif.....	51
Tabel 4.7 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	52
Tabel 4.8 Hasil Uji Koefisien Determinan.....	54
Tabel 4.9 Hasil Hipotesis	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	24
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	30

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dan memegang peranan penting bagi manusia dalam menjalani kehidupannya, karena tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang juga meningkatkan kualitas sumber dayanya. Hal ini akan berdampak menjadi keterbelakangan bagi manusia tersebut. Pendidikan akan selalu dilakukan secara berkelanjutan dan terus-menerus, baik secara formal maupun nonformal.

SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) adalah salah satu lembaga pendidikan formal yang diharapkan mampu meningkatkan sumber daya manusia yang potensial, sehingga dapat memiliki kemampuan hidup mandiri dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan menerapkan keterampilan dari program jurusan yang di pilihnya pada lapangan pekerjaan yang tersedia. Proses pendidikan yang baik dan terencana dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Yang artinya pendidikan tidak semata-mata dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang baik, melainkan juga melihat bagaimana cara memperoleh hasil dan proses belajar yang terjadi pada peserta didik tersebut.

Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya dari diri siswa tersebut, namun tidak terlepas dari kualitas kinerja guru saat proses belajar mengajar di dalam kelas. Guru merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sebab saat mengajar guru diharapkan dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan siswa serta penguasaan materi pelajaran secara

optimal. Sehingga diharapkan siswa mampu menjadi generasi yang mandiri, kreatif, inovatif, kritis dan juga mampu menghadapi tantangan dan persaingan di masa depan.

Guru selalu menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya di dalam kelas berlangsung dengan baik serta berpusat pada siswa. Siswa semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, mau bertanya juga bisa menjawab pertanyaan dari guru. Untuk itu guru harus mampu memilih model dan media pembelajaran yang bervariasi dan cocok untuk diterapkan pada pembelajaran tertentu sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan serta mampu membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Namun pada kenyataannya di dalam pembelajaran guru lebih banyak memberikan informasi dan menjelaskan di depan kelas dan kurang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar. Siswa hanya mendengarkan, mencatat, menghafal dan mengerjakan tugas dari guru sehingga siswa cukup sulit menyelesaikan tugas dan mengimplementasikan pembelajaran yang diterimanya dalam kehidupan nyata. Selain jarang bertanya saat proses pembelajaran berlangsung, siswa juga terlihat kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sementara menurut Putri Haryani, P., & Fatmawarni. (2018) Berdasarkan atas hasil review dari mahasiswa kenapa hasilnya rata-rata dibawah standar ,mahasiswa menjawab bahwa karena tidak paham dalam menguasai materi yang disajikan, disebabkan pembelajaran yang dilakukan selalu berpihak kepada staf pengajar,Model pembelajaran yang diberikan belum tepat, staf pengajar menjelaskan dan mahasiswa menjadi pendengar , disamping itu kurangnya aktifitas siswa , tingkat keberanian mahasiswa untuk bertanya kurang dan media yang

ditayangkan hanya sebatas materi singkat. Karena setiap kegiatan berlangsung siswa merasa dia dapat memprediksi bagaimana kegiatan yang akan mereka lakukan selama pembelajaran, hal ini membuat mereka jenuh dan bosan sehingga siswa tidak maksimal untuk menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta siswa juga tidak aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. Kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran akan menjadi suatu masalah dan sangat berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar.

Kondisi ini juga terjadi di kelas X-Akuntansi SMK Ar Rahman yang di ketahui dari hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa siswa tidak berani bertanya jika kurang mengerti penjelasan guru juga masih takut untuk menyampaikan pendapatnya. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas X-Akuntansi SMK Ar Rahman pada tanggal 4 Maret 2019, peneliti menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas X-Akuntansi SMK Ar Rahman perlu di tingkatkan, karena masih banyak siswa yang tidak mencapai KKM. Nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Akuntansi yaitu 75. Dari segi pengetahuan siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu 22 orang siswa atau 53,38% dan nilai siswa yang memiliki nilai sesuai KKM yaitu 20 siswa atau 47,62%. Hal ini terbukti dari hasil belajar siswa sebagai:

Tabel 1.1
Data Siswa Kelas X Akuntansi SMK Ar-Rahman Medan

No.	Kelas	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	XI-Akuntansi	≥ 75	20 Siswa	47,62%
2		< 75	22 Siswa	53,38%
Jumlah			42 Siswa	100 %

Sumber : Dokumen Daftar Nilai Di SMK Ar Rahman

Untuk mengatasi masalah di atas, banyak model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dengan media pembelajaran berbantu Video Animasi. Model pembelajaran *Quantum Learning* mengajarkan arti kekuatan dari AMBAK (Apa Manfaatnya BagiKu) dan juga memiliki kerangka perancangan yang baik dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang di namai dengan TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan). Guru memberikan dan membebaskan siswa untuk menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi mereka. Contohnya belajar dengan menggunakan musik, hiburan maupun melakukan permainan. Namun walaupun di berikan kebebasan tetap saja ada batasan yang di buat oleh guru sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Untuk membantu guru menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan, guru menggunakan Video Animasi saat proses belajar mengajar. Dengan menyayangkan Video Animasi tersebut siswa diajak untuk lebih tertarik,

menggali pengetahuan umum yang siswa miliki serta menumbuhkan sikap ingin tahu terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Dengan menerapkan model pembelajaran *Quantum learning* berbantu Video Animasi diharapkan siswa mampu menggali kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya dan berani untuk bertanya juga menyampaikan pendapatnya di dalam kelas, sehingga hasil belajar siswa pada pelajaran akuntansi dapat meningkat.

Dari latar belakang masalah yang telah di bahas sebelumnya, peneliti merasa perlu mengadakan suatu penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* berbantu Video Animasi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pelajaran 2019/2020** “

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah yang di temukan di kelas X Akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Kurang tepatnya model pembelajaran dan media pembelajaran.
2. Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.
4. Siswa malu untuk bertanya saat pembelajaran berlangsung.
5. Siswa masih kurang berani untuk menyampaikan pendapatnya saat belajar.

C. Batasan Masalah

Dalam penulisan penelitian ini, penulis membatasi permasalahan yang akan di bahas yaitu mengenai hasil belajar materi rekonsiliasi bank kelas XI Akuntansi SMK Ar Rahman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan di teliti adalah “ Apakah ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantu video animasi terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Ar Rahman tahun pelajaran 2019/2020 “

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Ar Rahman tahun pelajaran 2019/2020 “

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantu video animasi sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran dengan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

3. Memberikan sumbangan pemikiran kepada lembaga pendidikan mengenai model dan media pembelajaran yang lebih efektif untuk digunakan di kelas atau di sekolah.
4. Memberikan wawasan baru bagi guru dan calon pendidik tentang penerapan dari model pembelajaran *quantum learning* berbantu video animasi.
5. Sebagai bahan referensi penelitian dan tambahan pengetahuan di masa yang akan datang.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. KERANGKA TEORITIS

1. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan oleh guru dan siswa diharapkan dapat menciptakan perubahan pada siswa tersebut. Untuk menciptakan perubahan dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya maka di perlukan berbagai alternatif maupun cara yang dianggap dapat mempengaruhi hal tersebut. Contohnya dengan menggunakan pendekatan, strategi, metode, media maupun model pembelajaran dalam setiap pembelajaran yang dilakukan.

Menurut Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan (2017:37) menyatakan bahwa “ model pembelajaran adalah suatu pola interaksi antara siswa dan guru di dalam kelas yang terdiri strategi, pendekatan, metode dan teknik pembelajaran di kelas”.

Menurut Joyce (dalam Trianto, 2014: 23) menyatakan bahwa “ 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, film, komputer, kurikulum dan lain-lain”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan maupun pola yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai pedoman bagi perancang maupun para guru untuk merencanakan

kegiatan di dalam kelas sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2. Model Pembelajaran *Quantum Learning*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Berawal dari didirikannya sekolah bisnis yang mampu memperkuat tubuh, memperkaya jiwa sekaligus mendidik pikiran. Kegiatan belajar di sekolah ini dirasakan mampu menciptakan begitu banyak keceriaan dalam belajar. Seiring berjalannya waktu SuperCamp mulai dikembangkan pada awal 1980-an. Di SuperCamp inilah prinsip-prinsip dan metode-metode *Quantum Learning* menemukan bentuknya.

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2001: 14-16) mengemukakan bahwa *Quantum Learning* adalah:

Quantum Learning adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif disekolah dan bisnis bekerja untuk semua tipe orang dan segala usia. *Quantum Learning* berakar dari upaya Dr.Georgi Lozanov, seorang pendidik berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebutnya sebagai “*suggestology*” atau “*suggestopedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif ataupun negatif. Beberapa teknik yang di gunakannya untuk memberikan sugesti positif adalah mendudukan murid secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif. Istilah lain yang hampir 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 kegembiraan”. Cara ini menyatukan unsur-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.

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2001: 16) *Quantum Learning* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepat belajar, dan NLP (neurolinguistik) dengan teori, keyakinan, dan metode kami sendiri. Termasuk di antaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, seperti:

1. Teori otak kanan/kiri.
2. Teori otak triune (3 in 1).
3. Pilihan modalitas (visual, auditorial dan kinestetik)
4. Teori kecerdasan ganda.
5. Pendidikan holistik (menyeluruh).
6. Belajar berdasarkan pengalaman.
7. Belajar dengan simbol (metaphoric learning).
8. Simulasi/permainan.

Berdasarkan pengertian diatas *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan untuk peserta didik, karena pada pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas peserta didik di berikan sugesti yang positif dengan mendudukan peserta didik secara nyaman, memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi, dan menyediakan guru-guru yang terlatih baik dalam seni pengajaran sugestif. Dengan sugesti positif tersebut di harapkan akan bisa mempengaruhi situasi belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Kerangka Rancangan Pembelajaran *Quantum Learning*

Dalam pembelajaran kita bertanggungjawab untuk mengupayakan segala tujuan pembelajaran dapat terlaksana. Dengan begitu setiap pembelajaran harus di rancang dan di susun dengan baik, agar mampu tercapai dan terlaksana dengan baik pula.

Menurut Bobbi DePorter, Mark Reardon dan Sarah Singer-Nourie (2005: 10) komponen kerangka rancangan pembelajaran *Quantum Learning* dilakukan dengan strategi TANDUR:

1. Tumbuhkan: Tumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah Manfaat BAgiKU” (AMBAK), dan manfaatkan kehidupan siswa.
2. Alami: Ciptakan pengalaman umum yang dapat di mengerti dan dipahami semua siswa.
3. Namai: Sediakan kata kunci, konsep, model, rumus, strategi sebuah masukan.
4. Demonstrasikan: Sediakan kesempatan bagi siswa untuk menunjukkan bahwa mereka tahu .
5. Ulangi: Tunjukkan siswa cara-cara mengulang materi dan menegaskan “Aku tahu dan memang tahu ini”.
6. Rayakan: Pengakuan untuk penyelesaian, partisipasi, dan pemerolehan ketrampilan dan ilmu pengetahuan.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut Miftahul Huda, M.PD (2014: 193-195) langkah-langkah yang dapat diterapkan dalam pembelajaran melalui konsep *Quantum Learning* adalah sebagai berikut:

1. Kekuatan AMBAK (Apa Manfaat BAgiKu)
 AMBAK adalah motivasi yang di dapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat di perlukan dalam dalam belajar, karena dengan adanya motivasi, keingan untuk belajar akan selalu ada. Siswa harus di beri motivasi oleh guru mereka dengan mengidentifikasi dan mengetahui manfaat atau makna dari setiap pengalaman atau peristiwa yang dilaluinya, yang dalam hal ini adalah proses belajar.

2. Penataan Lingkungan Belajar

Dalam proses belajar dan mengajar, di perlukan penataan lingkungan yang membuat siswa merasa aman dan nyaman. Perasaan semacam ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa yang baik. Penataan lingkungan belajar yang tepat juga mencegah kebosanan dalam diri siswa.

3. Membebaskan Gaya Belajar

Dalam Quantum Learning guru memberikan kebebasan dalam belajar pada siswa tidak terpaku pada satu gaya belajar saja. Gaya belajar antara lain: visual, auditorial dan kinestetik.

4. Membiasakan Mencatat

Belajar akan benar-benar di pahami sebagai aktivitas kreasi ketika siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa mengungkapkan kembali apa yang di peroleh dengan menggunakan bahasa hidup dengan cara mengungkapkan sesuai gaya belajar siswa sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah di mengerti oleh siswa itu sendiri.

5. Membiasakan Membaca

Seorang guru hendaknya membiasakan siswa untuk membaca, baik buku pelajaran maupun buku-buku yang lain. Dengan membaca, siswa bisa meningkatkan perbendaharaan kata, pemahaman, wawasan, dan daya ingatnya.

6. Menjadikan Anak Lebih Kreatif

Sikap kreatif memungkinkan siswa menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.

7. Melatih Kekuatan Memori

Kekuatan memori sangat di butuhkan dalam belajar, sehingga siswa perlu di latih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

d. Manfaat Model pembelajaran *Quantm Learning*

Menurut Bobbi DePorter dan Mike Hernacki (2001: 14) mengemukakan bahwa *Quantum Learning* memiliki manfaat.

Manfaat yang diperoleh dari *quantum learning* adalah :

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

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di tetapkan. Model pembelajaran tersebut juga memiliki kelemahan dan kelebihan. Adapun Kelebihan Model Pembelajaran *Quantum Learning*, yaitu:

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 kealamiah 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. Membutuhkan waktu yang lebih banyak.

3. Tinjauan Mengenai Media Video Animasi.

a. Pengertian Media

Secara harfiah media memiliki arti “perantara” atau pengantar. Dalam pembelajaran penggunaan media akan memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti tentang materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Menurut Ahmad Sabri (2014: 107) “ media merupakan alat yang di gunakan sebagai perantara untuk menyampaikan kan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar ”.

Menurut Gagne (dalam Arif S. Sadiman) “ media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar ”.

Briggs (dalam Arif S. Sadiman) berpendapat bahwa “ media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai adalah contoh-contohnya ”.

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa media adalah suatu alat yang di gunakan oleh guru sebagai perantara yang bisa memudahkan siswa untuk memahami dan mengerti materi yang di sampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat berbentuk visual (dapat di lihat), audio (dapat di dengar) dan juga audio visual (dapat di lihat dan di dengar).

b. Pengertian Video Animasi

Video Animasi sebenarnya adalah media yang menunjukkan serangkaian gambar maupun yang di susun berurutan yang menciptakan gerak pada layar komputer. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampilannya lebih menarik.

Menurut Munir (2015 : 18) “ Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata ”. Agnew dan Kellerman (dalam Munir, 2015: 18) mendefenisikan “ video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi/fantasi ”.

Menurut Munir, (2015 : 18) “ animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian di tampilkan”.

Neo dan Neo, 1997 (dalam Munir, 2015: 18) mendefenisikan “ animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar diam menjadi bergerak keliatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata ” .

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa video animasi merupakan sebuah media atau alat yang bisa membuat gambar ataupun benda mati menjadi bergerak dan hidup serta bersuara yang di dalamnya memiliki makna tersurat maupun tersirat.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali di gunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah di ajarkan. Proses belajar dapat melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Suprijono (2013:7) “ Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja ”.

Sedangkan menurut Purwanto (2011: 49) “ Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan tingkah laku yang di lakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif dan psikomotorik ”.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian, perubahan tingkah laku maupun keberhasilan siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah di tetapkan yang terlihat dari berubahnya sikap dan tingkah laku juga bertambahnya kemampuan dari segi kognitif, afektif serta psikomotorik.

5. Materi Pembelajaran Rekonsiliasi Bank

a. Pengertian Rekonsiliasi Bank

Rekonsiliasi bank adalah daftar dan jumlah transaksi yang menyebabkan saldo kas di laporan bank berbeda dengan saldo kas pada pembukuan perusahaan. Rekonsiliasi laporan bank berguna untuk mengecek ketelitian pencatatan rekening kas bank dan kas perusahaan serta mengetahui penerimaan atau pengeluaran yang belum dicatat oleh perusahaan.

b. Tujuan Rekonsiliasi Bank

1. Untuk mengecek ketelitian pencatatan pada rekening kas dan catatan pada bank.
2. Untuk mengetahui jumlah penerimaan maupun pengeluaran yang belum tercatat oleh perusahaan.

c. Bentuk-Bentuk Rekonsiliasi Bank

Rekonsiliasi Bank memiliki 4 bentuk diantaranya sebagai berikut ini :

1. Bentuk Rekonsiliasi Bank Vertikal (*Report Form*)

Bentuk vertikal bisa disusun dengan betingkat. Bagian atas untuk rekonsiliasi saldo kas, sedangkan jika bagian bawah untuk rekonsiliasi saldo rekening koran.

2. Bentuk Rekonsiliasi Bank Skontro (*Account Form*)

Bentuk skontro disusun dengan cara sebelah-menyebelah. Sebelah kiri untuk rekonsiliasi saldo kas, sedangkan sebelah kanan digunakan untuk rekonsiliasi saldo rekening koran.

3. Bentuk Rekonsiliasi Bank 4 Kolom

Rekonsiliasi bank 4 kolom ialah suatu bentuk penyajian rekonsiliasi bank dengan tabel yang sebenarnya terdiri dari 5 kolom, tetapi hanya ada 4 kolom nominal mutasi.

4. Bentuk Rekonsiliasi Bank 8 Kolom

Rekonsiliasi bank 8 kolom ialah suatu bentuk penyajian rekonsiliasi bank dengan tabel yang sebenarnya terdiri dari 9 kolom, tetapi hanya ada 8 kolom nominal mutasi.

d. Sebab Terjadinya Rekonsiliasi Bank

1. Piutang Wesel

Piutang wesel bisa terjadi jika faktor adanya rekonsiliasi bank sebab dana dikirim melalui jasa bank. Piutang wesel adalah hutang klien dengan menggunakan surat perjanjian yang mengikat dan menjamin berupa asset apabila terjadi masalah dalam pembayaran di masa depan. Piutang wesel ini biasanya mempunyai masa perjanjian kurang dari satu tahun.

2. Deposit In Transit

Perbedaan catatan kas perusahaan dengan bank bisa juga dipengaruhi deposit in transit atau setoran dalam perjalanan. Deposit in transit terjadi jika ada setoran dana di akhir bulan yang mana sudah dicatat perusahaan pada bulan tersebut namun dicatat oleh pihak bank di bulan berikutnya.

3. Beban dan Pendapatan Bank

Beban bank juga bisa menyebabkan rekonsiliasi bank seperti beban administrasi, biaya pelayanan maupun penulisan cek dan masih banyak lagi lainnya. Ada juga pendapatan bunga yang belum dicatat oleh perusahaan.

4. Outstanding Check

Outstanding check atau cek yang masih beredar juga bisa menyebabkan suatu rekonsiliasi bank. Outstanding check ini sudah dicatat oleh perusahaan namun belum dicatat oleh pihak bank. Atau bisa juga cek tersebut belum dicairkan ke bank oleh penerima cek.

5. Kesalahan Pencatatan

Selanjutnya, faktor penyebab terjadinya rekonsiliasi bank bisa karena kesalahan yang mungkin terjadi baik perusahaan ataupun dari pihak bank. Bisa juga pegawai perusahaan anda salah mencatat nominal uang yang masuk begitu pula dengan karyawan bank.

6. Kredit Bank

Rekonsiliasi bank juga bisa terjadi karena adanya kredit bank seperti penagihan atau deposito oleh bank. Transaksi seperti ini hanya bisa diketahui jika anda menerima rekening Koran.

7. Cek Kosong

Cek kosong bisa menyebabkan terjadinya rekonsiliasi bank karena bank tidak dapat mencairkan uang. Hal ini dikarenakan dana setoran perusahaan kurang dan tidak di sadari oleh perusahaan tersebut sehingga tetap dicatat sebagai pengeluaran cek.

e. Cara Menyusun Rekonsiliasi Bank

Pada tanggal 31 Juli 2009 Pt Maju Pesat menerima laporan dari bank berupa rekening koran yang menunjukkan saldo kredit sebesar Rp 1.684.800, sedangkan saldo kas perusahaan menunjukkan saldo debit sebesar Rp 1.842.000. setelah diadakan pemeriksaan, perbedaan tersebut di sebabkan oleh hal-hal berikut ini:

- | | |
|---|------------|
| a. Setoran dalam proses 29 Juli 2009 | Rp 290.000 |
| b. Biaya Administrasi | Rp 4.800 |
| c. Uang kas perusahaan yang belum disetorkan ke bank | Rp 120.000 |
| d. Jasa giro Bank untuk perusahaan | Rp 26.000 |
| e. Cek yang beredar adalah | |
| Nomor 0101 sebesar | Rp 180.000 |
| Nomor 0104 sebesar | Rp 240.000 |
| Nomor 0107 sebesar | Rp 63.600 |
| f. Hasil penagihan perusahaan (menambah akun bank) sebesar Rp 303.600, tetapi oleh perusahaan di catat 306.300. | |
| g. Selemba cek yang di terima oleh perusahaan dan di setorkan ke bank di tolak di karena tidak cukup dana Rp 250.000 dan di cek dikembalikan kepada perusahaan sebagai lampiran rekening koran. | |

Berdasarkan data setelah pemeriksaan tersebut dapat di buat laporan rekonsiliasi bank. Saldo bank dan saldo kas yang benar bentuk (bentuk skontro) adalah sebagai berikut:

PT. Maju Pesat
Laporan Rekonsiliasi Bank
Per 31 Juli 2009

Saldo menurut perusahaan		1.842.000	Saldo menurut bank		1.684.800
Ditambah:			Ditambah:		
Jasa giro bank		<u>26.700</u>	Setoran dalam proses	290.000	
		1.868.700	Uang kas yang tidak di setor	<u>120.000</u>	
Dikurangi:	4.800				410.000
Beban Adm. Bank			Dikurangi:		
Kesalahan pencatatan	2.700		Cek dalam peredaran		
Cek kosong	<u>250.000</u>	257.500	No 0101	180.000	
			No 0104	240.000	
			No 0107	<u>63.600</u>	
					<u>483.600</u>
Saldo perusahaan yang benar		<u>1.611.200</u>	Saldo bank yang benar		1.611.200

PT. Maju Pesat
Laporan Rekonsiliasi Bank
Per 31 Juli 2009

Saldo kas menurut perusahaan		1.824.000
Ditambah:		
Jasa giro Bank		<u>26.700</u>
Dikurangi:		
Beban Adm. Bank	4.800	
Kesalahan pencatatan	2.700	
Cek kosong	<u>250.000</u>	
		<u>257.500</u>
Saldo kas setelah rekonsiliasi		<u>1.611.500</u>
Saldo rekening koran bank		1.684.800
Ditambah:		
Setoran dalam proses	290.000	
Uang kas yang tidak di setor	<u>120.000</u>	
		<u>410.000</u>
		2.094.200
Dikurangi:		
Cek dalam peredaran	180.000	
No 0101	240.000	
No 0104	63.600	
No 0107	<u> </u>	
		<u>483.600</u>
Saldo rekening koran bank sesudah rekonsiliasi		<u>1.611.200</u>

B. KERANGKA KONSEPTUAL

Pada hakikatnya pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai hasil yang di inginkan sesuai dengan tujuan yang telah di tetapkan. Dalam hal ini di lakukan dan di nilai dari pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

Pembelajaran akuntansi yang dilakukan di sekolah cenderung berpusat pada guru, masih terlihat keterbatasan interaksi antara guru dengan siswa maupun sesama siswa. Hal ini mengakibatkan ketidakaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar siswa. Contohnya saja siswa masih tidak berani untuk bertanya dan malu untuk menyampaikan pendapatnya sehingga hasil belajarnya menjadi rendah. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* dan media Video Animasi.

Dalam model pembelajaran *Quantum Learning* ini siswa di arahkan untuk mengetahui manfaat pembelajaran yang akan di alami atupun diterimanya. Sehingga menimbulkan motivasi dan minatnya untuk mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Dalam pembelajaran ini guru juga membantu siswa untuk menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi mereka.

Selanjutnya penggunaan media yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar adalah Video Animasi. Penggunaan Video Animasi diharapkan mampu merangsang keinginan siswa untuk belajar dan memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan.

Dengan penerapan model pembelajaran *Quantum Learning* dan media Video Animasi ini diharapkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan juga meningkat sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dapat meningkat.

Dari uraian diatas, maka yang menjadi kerangka konseptual Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pelajaran 2019/2020 dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka konseptual

C. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dan hasilnya membutuhkan pengujian, hipotesis dalam penelitian ini adalah “ Ada Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pelajaran 2019/2020”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Ar-Rahman Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020 yang beralamat:

Jalan :H.Abdul Manaf Lubis No 58

Kelurahan :Tanjung Gusta

Kecamatan :Medan Helvetia

No telp :84504818

Email Sekolah :arrahman.smk@gmail.com

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan di mulai dari bulan Maret sampai dengan Agustus di SMK Ar Rahman Tahun Pelajaran 2019/2020.

Tabel 3.1
Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
		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	Observasi	■																							
2	Pengajuan Judul		■																						
3	Penyusunan Proposal				■	■	■	■																	
4	Revisi Proposal							■	■																
5	Seminar Proposal									■															
6	Pengumpulan Data																■								
7	Pengolahan dan Analisis Data																	■							
8	Penyusunan Skripsi																		■						
9	Bimbingan Skripsi																			■	■	■	■		
10	Sidang Meja Hijau																								■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2012:117) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Akuntansi SMK Ar Rahman yang berjumlah 42 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiono (2012: 117) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil seluruh populasi yang ada menjadi sampel penelitian yaitu kelas XI akuntansi berjumlah 42 orang yang menjadi sampel total (total sampling).

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdapat dua macam, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Quantum Learning* berbantu Media Video Animasi.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar.

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional adalah informasi yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel

Adapun yang menjadi defenisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model Pembelajaran *Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang telah terbukti efektif disekolah dan bisnis bekerja untuk semua tipe orang dan segala usia. Model pembelajaran *Quantum Learning* ini juga mempengaruhi hasil belajar siswa dengan memberikan sugesti positif pada siswa, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi mereka.

Langkah-langkah quantum learning dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- a. Kekuatan AMBAK (Apa Manfaat BAgiKu)

Pada saat kegiatan awal pembelajaran guru memberikan motivasi serta memberitahu pada siswa apa manfaat yang akan di dapatkan setelah selesai mempelajari materi rekonsiliasi bank.

- b. Penataan Lingkungan Belajar

Untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan saat mempelajari materi rekonsiliasi bank, guru terlebih dahulu menata lingkungan belajar siswa dengan membagi mereka menjadi beberapa kelompok .

c. Membebaskan Gaya Belajar

Dalam pembelajaran guru tidak hanya terikat pada satu gaya belajar. Pada materi rekonsiliasi bank guru menggunakan gaya belajar audio-visual dengan menampilkan video animasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

d. Membiasakan Mencatat

Dalam proses pembelajaran rekonsiliasi bank siswa di minta untuk mencatat informasi ataupun materi yang di anggapnya penting

e. Membiasakan Membaca

Setelah guru menampilkan video animasi yang berisi materi rekonsiliasi bank dan meminta siswa untuk mencatat hal penting, selanjutnya siswa diminta untuk membaca kembali point penting yang telah dicatat, dengan begitu siswa mampu memahami dan mengerti apa yang di bacanya dan juga mampu mengerti materi rekonsiliasi bank.

f. Menjadikan Anak Lebih Kreatif

Dalam langkah ini, guru membuat anak mengingat materi. Agar siswa lebih kreatif, memberikan pertanyaan tentang materi rekonsiliasi bank. Siswa berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan tersebut. Bagi yang bisa menjawab pertanyaan, guru akan memberikan reward di akhir pembelajaran.

g. Melatih Kekuatan Memori

Setelah melakukan enam langkah di atas siswa di harapkan mampu melatih memorinya dan memahami materi rekonsiliasi bank.

2. Video Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Video Animasi dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi yang di sampaikan oleh guru. Hal ini karena ketertarikan siswa melihat video animasi tersebut, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mempelajari materi yang di sampaikan.
3. Hasil Belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Perubahan tingkah laku maupun keberhasilan siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah di tetapkan yang terlihat dari berubahnya sikap dan tingkah laku juga bertambahnya kemampuan dari segi kognitif, afektif serta psikomotorik.

E. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Eksperimental. Menurut Sugiono (2012: 107) design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Hal ini terjadi karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak di pilih secara random.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar siswa dengan materi rekonsiliasi bank. Bentuk desain penelitian ini adalah:



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan:

- X : Model Pembelajaran Quantum Learning berbantu Media Video Animasi (Variabel bebas)
- Y : Hasil Belajar (Variabel Terikat)

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2015: 133) mengemukakan bahwa instrumen penelitian di gunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan menghasilkan data kuantitatif yang akurat. Untuk mendapat data yang di perlukan dalam penelitian ini penulis menggunakan instrumen. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini antara lain Subjektif Tes dalam bentuk Uraian dan Kasus Transaksi.

1. Tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang mendapat jawaban yang dapat di jadikan dasar bagi penetapan skor angka. Menurut Anas Sudijono (2011:67) mengemukakan bahwa tes adalah cara (yang dapat di pergunakan) atau prosedur (yang di tempuh)

dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas (yang harus di kerjakan) oleh testee, sehingga (atas dasar data yang di peroleh 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 standar tertentu.

Tes yang digunakan untuk melihat hasil belajar akuntansi. Untuk lebih jelasnya maka aspek yang dipergunakan dalam tes dapat dilihat pada tabel yang tertera dibawah ini.

Untuk lebih jelasnya maka aspek yang dipergunakan dalam tes dapat dilihat pada tabel yang tertera dibawah ini.

Tabel 3.2
Kisi-kisi instrumen soal

No	Materi Pembelajaran	Aspek Kognitif						Jumlah Item	Bobot Soal
		C1	C2	C3	C4	C5	C6		
1	Menjelaskan Pengertian dan Tujuan Rekonsiliasi Bank		1					1	10
2	Menjelaskan Sebab Terjadinya Rekonsiliasi Bank		1					1	10
3	Menyusun Rekonsiliasi Bank			8				8	80
Total								10	100

Sumber: Akuntansi 2 untuk SMK (yudhistira)

Keterangan :

C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis), C5 (Sintesis),
C6 (Evaluasi)

2. Angket (Kuesioner)

Menurut Syofian Siregar (2014 : 44) mengemukakan bahwa kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi, yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau sistem yang sudah ada.

Jenis kuesioner yang di gunakan dalam proses pengumpulan data adalah kuesioner tertutup, dimana pertanyaan yang di berikan pada responden sudah dalam bentuk pilihan ganda. Jadi kuesioner jenis ini responden tidak di beri kesempatan untuk mengeluarkan pendapat.

Menurut Syofian Siregar (2014 : 50) mengemukakan skala likert adalah skala yang dapat di gunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Dengan menggunakan skala ini, maka variabel yang akan di ukur di jabarkan menjadi dimensi, dari dimensi di jabarkan menjadi indikator lalu subindikator yang dapat di ukur. Kemudian subindikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item- item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan”. Dan masing- masing diberi bobot skornya seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.3
Alternative jawaban menurut Skala Likert

Alternative Jawaban	Skor untuk Pernyataan Positif	Skor untuk pernyataan Negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
KurangSetuju	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

Tabel 3.4
Kisi-kisi Angket Terhadap Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Quantum Learning*

No	Variabel Penelitian	Indikator	No. Item
1	Model Pembelajaran Quantum Learning	1. Penerapan model pembelajaran quantum learning dan membentuk kelompok. Kelompok-kelompok yang bersifat heterogen.	1,2,
		2. Guru memberikan materi dalam pemberian tugas kelompok.	3,4
		3. Memberikan persepsi dalam keberhasilan kelompok	5
		4. Siswa belajar bersama mengerjakan tugas-tugas kelompok yang diberikan	6,7,8
		5. Memberikan tes-tes berdasarkan fakta	9
		6. Guru memberikan skor pada hasil kerja kelompok.	10
2	Media Video Animasi	1. Pemahaman siswa pada materi rekonsiliasi bank dengan tampilan media video animasi	11,12
		2. Pendapat siswa tentang tampilan di media	13,14

		video animasi	
		3. Kemampuan siswa menggunakan media video animasi	15,16
		4. Manfaat media video animasi dalam mengatasi kesulitan belajar	17,18
		5. Daya tarik tampilan dalam media video animasi	19
		6. Menampilkan hasil dari media video animasi	20
Jumlah item			20

G. Uji Coba Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui keabsahan dan konsistensi instrumen, perlu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen yang dilakukan di sekolah SMK Siti Banun kelas XI AK-2 yang berjumlah 36 siswa. Adapun uji coba instrumen penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas Angket

Menurut Syofian Siregar (2014: 75) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin diukur. Untuk menguji validitas tes di gunakan rumus korelasi product moment.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X^2)][N \sum Y^2 - (\sum Y^2)]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara variable X dan variable Y.

N : jumlah responden.

$\sum xy$: jumlah perkalian skor X dan Y.

X : skor item

Y : skor total

Jika koefisien korelasi hitung $r_{xy} > \text{sig. (2 tailed)}$, maka angket tersebut memiliki korelasi yang signifikan (valid).

2. Uji Realibilitas Angket

Menurut Syofian Siregar (2014: 87) Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukuran yang sama pula.

Pengujian reliabilitas ini menggunakan teknik *alpha cronbach* pada taraf signifikan 5%, kriteria suatu instrument penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas (r_{11}) $> 0,6$.

Tahapan perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *alpha cronbach*:

1) Menentukan nilai varian setiap butir pertanyaan

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

2) Menentukan nilai varian total

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

3) Menentukan reliabilitas instrumen

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas instrument

k : Jumlah butir pertanyaan

n : Jumlah sampel

X_i : Jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum X$: Total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varian butir

σ_t^2 : Varian total

H. Teknik Analisis Data

Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghitung Mean (harga rata – rata) dari tiap variabel dengan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} \quad (\text{Syofian Siregar, 2014 : 137})$$

Keterangan :

$\sum Xi$ = nilai tiap data

\bar{X} = mean

n = jumlah data

2. Menghitung Varians dan Simpangan Baku

Rumus :

$$S^2 = \frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n-1} \quad \text{dan} \quad S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

(Sugiyono, 2017 : 58)

Keterangan :

x_i : Data ke-i

n : Banyak data

S^2 : Varians

S : Simpangan baku

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan data dan untuk menentukan uji selanjutnya apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Analisis yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji *one sample kolmogorov smirnov*. Untuk menyederhanakan, pengolahan data menggunakan SPSS versi 23.

4. Uji Linieritas

Menurut Syofian (2014 : 178) Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah antar variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linier.

Ho : Data tidak berpola linier

Ha : Data berpola linier

Kriteria pengujian signifikansi sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka Ho diterima

jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka Ho ditolak.

Untuk pengolahan data menggunakan SPSS Versi 23

5. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasilah di lakukan hasil penelitian berdasarkan satu sampel. Analisa deskriptif di lakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dalam penelitian.

6. Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana bertujuan untuk memprediksi bagaimana pengaruh antara variabel X (model pembelajaran *quantum learning* berbantu video animasi) dan variabel Y (hasil belajar) maka digunakan rumus persamaan regresi sederhana, dengan rumus sebagai berikut:

$$Y = a + Bx \quad (\text{Syofian Siregar 2014 : 379})$$

Mencari b menggunakan rumus:

$$b = \frac{\sum xy}{\sum x^2} \quad (\text{Syofian Siregar 2014 : 380})$$

mencari a menggunakan rumus :

$$a = Y - bX \quad (\text{Syofian Siregar 2014 : 381})$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

X : Variabel bebas

a : Nilai konstanta

b : koefisien arah regresi

Untuk menyederhanakan, pengolahan data menggunakan SPSS versi 23.

7. Uji Korelasi (Parsial)

Analisis korelasi parsial digunakan untuk mengetahui kekuatan hubungan antara korelasi antara kedua variabel dimana variabel lainnya dianggap berpengaruh dikendalikan atau dibuat tetap (sebagai variabel control). Variabel yang diteliti adalah data rasio maka teknik statistik yang digunakan adalah *korelasi Pearson Product Momen*.

Menurut Sugiyono (2014:248) penentuan koefisien korelasi dengan menggunakan metode analisis korelasi *Pearson Product Moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r : koefisien korelasi *pearson*

x : Variabel Independent

y : variabel dependent

n : banyak sampel

Bahan penafsiran terhadap koefien korelasi yang ditemukan besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan berikut ini :

Tabel 3.5
Pedoman Menginterpretasikan Koefisien Korelasi

Interval Korelasi	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat

Sumber : Sugiyono (2014:250)

8. Koefisien Determinan

Koefisien determinan digunakan untuk melihat besarnya kontribusi variabel model pembelajaran terhadap variabel hasil belajar. Untuk menyederhanakan, pengolahan data menggunakan SPSS versi 23.

Rumus:

$$D = r^2 \times 100\% \quad (\text{Syofian Siregar 2014 : 338})$$

9. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya diterima atau ditolak . Pengujian hipotesis penelitian , dilakukan dengan menggunakan *uji-t*.

Untuk menyederhanakan, pengolahan data menggunakan SPSS versi 23.

Hipotesis :

Ha : Ada Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020

Ho : Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020

Rumus :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Syofian Siregar 2014 : 383})$$

Keterangan :

t = t hitung

r = nilai regresi

n = jumlah sampel

1 = nilai konstanta

r^2 = kuadrat angka indeks product

Untuk pengujian hipotesis, nilai t_{hitung} di bandingkan dengan nilai t_{tabel} . Cara penentuan t_{tabel} di dasarkan pada taraf signifikansi tertentu (misalnya $\alpha = 5\%$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2$).

Kriteria pengujian hipotesis

- Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka Ho di tolak Ha di terima
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ho di terima Ha di tolak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMK Ar Rahman
Kode Sekolah	: 186
Alamat Sekolah	: Jl. Brigjend. H.Abdul Manaf Lubis/ Jl. Gaperta Ujung No 58 Medan
Kelurahan	: Tanjung Gusta
Kecamatan	: Medan Helvetia
Kota	: Medan
No Telp	: 8450418
Email Sekolah	: arrahman.smk@gmail.com
NSS	: 344076006112
NPSN	: 10259348
Tahun Berdiri	: 2003
Izin Operasional	: 420/7149/DIKMEN/2008
Akta Notaris	: nomor-57-tanggal 7 agustus 1990
Nama Kepala Sekolah	: Drs.Sukardi
Nama Yayasan	: Yayasan Pendidikan Tri Karya Medan

2. Visi Misi Sekolah

Visi :

Mewujudkan SMK Ar Rahman menjadi satu lembaga pendidikan yang mampu menghasilkan siswa yang berkualitas, beriman, bertaqwa, terampil dan mandiri

Misi :

1. Menambah nilai-nilai keagamaan dan PBM.
2. Menumbuhkembangkan budi pekerti yang luhur.
3. Meningkatkan standar kompetensi siswa.
4. Melengkapi sarana dan prasarana.
5. Meningkatkan disiplin warga sekolah.
6. Meningkatkan profesionalisme guru dan pegawai

B. Pembelajaran Rekonsiliasi Bank Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi

Pada penelitian ini, peneliti mengajarkan materi rekonsiliasi bank menggunakan model pembelajaran quantum learning berbantu media video animasi. Pembelajaran dimulai dari menumbuhkan AMBAK (Apa Manfaatnya BagiKu), saat sebelum memulai menyampaikan pembelajaran sebagai guru kita terlebih dahulu mengucapkan salam, berdoa lalu memberitahu kepada para siswa apa manfaat yang akan di dapatkannya setelah mempelajari materi ingin di sampaikan. Sehingga para siswa memiliki motivasi yang kuat untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Saat siswa telah mengetahui manfaat pembelajaran maka selanjutnya guru melakukan penataan lingkungan kelas misalnya dengan cara membuat kelompok kecil dan sebagainya. Penataan lingkungan ini di buat agar siswa lebih senang dan nyaman saat proses pembelajaran berlangsung. Contohnya saja dengan berdiskusi dengan teman kelompoknya akan mempermudah siswa tersebut untuk memahami materi rekonsiliasi bank.

Setelah penataan kelas yang baik sudah terlaksana, selanjutnya guru bisa menerapkan konsep TANDUR dalam pembelajaran materi rekonsiliasi bank, yang pertama itu Tanamkan AMBAK (Apa Manfaatnya BagiKu) yaitu langkah di awal yang telah di lakukan pada awal pembelajaran yaitu menumbuhkan minat dan motivasi para siswa. Kedua Alami, yaitu menampilkan materi rekonsiliasi bank menggunakan media video animasi yang di iringi oleh musik. Ketiga Namai, disini guru memberikan nama masing-masing kelompok lalu para siswa berdiskusi berdasarkan tampilan video animasi yang telah di lihat. Keempat Demonstrasikan yaitu memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya ataupun menjelaskan pemahaman mereka terhadap video animasi yang telah di putarkan. Kelima Ulang, di sini guru menilai sejauh mana pemahaman materi rekonsiliasi bank yang telah mereka pahami dengan cara memberikan evaluasi berupa tes dan bisa juga dengan cara memberikan kuis. Keenam Rayakan yaitu mengapresiasi pencapaian yang telah siswa dapatkan misalnya pemberian nilai maupun reward. Setelah semuanya selesai guru menutup pembelajaran dengan salam.

C. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar

Penelitian ini berbentuk penelitian eksperimen yang di laksanakan di SMK Ar Rahman Medan, yang melibatkan satu kelas yaitu XI-Ak. Data yang diambil ada dua yaitu penggunaan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi (X) dan hasil belajar (Y). Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan pre test, post test dan angket. Setelah penelitian di lakukan , maka di peroleh skor hasil belajar siswa berupa pre test dan post test pada materi rekonsiliasi bank yang di ajarkan menggunakan model pembelajaran quantum learning berbantu media video animasi. Untuk nilai pre test dan post test terlampir.

Nilai KKM mata pelajaran akuntansi yang di tetapkan oleh sekolah adalah 75. Berdasarkan data hasil belajar siswa melalui pre test dan post test yang menggunakan model pembelajaran berbantu media video animasi terdapat peningkatan hasil belajar siswa.

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum penelitian di lakukan terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan uji realibilitas instrument. Kegunaan uji validitas adalah untuk menguji apakah suatu data yang di peroleh dari hasil penelitian dapat digolongkan valid atau tidak. Sedangkan uji realibilitas berguna untuk menguji apakah suatu data yang di peroleh dari hasil penelitian dapat di katakana realibel atau tidak. Dari pemeriksaan yang telah di lakukan terhadap data yang diperoleh bahwa data tersebut layak untuk di olah dan di analisis.

a. Uji Validitas

Uji validitas di lakukan untuk menguji apakah angket yang akan di berikan sudah layak atau tidak untuk di jadikan sebagai tolak ukur. Untuk perhitungan dan penyelesaian validitas angket, data di olah menggunakan program SPSS Versi 23. Adapun jumlah item untuk angket yang di uji berjumlah 20 butir soal dan setelah di lakukan uji validitas dinyatakan semua butir soal valid yaitu sebanyak 20 butir soal.

Dari hasil perhitungan uji validitas dengan SPSS versi 23 di peroleh hasil variabel model pembelajaran quantum learning berbantu media video animasi (X) pada tabel 4.2 , yaitu:

Tabel 4.1
Uji Validitas Angket Model Pembelajaran Quantum Learning
Berbantu Media Video Animasi

Nomor Soal	r_{hitung}	Nilai Probabilitas Sig. 0,05	Keterangan
1	0,698	0,000	Valid
2	0,898	0,000	Valid
3	0,690	0,000	Valid
4	0,737	0,000	Valid
5	0,778	0,000	Valid
6	0,346	0,039	Valid
7	0,726	0,000	Valid
8	0,810	0,000	Valid
9	0,706	0,000	Valid
10	0,847	0,000	Valid
11	0,811	0,000	Valid
12	0,898	0,000	Valid
13	0,845	0,000	Valid
14	0,874	0,004	Valid
15	0,465	0,000	Valid
16	0,770	0,002	Valid
17	0,506	0,002	Valid
18	0,506	0,000	Valid

19	0,784	0,000	Valid
20	0,656	0,000	Valid

Sumber : Data di olah menggunakan SPSS 23

Dengan ketentuan jika $r_{hitung} > sig.$ (2 tailed) maka data tersebut di nyatakan valid. Dengan demikian di ketahui bahwa $r_{hitung} > sig.$ (2 tailed) yaitu $0,698 > 0,000$ sehingga angket no 1 adalah valid. Dengan cara yang sama di lakukan pada setiap item angket, sehingga di peroleh hasil validitas 20 butir angket dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas menunjukkan angket yang di pakai dapat di percaya untuk di gunakan sebagai alat pengumpulan data atau tidak. Jika instrumen reliable maka hasilnya juga dapat di percaya. Untuk menghitung reliabilitas dapat di gunakan rumus *crombach alfa* dengan bantuan program SPSS Versi 23, di lihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Angket Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,949	20

Berdasarkan kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alfa $> 0,60$. Berdasarkan nilai Alfa pada kolom Cronbach's Alfa di atas, terlihat bahwa nilai Cronbach's Alfa $> 0,60$ yaitu $0,949 > 0,60$ hal ini menunjukkan bahwa data tersebut reliabel.

3. Uji Pra Syarat

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan data dan untuk menentukan uji selanjutnya apakah menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Untuk Pengujian normalitas data dengan uji *Kolmogorov Smirnov*. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan SPSS 23 maka di peroleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,29153065
Most Extreme Differences	Absolute	,094
	Positive	,094
	Negative	-,070
Test Statistic		,094
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Test distribution is Normal.

Sumber: Pengolahan data dengan SPSS 23

Berdasarkan kebijakan pengambilan keputusan data di katakana normal jika $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} > 0,05$ dan jika $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas, di peroleh nilai $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)}$ sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05. Maka dapat di simpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah antar variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linier.

Ho : Tidak ada hubungan variabel X dengan variabel y

Ha : ada hubungan variabel X dengan variabel y

Tabel 4.4
Hasil Uji Linieritas

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2346,963	1	2346,963	43,067	,000 ^b
	Residual	2179,823	40	54,496		
	Total	4526,786	41			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber: Pengolahan data dengan SPSS 23

Berdasarkan kriteria pengujian signifikansi apabila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka Ho diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka Ho ditolak. Dari tabel diatas terlihat bahwa nilai F_{hitung} sebesar 43,067. Untuk F_{tabel} $n-2 = 42-2 = 40$ dengan $df=1$ terlihat bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $43,067 > 4,08$ maka Ho ditolak jadi terdapat hubungan linier antara variabel X dengan variabel Y.

4. Penyajian Data Hasil Angket

Dalam hal ini disajikan daftar pertanyaan yang valid 20 item variabel X (angket), dengan demikian data yang di analisis pada bab ini adalah data yang di peroleh dari 36 responden. Adapun hasil angket dari responden per item pernyataan adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5
Data Tabulasi Frekuensi Persentase Instrumen Penelitian pada variabel X
(Model pembelajaran Quantum Kearning berbantu Media Video Animasi)

No	Alternatif Jawaban									
	Sangat Setuju		Setuju		Kurang Setuju		Tidak Setuju		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	13	36,1	8	22,2	15	41,7	-	-	36	100
2	16	44,4	12	33,3	8	22,2	-	-	36	100
3	9	25	20	55,6	7	19,4	-	-	36	100
4	8	22,2	21	58,3	7	19,4	-	-	36	100
5	13	36,1	9	25	14	38,9	-	-	36	100
6	5	13,9	28	77,8	3	8,3	-	-	36	100
7	2	5,6	26	72,2	1	2,8	7	19,4	36	100
8	4	11,1	20	55,6	5	13,9	7	19,4	36	100
9	6	16,7	20	55,6	4	11,1	6	15,7	36	100
10	17	47,2	3	8,3	16	44,4	-	-	36	100
11	12	33,3	10	27,8	14	38,9	-	-	36	100
12	12	33,3	9	25	10	27,8	5	13,9	36	100
13	13	36,1	6	16,7	12	33,3	5	13,9	36	100
14	8	22,2	10	27,8	13	36,1	5	13,9	36	100
15	9	25	10	27,8	12	33,3	5	13,9	36	100
16	13	36,1	-	-	18	50	5	13,9	36	100
17	8	22,2	18	50	4	11,1	6	16,7	36	100
18	12	33,3	15	41,7	5	13,9	4	11,1	36	100
19	5	13,9	18	50	13	36,1	-	-	36	100
20	8	22,2	15	41,7	12	33,3	1	2,8	36	100
Rata-rata	26,80		38,62		26,80		7,73		36	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa saat penerapan model pembelajaran quantum learning berbantu media video animasi sebanyak 26,80% menyatakan sangat setuju, 38,62% menyatakan setuju, 26,80% menyatakan kurang setuju dan 7,73% menyatakan tidak setuju.

D. Hasil Analisis Data

1. Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah bentuk analisis data penelitian untuk menguji generalisasilah di lakukan hasil penelitian berdasarkan satu sampel. Analisa deskriptif di lakukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dalam penelitian. Setelah dilakukan pengujian deskriptif mak hasilnya pada tabel berikut berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu MediaVideo Animasi	42	52,00	97,00	80,8571	12,51257
Hasil Belajar Siswa	42	50,00	90,00	76,0714	10,50759
Valid N (listwise)	42				

Sumber: Pengolahan data dengan SPSS 23

Berdasarkan tabel data deskriptif variabel X dan variabel Y di peroleh hasil deskriptif dengan nilai N sebesar 42. Dari nilai uji deskriptif maka dapat di ketahui bahwa banyaknya responden sebanyak 42. Maka di peroleh nilai minimum pada X

sebesar 52,00 dan Y sebesar 50,00. Perolehan nilai maksimum pada X sebesar 97,00 dan Y sebesar 90,00. Untuk nilai rata-rata (mean) pada nilai X sebesar 80,8571 dan Y sebesar 76,0714. Serta untuk standar deviasi pada X sebesar 12,51257 dan Y sebesar 10,50759.

2. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana bertujuan untuk memprediksi bagaimana pengaruh antara variabel X (model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi) dan variabel Y (hasil belajar). Hasil uji regresi linear sederhana tercantum dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.7
Hasil Uji Regresi Linear Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	27,180	7,537		3,606	,001
Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi	,605	,092	,720	6,563	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Pengolahan data dengan SPSS 23

Adapun persamaan regresi linear sederhana dalam penelitian ini adalah:

$$Y = 27,180 + 0,605X$$

Berdasarkan persamaan regresi linear diatas di ketahui nilai konstanta nya sebesar 27,180, secara matematis nilai konstanta ini menyatakan bahwa tanpa di laksanakan

model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi maka hasil belajar siswa memiliki nilai 27,180.

Selanjutnya nilai positif (0,605) adalah koefisien regresi variabel X (Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu *Media* Video Animasi) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel X (Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu *Media* Video Animasi) dengan variabel Y (Hasil Belajar Siswa) adalah searah, dimana setiap kenaikan satu satuan variabel X (Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu *Media* Video Animasi) akan menyebabkan kenaikan hasil belajar siswa 0,605.

3. Hasil Koefisien Determinasi (R Square)

Koefisien determinan digunakan untuk melihat besarnya kontribusi variabel X (Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu *Media* Video Animasi) terhadap variabel Y (hasil belajar) dengan ketentuan nilai koefisien determinasi adalah 0 dan 1. Nilai R yang kecil berarti bahwa kemampuan variabel independent dalam menerangkan variabel dependen sangat terbatas. Apabila nilai R mendekati 1 berarti variabel independent memberikan hampir seluruh informasi yang di butuhkan untuk mempresiksi variabel dependen. Hasil koefisien determinasi (R square) dapat di lihat dari tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Koefisien Determinasi (R Square)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,720 ^a	,518	,506	7,38211

a. Predictors: (Constant), Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi

Sumber: Pengolahan data dengan SPSS 23

Berdasarkan tabel di atas R Square merupakan determinasi. Besarnya R Square adalah $0,516 = 51,60\%$. Artinya besar variabel model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi dengan variabel hasil belajar siswa adalah $51,60\%$ dan besar variable lain yang mempengaruhi variabel hasil belajar lain adalah $48,40\%$ ($100\% - 51,60\% = 48,40\%$).

4. Hasil Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya diterima atau ditolak . Pengujian hipotesis penelitian , dilakukan dengan menggunakan *uji-t*.

Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Uji Hipotesis
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	27,180	7,537		3,606	,001
Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi	,605	,092	,720	6,563	,000

b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber: Pengolahan data dengan SPSS 23

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,563 > 1,684$) adalah hipotesis di terima (H_a diterima). Maka dapat disimpulkan bahwa H_a di terima yang berarti variabel model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Ar Rahma Tahun 2019/2020. Pada awal kegiatan penelitian siswa diberikan pre test untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang dimiliki siswa terhadap materi yang ingin disampaikan dan di akhir pembelajaran peneliti juga memberikan post test sebagai evaluasi kegiatan pembelajaran setelah di gunakannya model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi lalu setelahnya membagikan angket.

Berdasarkan analisis data yang di lakukan terdapat peningkatan antara hasil pre test terhadap hasil post test. Hal ini dapat terlihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM, pada saat pre test ada sebanyak 6 orang yang menpai KKM dan saat post tes jumlahnya lebih banyak yaitu 32 orang.

Dari hasil penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar akuntansi. Hipotesis ini memiliki hubungan yang berarti dan signifikan pada taraf signifikan 0,05. Sesuai dengan hasil penelitian ini, maka diperoleh hasil uji hipotesis $t_{hitung} = 6,563$ dan $t_{tabel} = 1,684$. Dengan demikian dapat di katakan ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas XI Akuntansi SMK Ar Rahman Tahun 2019/2020.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat keterbatasan yang di hadapi oleh penulis dalam penelitian, yaitu:

1. Keterbatasan waktu dalam kegiatan penelitian.
2. Keterbatasan pada hasil tes, pada saat penelitian ada siswa yang tidak sungguh-sungguh dalam menjawab tes yang di berikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan di kelas XI Akuntansi SMK Ar Rahman Tahun 2019/2020 diketahui terdapat peningkatan hasil belajar pre test dengan post test, ini terlihat dari persentase siswa yang mencapai KKM yaitu pre test sebesar 14,3% sedangkan post test sebesar 76,19%.
2. Persamaan regresi linear sederhana $Y = 73,541 + 0,033X$, nilai konstantanya sebesar 73,541 yang menyatakan bahwa tanpa dilaksanakan model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi maka hasil belajar siswa memiliki nilai 73,541. Nilai positif (0,033) adalah koefisien regresi variabel X (Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu *Media Video Animasi*) menggambarkan bahwa arah hubungan antara variabel X (Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu *Media Video Animasi*) dengan variabel Y (Hasil Belajar Siswa) adalah searah, dimana setiap kenaikan satu satuan variabel X (Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantu *Media Video Animasi*) akan menyebabkan kenaikan hasil belajar siswa 0,033.

3. Besarnya R Square adalah $0,516=51,60\%$. Artinya besar variabel model pembelajaran *quantum learning* berbantu media video animasi dengan variabel hasil belajar siswa adalah $51,60\%$ dan besar variable lain yang mempengaruhi variabel hasil belajar lain adalah $48,40\%$ ($100\% - 51,60\% = 48,40\%$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan juga kesimpulan diatas, maka peneliti mempunyai beberapa saran yaitu:

1. Siswa harus di bimbing dengan baik, sehingga mereka bersungguh-sungguh belajar.
2. Guru dapat menggunakan model pembelajaran quantum learning berbantu media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan model pembelajaran quantum learning sebaiknya lebih mempersiapkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga siswa senang mengikuti pembelajaran dan hasil belajar siswa juga ikut meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- DePorter Bobbi dan Mike Hernacki. 2001. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- DePorter, Bobbi dkk. 2005. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Fuadah, Alfi Zahrul. *Pengaruh Penggunaan Model Quantum Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII di SMP Negeri 1 Air Hitam Kabupaten Lampung Barat Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas: tidak diterbitkan.
- Hikmat, Mahi M. 2011. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama
- Munir. 2015. *Multimedia*. Bandung: Alfabeta.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putri Haryani, P., & Fatmawarni. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ANALISA RATIO KEUANGAN PADA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI FKIP UMSU. *Liabilities Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 1(1), 24–47. <https://doi.org/10.0596/ljpa.v1i1.2028>
- Sabri Ahmad. 2010. *Strategi belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Sadiman, Arief S dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta Utara: Pustekkom Dibud.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sucipto, Toto, dkk. 2009. *Akuntansi 2*. Jakarta: Yudhistira.

Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sugiono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

Form : K - 1

Kepada Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurainun Dalimunthe
NPM : 1502070105
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 159 SKS

IPK = 3,54

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2018/2019	
	Pengaruh Pembelajaran Mikro Teaching Terhadap Minat Mengajar Mahasiswa FKIP Umsu	
	Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Sma Al Ulum Tahun Pelajaran 2018/2019	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 11 Maret 2019
Hormat Pemohon,

Nurainun Dalimunthe

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**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

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu/ Ketua/Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurainun Dalimunthe
NPM : 1502070105
Pro. Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi
untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate
Tahun Pelajaran 2018/2019

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

Dra. Fatmawarni, MM.

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 28 Maret 2019

Hormat Pemohon,

Nurainun Dalimunthe

Keterangan

- Dibuat rangkap 3 :
- Asli untuk Dekan/Fakultas
 - Duplikat untuk Ketua / Sekretaris Jurusan
 - Triplikat Mahasiswa yang bersangkutan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : **764** /II.3-AU//UMSU-02/ F/2019
Lamp ---
Hal

**Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini ..

Nama : Nurainun Dalimunthe
N P M : 1502070105
Program Studi : Pend. Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu MediA Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pelajaran 2018/2019 2018/2019

Pembimbing : Dra. Fatmawarni ,MM

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **26 Maret 2020**

Medan, 19 Rajab 1440 H
26 Maret 2019 M

Wassalam
Dekan


DR. H. Eriyanto Nst., M.Pd
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



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.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

Kepada : Yth. Ibu Ketua
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Perihal : **PERMOHONAN PERUBAHAN JUDUL SKRIPSI**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurainun Dalimunthe
N P M : 1502070105
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM PAB 3 Medan Estate Tahun Pembelajaran 2018/2019

Menjadi

Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar-Rahman Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk mendapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, Juli 2019

Hormat Saya

Nurainun Dalimunthe



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Muhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 8622400
Website : <http://fkip.umhu.ac.id> Email : fkip@umhu.ac.id

Nomor : 4897/IL3-AU/UMSU-02/F/2019
Lamp : ---
Hal : Mohon Izin Riset
Kepada : Yth. Bapak Kepala
SMK Ar-Rahman Medan
Di
Tempat

Medan, 22 Dzulqaidah 1440 H
24 Juli 2019 M

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Mahasiswa : Nurainun Dalimunthe
N P M : 1502070105
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Aminasi terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK Ar-Rahman Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalam
a.n Dekan
Wakil Dekan I



Dra. Hj. Samsudjurnita, M.Pd



YAYASAN PENDIDIKAN TRI KARYA SMK AR - RAHMAN

JL. BRIGJEND. H. ABDUL MANAF LUBIS d/ JL. GAPERTA UJUNG NO. 58 MEDAN TELP. 8450418

Nomor : 2775/SIP/SMK/AR/VII/2019
Perihal : Izin Melakukan Penelitian

Kepada Yth:
Bapak Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera utara
di
Medan

Dengan hormat,
Menindaklanjuti surat Bapak Nomor: 4892/II.3-AU/UMSU-02/F/2019, perihal
pada pokok surat ini, kami sampaikan bahwa:

Nama : Nurainun Dalimunthe
NPM : 1502070105
Program Stdi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : *"Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantu Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Ar-Rahman Tahun Pembelajaran 2019/2020"*.

Benar telah mengadakan penelitian pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Ar-Rahman Medan pada tanggal 31 Juli 2019 guna melengkapi penyusunan skripsi.

Demikian disampaikan untuk dapat dimaklumi, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

