

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER*  
(NHT) BERBANTU MEDIA *GAMES PINBALL SMART* (GPS)  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI  
SMK TAMANSISWA MEDAN**

**SKRIPSI**

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

**Oleh**

**ELSA TRI UTARI**  
**NPM. 1802070010**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2022**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1  
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, Tanggal 07 Oktober 2022, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Elsa Tri Utari  
N.P.M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan

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

Ditetapkan : ( ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

#### PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

  
Dra. Hj. Syamsuyucitra, M.Pd.

  
Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani S, M.Si.
2. Dra. Fatmawarni, M.M.
3. Mariati, S.Pd., M.Ak.

1.   
2.   
3. 

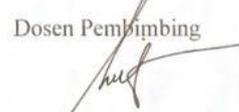


**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama Lengkap : ELSA TRI UTARI  
N.P.M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
12-09-2022	(1) perbaiki ketentuhan metode penelitian	/
	(2) perbaiki pembahasan dan hasil penelitian	/
	(3) perbaiki kembali ketupuk dan saran	/
	(4) perbaiki lampiran	/
27-09-2022	(1) Rumusan Masalah pada BAB-I tidak ada -	/
	(2) perbaiki kembali hasil peneliti	/
	(3) perbaiki beberapa hal pada lampiran	/
3-10-2022	(1) perbaiki ketupuk	/
	(2) Acc sidang keja Hys	/

Diketahui / Disetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi  
  
(Dr. Faisal Rahujan Dongoran, M.Si)

Medan, ~~3~~ <sup>04</sup> September 2022  
Dosen Pembimbing  
  
(Marianti, S.Pd., M.Ak)



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.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



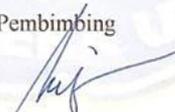
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Elsa Tri Utari  
N.P.M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)  
Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap Hasil Belajar  
Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, Oktober 2022

Disetujui oleh :  
Pembimbing

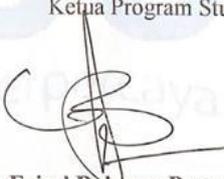
  
Mariati, S.Pd, M.Ak

Diketahui oleh :

Dekan

Ketua Program Studi

  
Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

  
Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

## ABSTRAK

**ELSA TRI UTARI. NPM: 1802070010. Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Tamnasiswa Medan. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara Medan.**

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan dalam kompetensi dasar jurnal khusus. Penelitian ini dilakukan di SMK Tamansiswa yang beralamat Jl. Sabaruddin no.8. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK yang berjumlah 11 orang (total sampling). Instrumen penelitian dengan menggunakan test tertulis berbentuk uraian yang berjumlah 4 soal yang valid. Metode analisis data yang digunakan adalah uji validitas dan reabilitas, uji normalitas, uji persial (uji t) dan uji koefisien determinasi dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 23.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis dengan taraf  $\alpha=0,05$  diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 2,425 dengan  $t_{tabel}$  sebesar 2,200 maka hipotesis diterima dan perhitungan uji kofesiens determinasi besar nya R square  $0,395 = 39,5\%$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan anatara model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Dengan menggunakan media *Games Pinball Smart* (GPS)**

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ *Pengaruh model pembelajaran numbered head together (NHT) berbantu media games pinball smart (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK TAMAN SISWA MEDAN*”. Laporan proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program strata-1 Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang, semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, Aamiin ya rabbal Aalamin.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada Ayahanda : “**RUSMIN**” dan Ibunda “**ISNAWATI**” tercinta, yang selama ini telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiadaternilai, memberikan doa serta dukungannya baik secara moral maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Izinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya atas kesempatan ini kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu **Dr. Syamsurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** Sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si** Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah di Sumatera Utara.
5. Ibu **Mariati, S.Pd, M.Ak** Selaku Dosen Pembimbing Penulis yang telah Memberikan bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah di Sumatera Utara.
7. Ibu **Dr. Armayani, M.Si** selaku Kepala Sekolah SMK Taman Siswa Medan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
8. Bapak **Jimmy S.E., S.Ak** selaku guru mata pelajaran Akuntansi, dan seluruh Guru serta siswa-siswi kelas XI Akuntansi yang memberikan bantuan hingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan tepat waktu.
9. Terima kasih juga teruntuk teman seperjuangan **Retno Wulandari** dan **Della Paramitha**, dan sahabat saya **Dea Ersa Vania** yang sudah dengan sabar memberikan dukungan dan masukannya seta selalu menjaga mood dan menjadi moodbooster penulis selama proses pengerjaan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan tepat waktu.
10. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no*

*days off. I wanna thank me for never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*

Akhir kata penulis harapkan semoga kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi para pembaca dan penulis sendiri. Amin. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Oktober 2022

Elsa Tri Utari

## **DAFTAR ISI**

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>v</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>7</b>
A. Kerangka Teoritis .....	7
B. Kerangka Konseptual .....	21
C. Hipotesis Penelitian.....	23
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>24</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
B. Populasi dan Sampel .....	24
C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	25
D. Jenis dan Desain Penelitian .....	26
E. Instrument Penelitian.....	28
F. Uji Coba Instrumen Penelitian .....	29
G. Teknik analisis Data .....	30

<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Gambaran Umum Sekolah.....	36
1. Profil SMK Tamansiswa.....	36
2. Visi, Misi dan Tujuan sekolah SMK Tamansiswa.....	37
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	38
1. Analisis Deskripsi .....	38
C. Hasil Analisis Data .....	39
1. Uji Validitas dan Reabilitas .....	39
2. Uji Normalitas.....	41
3. Uji persial (Uji t).....	42
4. Uji Kofisiensi Determinasi $R^2$ .....	42
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	43
E. Keterbatasan Penelitian.....	44
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>48</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 : Hasil Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Taman Siswa	
Medan.....	2
Tabel 3.1 : Tabel Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 3.2 : Desain Penelitian.....	28
Tabel 3.3 : Lay Out Pre-Test.....	29
Tabel 3.4 : Lay Out post-test.....	30
Tabel 4.1 : Hasil Perhitungan Uji Validitas Pre test.....	37
Tabel 4.2 : Hasil Perhitungan Uji Validitas Post test.....	37
Tabel 4.3 : Hasil Uji Reabilitas Pre test.....	38
Tabel 4.4 : Hasil Uji Reabilitas Post test.....	38
Tabel 4.5 : Hasil Uji Normalitas Kolomogorov smirnov.....	39
Tabel 4.6 : Hasil Uji Parsial (Uji t).....	40
Tabel 4.7 : Hasil Uji Koefesien Determinasi.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Media Pembelajaran Games Pinball Smart.....	19
Gambar 2.2 : Kerangka Konseptual.....	24

## **Daftar Lampiran**

Lampiran 1 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 2 : Soal pre-test

Lampiran 3 : Soal post-test

Lampiran 4 : Kunci jawaban soal pre-test

Lampiran 5 : Kunci jawaban soal post-test

Lampiran 6 : Hasil nilai pre test dan post test

Lampiran 7 : Tabel distribusi signifikansi nilai  $r_{tabel}$

Lampiran 8 : Tabel titik distribusi t

Lampiran 9 : Hasil uji validitas dan reabilitas soal pre test

Lampiran 10 : Hasil uji validitas dan reabilitas soal post test

Lampiran 11 : Hasil pengolahan data uji normalitas

Lampiran 12 : Hasil pengolahan data uji t

Lampiran 13 : Hasil pengolahan data uji koefesien determinasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu lemahnya proses pembelajaran. Kebanyakan proses pembelajaran yang terjadi di kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Menurut Oemar Hamalik (2013:57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur, yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Hasil belajar merupakan tolak ukur tingkat keberhasilan atau tercapainya tidaknya siswa untuk mencapai tujuan tertentu melalui proses pembelajaran. Hasil belajar yang tidak maksimal akan berpengaruh pada menurunnya mutu pendidikan. Sudjana (2012:22) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru dan siswa pada tanggal 31 Januari 2022 di SMK Taman Siswa Medan diperoleh informasi bahwa selama kegiatan pembelajaran berlangsung hanya guru yang aktif dalam proses pembelajaran, dan guru juga masih menggunakan model konvensional seperti ceramah, memberi latihan atau pemberian tugas, sedangkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Ketika menyampaikan materi pembelajaran, guru belum menggunakan varian model dan media pembelajaran secara maksimal, sehingga konsep pembelajaran menjadi monoton dan

menyebabkan hasil nilai siswa SMK Taman Siswa Medan pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa dan dagang rendah. Berikut ini daftar nilai rata-rata siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan pada mata pelajaran Akuntansi Perusahaan jasa dan dagang akhir tahun ajaran 2020/2021 sebagai berikut :

**Tabel 1.1**  
**Daftar nilai rata-rata**  
**pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa dan dagang**  
**siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan**

Kelas XI	Nilai Rata-rata		Keterangan
	Jumlah siswa	Persentase	
$\geq 75$	2	18%	Tuntas
$< 75$	9	82%	Tidak tuntas
Jumlah	11	100%	

*Sumber: daftar nilai akuntansi perusahaan jasa dan dagang siswa kelas XI SMK TAMSIS*

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan presentase ketuntasan hasil belajar akuntansi masih tergolong rendah.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa terjadi karena pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru. Penerapan model dan media yang kreatif dapat menjadi alternatif untuk guru dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa menjadi aktif mengikuti proses pembelajaran dalam suasana belajar yang menyenangkan pada proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa adalah dengan menerapkan Model pembelajaran yang aktif dan kreatif salah satunya adalah model pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ). Model pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ) adalah model pembelajaran yang

lebih memungkinkan siswa untuk lebih aktif dan bertanggung jawab serta mendorong siswa untuk berfikir dalam suatu tim dan berani tampil mandiri ( Warsono & Harianto, 2014:216 ). Penerapan model pembelajaran semakin maksimal ketika dipadukan dengan media pembelajaran, Salah satu media yang digunakan dalam model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini adalah media *Games Pinball Smart* ( GPS ).

Media *Games Pinball Smart* ( GPS ) adalah alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran akuntansi. *Games Pinball Smart* ( GPS ) yang digunakan berasal dari *games online pinball* yang disederhanakan dan dibuat dari papan berukuran 40 x 60 cm. Secara bahasa *pinball* adalah bola yang memantul, kemudian secara istilah media *pinball* ini adalah sebuah papan dimana berisikan beberapa kolom yang nantinya akan dimainkan oleh siswa dengan memantulkan bola untuk menuju kedalam salah satu kolom yang tersedia, didalam kolom tersebut berisikan pertanyaan sesuai dengan mata pelajaran akuntansi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ) Berbantu Media *Games Pinball Smart* ( GPS ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan “

## **B. Identifikasi Masalah`**

Identifikasi masalah merupakan poin penting yang akan dipecahkan dalam penelitian yang tercantum pada latar belakang masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan.
2. Proses pembelajaran belum sepenuhnya menggunakan model pembelajaran kooperatif
3. Penggunaan media yang kurang inovatif sehingga siswa kesulitan dalam menerima pesan pembelajaran
4. Penggunaan metode yang monoton sehingga suasana pembelajaran kurang kondusif

### **C. Pembatasan Masalah**

Pada dasarnya pembatasan masalah merupakan paparan alasan yang rasional untuk memilih suatu masalah dari keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi. Alasan yang rasional untuk memilih masalah tersebut hendaknya berdasarkan pada urgensi masalah tersebut untuk dipecahkan. Berdasarkan identifikasi yang diuraikan diatas, maka peneliti ini hanya dibatasi pada : “ Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar pada mata pelajaran Akuntansi perusahaan jasa dan dagang kompetensi dasar jurnal khusus perusahaan dagang siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada pembatasan masalah diatas maka dapat dirumuskan “ Adakah pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Taman Siswa ? ”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat disusun tujuan penelitian yaitu: “ Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Taman Siswa”.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat suatu penelitian merupakan implikasi dari temuan penelitian tersebut. Manfaat langsung dari penelitian yang mencakup manfaat teori dan atau manfaat praktis berupa aplikasi temuan dalam bidang tertentu. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan bagi pengajar akuntansi pada umumnya khususnya berkaitan dengan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ) berbantu media *games pinball smart* (GPS).

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Siswa

Dapat mempermudah siswa dalam belajar akuntansi dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT ) berbantu media *games pinball smart* (GPS)

##### b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai model pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ) berbantu media *games pinball*

*smart* (GPS) dan dapat mengaplikasikan model tersebut dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung melalui model pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ) berbantu media *games pinball smart* (GPS)

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan informasi dan kajian untuk melakukan penelitian lebih mengenai model pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ) berbantu media *games pinball smart* (GPS) dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat pengalaman menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* ( NHT ) berbantu media *games pinball smart* (GPS)

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kerangka teoritis**

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal hingga akhir yang di sajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran mencakup suatu pendekatan pembelajaran yang luas dan menyeluruh. Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang di bicarakan tentang mengajar di kelas atau praktek mengawasi siswa.

Rusman (2014:123) mengemukakan bahwa, “ Model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus di kerjakan guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien”. Pendapat lain dari Trianto (2010:52) Model Pembelajaran adalah pola atau rancangan yanga digunakan dalam merencanakan suatu pembelajaran di kelas.

Istirani (2012:58) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik (guru) serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”.

Joyce & weil, 1986 (dalam Suyanto, 2013:154) menyatakan, bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menyusun materi pembelajaran”.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan yang di gunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

Model pembelajaran memiliki empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi dan prosedur tertentu. Keempat ciri tersebut yaitu:

1. Rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan di capai)
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil
4. Lingkungan pembelajaran yang kondusif agar tujuan pembelajaran tercapai.

## **2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara kelompok. Pembelajaran kooperatif sangat beda dengan pembelajaran konvensional yang lebih mengedepankan sifat individualistis, bersikap tertutup dan kurang perhatian dengan yang lainnya. Prinsip utama dalam pembelajaran kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil yang memungkinkan peserta didik dapat bekerja sama untuk memaksimalkan belajar anggota lain dalam kelompok tersebut. Oleh karena itu, setiap orang harus dapat mendorong terciptanya keinginan belajar dalam kelompok.

(Afandi, Chamalan, & Wardani, 2013:53) menyatakan bahwa Pembelajaran kooperatif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang

melibatkan siswa yang bekerja secara kolaborasi untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama yang berbeda latar belakangnya.

Rofiq (2010:1) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan metode belajar yang dilakukan dengan cara bekerja sama antar siswa, sehingga siswa tidak semata mencapai kesuksesan secara individual atau saling mengalahkan antar siswa, namun mereka juga dapat membantu teman belajarnya yang memiliki kemampuan dibawah standar minimum.

Rusman (2014:202) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif (*cooperativ learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Slavin (dalam Isjoni, 2013:15) menyatakan bahwa *Cooperativ learning* adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar.

Berdasarkan ketiga pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan secara

berkelompok yang dimana anggotanya memiliki level akademik yang berbeda untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3. Model Pembelajaran *Numbered Head Together***

#### **a. Pengertian *Numbered Head together***

*Numbered heads together* merupakan rangkaian penyampaian materi dengan menggunakan kelompok sebagai wadah dalam menyatukan persepsi/pikiran siswa terhadap pertanyaan yang dilontarkan atau diajukan guru, yang kemudian akan dipertanggungjawabkan oleh siswa sesuai dengan nomor permintaan guru dari masing-masing kelompok. Dengan demikian, dalam kelompok siswa diberi nomor masing-masing sesuai dengan urutannya.

*Numbered heads together* merupakan pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional (trianto:2010). Pengertian yang berbeda juga diungkap oleh Aris Shoimin (2014), *Numbered Heads Together* merupakan pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisah antara siswa yang satu dengan yang lain dalam satu kelompok saling memberi dan menerima antara satu dengan lainnya.

Menurut (Santiana, 2014:3) *Numbered Head Together (NHT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif, model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik siswa dan meningkatkan interaksi antar siswa.

Berdasarkan definisi parah ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan *Numbered Head togetger* dapat melatih kemandirian siswa serta melatih tanggung jawab siswa untuk menjadi yang terbaik dalam kelompoknya.

**b. Langkah-langkah pembelajaran *Numbered Head Together***

1. Peserta didik dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakan.
3. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan/mengeahui jawabannya.
4. Guru memanggil salah satu nomor peserta didik dan peserta didik yang nomornya dipanggil melaporkan hasil kerjasama diskusi kelompoknya.
5. Tanggapan dari teman lain, kemudian guru menunjuk nomor lain, dan seterusnya.
6. Kesimpulan

**c. Kelebihan pembelajaran *Numbered Head Together***

Adapun yang menjadi kelebihan dari model pembelajaran *Numbered Head Together* adalah:

1. Dapat meningkatkan kerjasama antar siswa, sebab dalam pembelajaran siswa ditempatkan dalam suatu kelompok untuk berdiskusi
2. Dapat meningkatkan tanggungjawab siswa secara bersama. Sebab masing-masing kelompok diberi tugas yang berbeda untuk dibahas.

3. Melatih siswa untuk menyatukan pikiran, karena *Numbered Head Together* mengajak siswa untuk menyatukan persepsi dalam kelompok.
4. Melatih siswa untuk menghargai pendapat orang lain, sebab dari hasil diskusi diminta tanggapan dari peserta lain.

**d. Kekurangan pembelajaran *Numbered Head Together***

Sedangkan yang menjadi kekurangan dari *Numbered Head Together* diantaranya, meliputi:

1. Siswa merasa bingung karena mengapa dalam kelompok masih ada lagi nomor
2. Sulit menyatukan pikiran siswa dalam satu kelompok, karena masing-masing siswa menahankan egonya
3. Diskusi sering kali menghamburkan waktu yang cukup lama, jadi bisa-bisa waktu tidak cukup dalam melaksanakan proses belajar mengajar
4. Sering terjadi perdebatan yang kurang bermanfaat, karena yang diperdebadkan itu adakalanya bukan persoalan materi yang urgin atau substantif tetapi pada materi yang kurang penting
5. Siswa yang pendiam akan merasa sulit untuk berdiskusi di dalam kelompok dan susah diminta pertanggungjawabannya.

## **4. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Nunu Mahnu (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Pengguna media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Pendapat lain dari Sapriyah (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan demikian tujuannya untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Menurut AECT (*association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (2002) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan informasi”. Sedangkan menurut Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknik dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru

untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

#### **b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat siswa untuk meningkatkan minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menurut Kemp dan Dayton dalam Asrar, dkk (2014:38) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat dirasakan. Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan media, materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan merangsang siswa bereaksi baik secara fisik maupun emosional

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada siswa. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi juga siswanya.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi jugamembantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dengan media, proses pembelajaran menjadi menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media.

### c. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Bretz (Asrar, 2014:42) mengklasifikasikan media dalam delapan kelompok yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam serta (8) media audio visual gerak.

Menurut Asrar (2014 : 44-45) secara sederhana media pembelajaran dapat dikategorikan dalam lima katagori besar sebagai berikut:

- a. Visual: gambar, *sketch*, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, film strip, *slide*, *chart*, *graphs*, *drawings*, lukisan, buletin, koran, makalah, poster, buku, kamus, kartun, karikatur, peta, globe, *desk presenter*.
- b. Audio (musik, kata, suara, efek suara): rekaman tape, radio, laporan siswa, cerita, puisi dan drama, alat musik, *pre-recorded plays*, laporan diskusi
- c. Audio visual: sound moving pictures, televisi, *puppets (stick, glove, string)*, *improvized and scripted dramatization*, *role playing*, ekskursi, fenomena alami, demonstrasi, LCD, dan komputer.
- d. Tactile: *specimen*, objek, *ekshibit*, *artifact*, model, *sculpture figure*, live and *stuffed animals*, eksperimen; *tools*, material yang sudah di konstruksi dari suatu model, mainan, wayang dan pertunjukan wayang, mengukur dan menimbang
- e. Virtual: internet, website, e-mail, audio video *steaming*, *chatting*, *messaging*, audio video *confrencing*, *e-news group*, *cybernews*.

## **5. Media Games Pinball Smart**

### **1. Pengertian Media Games Pinball Smart**

Media *Games Pinball Smart* ( *GPS* ) adalah alat bantu untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran akuntansi. *Games Pinball Smart* ( *GPS* ) yang digunakan berasal dari *games online pinball* yang disederhanakan dan dibuat dari papan berukuran 40 x 60 cm. Secara bahasa *pinball* adalah bola yang memantul, kemudian secara istilah media *pinball* ini adalah sebuah papan dimana berisikan beberapa kolom yang nantinya akan dimainkan oleh siswa dengan memantulkan bola untuk menuju kedalam salah satu kolom yang tersedia, didalam kolom tersebut berisikan pertanyaan sesuai dengan mata pelajaran akuntansi.

### **2. Langkah-langkah Menggunakan Media Games Pinball Smart**

1. Guru telah menyiapkan media pembelajaran *games pinball smart* (*GPS*)
2. Peserta didik dibagi dalam kelompok, peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor
3. Guru menjatuhkan bola di papan pinball. Setelah bola jatuh kesalah satu nomor, maka nomor dari masing-masing kelompok tersebut berhak menjawab pertanyaan
4. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya

5. Guru memanggil salah satu nomor peserta didik dan peserta didik yang namanya dipanggil melaporkan hasil kerjasama diskusi kelompoknya
6. Kesimpulan



***Gambar 2.1. Pinball Smart***

## **6. Hasil Belajar**

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peran yang penting/vital. Mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar, dan kegiatan mengajar hanya bermakna bila terjadi kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu, adalah penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar siswa, agar ia dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi siswa.

Menurut Dimiyanti (2017:7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-

benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Menurut Slameto (2013:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Menurut Istariani dan Pulungan (2020:86) hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk rapor pada setiap semester. Suprijono (2010:5) yaitu “Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan”.

Sudjana (2012:22) menyatakan bahwa, “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

## **7. Materi Pembelajaran**

### **a. Jurnal Khusus**

Dalam metode jurnal khusus ini memiliki 5 buah buku harian, yaitu :

- a. Buku jurnal penjualan (*Sales Journal*)
- b. Buku jurnal pembelian (*Purchases Journal*)
- c. Buku jurnal penerimaan kas (*Cash Receipt Journal*)
- d. Buku jurnal pengeluaran kas (*Cash Payment Journal*)
- e. Jurnal umum (*General Journal*)

Untuk mencatat transaksi – transaksi lainnya yang tidak dapat di catat dalam jurnal – jurnal khusus diatas, maka digunakanlah jurnal umum (*General Journal*). Format dalam jurnal khusus biasanya disesuaikan dengan kondisi masing – masing perusahaan, sehingga tidak ada format yang baku dalam mencatat transaksi dalam jurnal khusus.

### **b. Buku Jurnal Penjualan**

Buku jurnal penjualan adalah untuk mencatat semua penjualan secara kredit. Pencatatan transaksi ke dalam jurnal digunakan tiap – tiap kali terjadi penjualan barang dagangan dengan kredit.

### **c. Buku Jurnal Pembelian**

Buku jurnal pembelian adalah untuk mencatat semua pembelian secara kredit. Pencatatan transaksi di dalam jurnal pembelian dilakukan tiap – tiap kali terjadi pembelian barang dagangan dengan kredit.

Setiap hari angka pada utang dagang akan di posting ke buku besar pembantu utang dagang sesuai dengan debitor masing – masing, sedangkan saldo total utang setiap akhir bulan akan di posting ke buku besar.

**d. Buku Jurnal Pengeluaran Kas**

Buku jurnal pengeluaran kas adalah untuk mencatat semua transaksi pengeluaran kas. Selain pembelian barang dagangan secara kredit, pembelian tunai, misalnya pembayaran gaji dan upah.

**e. Buku Jurnal Penerimaan Kas**

Buku jurnal penerimaan kas adalah untuk mencatat semua transaksi penerimaan/pemasukan kas. Misalnya: selain penjualan barang dagangan secara kredit, penjualan tunai.

**f. Jurnal Umum**

Jurnal umum adalah untuk mencatat seluruh transaksi keuangan lainnya yang tidak dapat dicatat dalam jurnal khusus di atas. Berbagai transaksi dalam buku jurnal umum yang sifatnya dapat digolongkan sebagai berikut :

- Transaksi keuangan yang tidak dapat dicatat dalam jurnal khusus.
- Koreksi kesalahan.
- Jurnal penyesuaian.

- Jurnal penutup.
- Jurnal penyesaian kembali (pembalik).

## 8. Kerangka Konseptual

Kegiatan belajar mengajar merupakan suatu proses komunikasi antara guru dan siswa sekaligus untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut harus mampu mendesain pembelajaran yang menarik khususnya untuk mata pelajaran akuntansi.

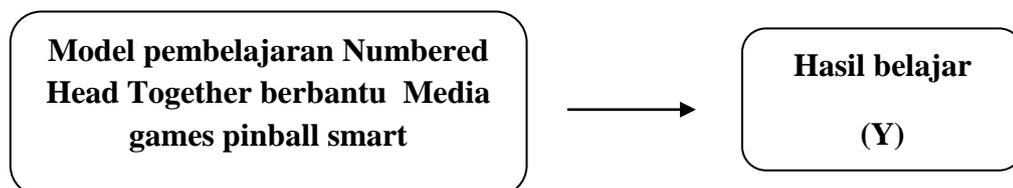
Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi di SMK taman Siswa medan adalah siswa masih pasif dalam proses pembelajaran akuntansi. Hal ini karena pada kenyataannya proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak menjelaskan dan memberikan soal latihan tanpa memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih berfikir dalam memecahkan masalah dan guru mengajar dengan monoton sehingga pembelajaran akuntansi kurang menarik bagi siswa dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah pada mata pelajaran akuntansi.

Oleh karena itu, salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi perusahaan jasa dan dagang adalah dengan menerapkan model pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang membantu siswa untuk aktif dan lebih memahami materi pelajaran akuntansi perusahaan jasa dan dagang. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *numbered head together (NHT)* dengan bantuan media *Games Pinball Smart GPS*). Dimana model pembelajaran *Numbered Head Together*

(NHT) dengan bantuan media *Games Pinball Smart (GPS)* ini membawa siswa untuk belajar sambil bermain.

Dengan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* berbantu media *Games Pinball Smart (GPS)* ini siswa dapat terlibat langsung dan aktif dalam setiap proses pembelajaran sehingga tidak ada lagi siswa yang pasif dan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Dengan demikian maka diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Adapun kerangka konseptual dari model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* berbantu media *Games Pinball Smart (GPS)* untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi pada siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



*Gambar 2.2. Kerangka Konseptual*

## 9. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atas hasil penelitian terhadap permasalahan yang diteliti sehingga masih perlu dibuktikan melalui pengujian sementara. Hipotesis sementara hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

“ada pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* Berbantu Media *Games Pinball Smart (GPS)* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan”



## **B. Populasi dan Sampel penelitian**

### **1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subjek dari yang akan diamati atau diteliti. Menurut Sugiyono (2017:130) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan yang berjumlah 11 orang.

### **2. Sampel**

Menurut Sugiono (2017:131) “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. maka peneliti mengambil seluruh populasi menjadi sampel penelitian (*total sampling*)”.

## **C. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu Model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu Media *Games Pinball Smart (GPS)* ( Variabel X ) dan Hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan ( Variabel Y ).

### **2. Definisi Operasional**

Adapun yang menjadi definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan berbantu media *games pinball smart* yang menekankan kepada kelompok, dimana dalam

satu kelompok terdiri dari 3-5 orang dengan taraf kemampuan yang berbeda-beda. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media *games pinball smart* adalah sebagai berikut:

1. Guru telah menyiapkan media pembelajaran *games pinball smart* (GPS)
  2. Peserta didik dibagi dalam kelompok, peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor
  3. Guru menjatuhkan bola di papan pinball. Setelah bola jatuh ke salah satu nomor, maka nomor dari masing-masing kelompok tersebut berhak menjawab pertanyaan
  4. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakannya/mengetahui jawabannya
  5. Guru memanggil salah satu nomor peserta didik dan peserta didik yang namanya dipanggil melaporkan hasil kerjasama diskusi kelompoknya
  6. Kesimpulan
- b.** Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi perusahaan dagang dan jasa untuk materi jurnal khusus. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui *pre-test* (sebelum dilakukan tindakan) dan *post-test* (setelah dilakukan tindakan).

#### **D. Jenis dan Desain Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian *pre eksperimental*. Sugiyono (2016 : 109) penelitian *pre ekperimental* merupakan penelitian yang belum sungguh-sungguh, karena masih terdapat

variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

## 2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental One Group Pre-tes Pos-tes Design*. Menurut Sugiyono (2016 : 110) “*Pre Eksperimental One Group Pre-tes Pos-tes Design* adalah desain penelitian dengan membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan”. Dengan cara memberikan tes awal (*pre-tes*) sebelum mendapatkan perlakuan atau pengajaran, dan tes akhir (*post-tes*) setelah diberikan perlakuan”.

Desain penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Desain Penelitian**

<i>Pre test</i>	Tindakan	<i>Post test</i>
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : kelompok eksperime diberi *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan tindakan

O2 : kelompok ekperimen diberi *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sesudah diberikan tindakakan

X : treatment, dimana kelompok eksperimen diberi tindakan, yaitu dengan gaya belajar dan media pembelajaran

### E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini berbentuk tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk uraian tes (*subjective test*) yang dibagi atas dua bagian, yaitu tes sebelum melaksanakan perlakuan (*pre-test*) yaitu tes yang digunakan untuk mengukur dan menilai sejauh mana pengetahuan siswa kelas XI SMK Taman Siswa Medan tentang materi jurnal khusus sebelum diterapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media *Games Pinball Smart* dan tes setelah melakukan perlakuan (*post-test*) yaitu tes yang digunakan untuk mengukur dan menilai kemampuan siswa setelah di terapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media *Games Pinball Smart*. Tes yang di berikan berjumlah 10 soal yang mana 5 soal untuk pre-test dan 5 soal untuk post-test, kisi-kisi soal dapat dilihat dengan jelas pada tabel di bawah ini. Adapun penyusunan *Lay Out Test* tertulis untuk Test dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.3**  
***Lay Out pre-test***

No	Materi Pembelajaran	Ranah Kogntif		Jumlah Soal	Butir soal
		C2	C3		
1.	Menjelaskan jurnal khusus	1		1	1
2.	Menjelaskan jenis-jenis jurnal Khusus	2		2	2,3
3.	Membuat transaksi jurnal khusus		2	2	4,5
	Total			5	5

**Tabel 3.4**  
**Lay Out Post-Test**

No	Materi Pembelajaran	Ranah Kogntif		Jumlah Soal	Butir soal
		C2	C3		
1.	Menjelaskan jurnal khusus	3		3	1,2,3
2.	Membuat transaksi jurnal Khusus		2	2	4,5
Total				5	5

## F. Uji Coba Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahian suatu alat ukur. Validitas tes yang digunakan adalah Validitas empiris sedangkan teknik yang digunakan untuk mengetahui validitas ini adalah teknik korelasi product moment yang dikemukakan Anas Sudijono (2011: 219) 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:

$R_{xy}$  = koefesien korelasi antara variabel X dengan Y

$\sum xy$  = jumlah perkalian variabel X dan Y

$\sum X^2$  = jumlah kuadrat variabel X

$\sum Y^2$  = jumlah kuadrat variabel Y

N = banyaknya sampel

Dengan kriteria :

- a. Jika sig 2 tailed <  $\alpha$  0,05, maka butir instrument tersebut valid.
- b. Jika sig 2 tailed >  $\alpha$  0,05, maka butir instrument tidak valid dan harus dihilangkan.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk – konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner. Reliabilitas suatu konstruk dikatakan baik jika memiliki nilai *Cronbach's Alpha* hasil pengujian SPSS nantinya dengan nilai > 0,60 Arikunto (2010: 196) sebagai berikut:

$$r = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma^2} \right] \quad (\text{Arikunto, (2010 : 196)})$$

Dimana :

$r$  = Reliabilitas Instrumen

$k$  = Banyak butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$  = Jumlah Varians butir

$\sigma^2$  = Varian total

Kriteria pengujinya:

- a. Jika nilai koefisien reliabilitas yakni *cranbach alpha*  $> 0,60$  maka instrument variabel adalah reliable (terpercaya).
- b. Jika nilai *cranbach alpha*  $< 0,60$  maka variabel tidak reliable (tidak dipercaya).
- c. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat kendala suatu instrument penelitian. Berdasarkan kriteria pengujinya maka pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *cranbach alpha*, dikatakan reliable bila hasil *alpha*  $> 0,60$ .

## **G. Teknik Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah dalam model regresi variabel dependen dan independen memiliki distribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini menggunakan uji statistic non parametric kolmogorov smirnov. Dengan kriteria jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

### **2. Uji Hipotesis**

#### **a. Uji t**

Uji statistic t pada dasarnya bertujuan untuk menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Dengan bantuan program *software* SPSS versi 23. Pengujian dilakukan dengan menggunakan signifikan level taraf nyata  $0,05$  ( $\alpha=5\%$ ).

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{r^2}} \quad (\text{sugiyono, 2012:250})$$

Dimana :

t = Tingkat signifikan (t hitung) yang selanjutnya dibandingkan dengan t tabel

r = Koefisien korelasi

n = Banyaknya sampel

Adapun pengujiannya sebagai berikut :

Jika  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terkait. Jika  $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$  maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terkait. Berdasarkan nilai signifikan maka jika nilai sig  $> 0,05$  maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terkait. Jika nilai sig  $< 0,05$  maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terkait.

#### **b. Koefisien Determinasi ( $r^2$ )**

Analisis yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan antara variabel – variabel independen dengan variabel dependen yang diajukan dengan persentase. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$D = R^2 \times 100\%$$

Keterangan

D= Determinasi

$R^2$  = Nilai korelasi berganda

100% = Persentase kontribu

**BAB IV**  
**PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

**A. Gambaran Umum SMK Taman Siswa Medan**

**1. Profil Sekolah**

Nama Sekolah	: SMK Taman Siswa Medan
Kode sekolah	: 161
Alamat Sekolah	: Jl. Sabaruddin no.08 Medan
Kelurahan	: Sei Rengas Permata
Kecamatan	: Medan Kota
Kota	: Medan
Nomor Telepon Sekolah	: 061-7324884
Email	: <a href="mailto:smk.takarme@yahoo.com">smk.takarme@yahoo.com</a>
NSS	: 344076001074
NDS	: 53071205
NPPSN	:10211061
Tahun Berdiri	: 1990
Izin Operasional Pertama	:197/105/A/1990
Akta Notaris	: 34
Kepala Sekolah	: Dra. Armayani
Nomor Telepon	: 085261698171
Alamat kepala Sekolah	:Jl. Panglima Denai Jermal XI No.22 Medan
Nama Yayasan	: Perguruan Taman Siswa Medan

## **2. Visi, Misi Dan Tujuan Sekolah**

### **a. Visi**

Atas dasar iman dan taqwa berupaya mewujudkan empat pilar pendidikan untuk melahirkan tamatan berkualitas unggul, berkarakter positif serta memiliki kompetensi yang layak.

### **b. Misi**

1. Mewujudkan sekolah yang kondusif dan inovatif
2. Mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien didukung dengan SDM yang berkompeten dan profesional, sarana dan prasarana yang relevan dan mukhtahir, serta media pembelajaran yang interaktif.
3. Melahirkan lulusan yang cerdas, memiliki pengetahuan akademis yang tinggi, wawasan yang luas dan berpola pikir kemasa depan.
4. Melahirkan lulusan yang memiliki keterampilan dan live skill yang berguna bagi masyarakat.

### **c. Tujuan Sekolah**

Mengacu pada visi dan misi sekolah yang menjadi tujuan sekolah adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kecerasan dan pengetahuan
2. Meningkatkan pengetahuan
3. Berakhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri
4. Mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya

## **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI Akuntansi SMK Taman Siswa Medan. Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimenn karna hanya menggunakan satu kelas yang terdiri dari 11 orang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Akuntansi yang berjumlah 11 orang. Data yang diambil dari dua variabel yaitu variabel X adalah Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) dan variabel Y adalah Hasil Belajar.

Desain penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-posttest only Desain* yang artinya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Terlebih dahulu diberikan 1tes awal (*pre-test*) sebanyak 5 butir soal kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pada kompetensi dasar jurnal khusus perusahaan dagang. Setelah itu, peneliti akan memberikan tes akhir (*post-test*) sebanyak 5 butir kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa susudah menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) pada kompetensi dasar jurnal khusus perusahaan dagang.

## **C. Hasil Analisis Data**

### **1. Uji validitas dan Reabilitas**

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian tes berupa uji validitas dan reabilitas tes. Jumlah yang diuji validitas dan reabilitas tes yaitu 5 soal *pre test* dan 5 soal *post test*. Pengujian validitas

dan reabilitas tes dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 23 untuk mencari butir butir yang valid.

Dari hasil pengolahan data maka diketahui tingkat kevaliditasan masing masing butir soal, tabelnya dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Perhitungan Uji Validitas Pre Test**

No butir intrumen	Person correlation R hitung	R Tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1.	0,794	0,602	0,004	Valid
2.	0,241	0,602	0,476	Invalid
3.	0,490	0,602	0,126	Invalid
4.	0,784	0,602	0,004	Valid
5.	0,790	0,602	0,004	Valid

*lampiran 9*

Dari tabel diatas dapat dilihat dari 5 butir soal yang disediakan hanya 3 butir soal yang valid dan 2 butir soal dinyatakan tidak valid sehingga validitas soal yang diambil untuk data penelitian hanya 3 butir soal (lampiran 9). Dengan demikian, soal yang digunakan adalah 3 item sedangkan 2 item lagi tidak digunakan.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Perhitungan Uji Validasi Post Test**

No butir intrumen	Person correlation R hitung	R Tabel	Nilai Signifikasi	Keterangan
1.	0,696	0,602	0,017	Valid
2.	0,331	0,602	0,320	Invalid
3.	0,787	0,602	0,004	Valid
4.	0,669	0,602	0,024	Valid
5.	0,753	0,602	0,007	Valid

*Sumber : Lampiran 10*

Dari tabel diatas dapat dilihat dari 5 butir soal yang disediakan hanya 4 butir soal yang valid dan 1 butir soal dinyatakan tidak valid sehingga validitas soal yang diambil untuk data penelitian hanya 4 butir soal (lampiran 10). Dengan demikian, soal yang digunakan adalah 4 item sedangkan 1 item lagi tidak digunakan.

Selanjutnya untuk mengetahui uji reabilitas soal digunakan uji *Alpha Cronbach* dari 5 soal *pre test* dan 5 soal *post test*, uji reabilitas menunjukkan test yang dipakai cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data atau tidak. Jika instrumen reliabel (dapat dipercaya) maka hasilnya dapat dipercaya. Untuk mengetahui reabilitas digunakan bantuan program *software* SPSS versi 23, hasil uji rabilitas soal dapat dilihat dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Reabilitas Pre Test**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.644	3

*Sumber: pengolahan data dengan aplikasi SPSS 23*

Dari hasil perhitungan uji reabilitas *pre test* pada tabel 4.2 diatas diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,644. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% ( $=0,05$ ) yaitu 0,602. Angka ini menunjukkan bahwa ini terbukti reliabel untuk digunakan karna  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,644 > 0,602$ ).

**Tebel 4.4**  
**Hasil Uji Reabilitas Post Test**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.612	4

*Sumber: pengolahan data dengan aplikasi SPSS 23*

Dari hasil perhitungan uji reabilitas soal *post test* pada tabel 4.3 diatas diperoleh nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,612. Nilai tersebut lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% ( $=0,05$ ) yaitu 0,602. Angka ini menunjukkan bahwa ini terbukti reliabel untuk digunakan karna  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,612 > 0,602$ ). Sehingga penelitian ini dapat dilanjutkan kelangkah selajutnya yaitu uji hipotesis.

## 2. Uji Normalitas

Hasil normalitas data digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Untuk pengujian normalias data menggunakan uji *kolmogrov-Smirnov*. Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan uji *kolmogrov-Smirnov* yang diolah menggunakan SPSS 23 maka di peroleh hasil yang ditujukan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji *kolmogorov smirnov***

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>		
		Unstandardized Residual
N		11
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.76278745
Most Extreme Differences	Absolute	.159
	Positive	.159
	Negative	-.148
Test Statistic		.159
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

*Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 23*

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai Asymp sig ( 2-tailed ) sebesar 0,200. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

### 3. Uji Parsial (Uji t)

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat secara individu (parsial).

**Tabel 4.6**  
**Uji Parsial (Uji t)**

Model	Coefficients <sup>a</sup>					
	Unstandardized		Standardized		t	Sig.
	B	Std. Error	Beta			
(Constant)	18.600	26.942			.690	.507
pre test	.980	.404	.629		2.425	.038

Sumber: Hasil Pengolahan SPSS 23

Dari tabel 4.4 diatas terdapat hasil perhitungan uji t pada taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{hitung}$  senilai 2.425 yang lebih besar dari  $t_{tabel}$  senilai 2.200 dan nilai signifikansi  $t_{hitung} = 0,038 < 0,05$ , sehingga hipotesis tersebut dapat dinyatakan “Terdapat pengaruh positif dan signifikan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu *Media Games Pinaball Smart* (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan”.

### 4. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisiensi determinasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keeratan hubungan antara variabel bebas dengan variabel terkait. Semakin

besar nilai koefisiensi kolerasi menunjukkan hubungan yang semakin erat dan begitu sebaliknya. Tabel koefisiensi dapat dilihat dibawah ini:

**Tabel 4.7**  
**Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

<b>Model Summary</b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.629 <sup>a</sup>	.395	.328	8.615

*Sumber : Hasil Pengolahan SPSS 23*

Dari tabel diatas pengolahan data tersebut, dapat dilihat bahwa nilai koefisiensi (R Square) sebesar  $0,395 = 39,5\%$ . Artinya besar pengaruh variabel model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap variabel hasil belajar adalah  $39,5\%$  dan selebihnya di jelaskan oleh faktor-faktor lain yang tidak penulis teliti.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelejaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinall Smart* (GPS) (X) terhadap Hasil Belajar siswa (Y). berdasarkan data penelitian yang dianalisis dengan bantuan *software* SPSS versi 23, maka dilakukan pembahasan tentang hasil penelitian sebagai berikut:

**“Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan”**

Pada dasarnya, hasil yang diperoleh siswa menunjukkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran tertentu, dalam hal ini mata pelajaran akuntansi. Ketika

dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Model *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball smart* (GPS) pada tingkat ini siswa belajar memberikan respon terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematic yang menggunakan kaidah yang telah di kuasainnya.

Hasil belajar siswa kelas XI di SMK Tamansiswa Medan tersebut mengalami peningkatan. Dari hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung antusias dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) sebab mereka dilibatkan dalam proses mengajar.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan secara parsial diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $2.425 > 2.200$ ) dan nilai signifikan  $t_{hitung} = 0,038 < 0,05$  sehingga hipotesis tersebut dinyatakan “terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pengaruh model pembelajaran *Numeread Head Together* (NHT) berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan” dan dapat di terima. Berdasarkan uji koefesien determinasi angka tersebut mengidentifikasi bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap hasil belajar 39,5%.

Dengan demikian, model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) layak di terapkan didalam kelas karena terbukti memberikan hasil yang baik yang dapat dilihat dari tingginya nilai tes yang diperoleh siswa.

### **E. Keterbatasan Penelitian**

Pada umumnya kunci keberhasilan peneliti adalah sampel dan instrumen. Penelitian tidak lepas dari kesalahan yang diebabkan oleh keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Dalam penelitian banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi, mulai dari rangkaian penelitian, pelaksanaan penelitian, dan pengolahan data. Di dalam melaksanakan penelitian ini, ada beberapa keterbatasan pada saat melakukan penelitian :

1. Terbatasnya kemampuan peneliti dalam bidang desain media pembelajaran
2. Pada saat proses pembelajaran ada kemungkinan siswa tidak bersungguhsungguh dalam menyelesaikan soal yang diberikan.
3. Keterbatasan waktu yang tersedia untuk proses pembelajaran berlangsung sangat singkat, sehingga pembelajaran kurang efektif
4. Kurangnya buku panduan yang dapat dijadikan referensdi bagi siswa dalam proses pembelajaran

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan model pembelajarann *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball smart* (GPS) dan pembahasan yang telah di uraikan diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan
2. Berdasarkan uji parsial (uji t)  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,245 > 2.200$  yang menyatakan ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap peningkatan hasil akuntansi pada kompetensi dasar jurnal khusus perusahaan dagang kelas XI SMK Tamansiswa Medan.
3. Berdasarkan hasil uji determinasi besarnya pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap hasil belajar siswa sebesar 39,5%.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) terutama pada kompetensi dasar jurnal khusus perusahaan dagang dan jasa yang cakupannya tidak terlalu luas

agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru hendaknya terus berupaya untuk membuat varian pembelajaran model *Numbered Head Together (NHT)* menjadi lebih menarik.

Media pembelajaran *Games Pinball Smart (GPS)* sebagai media pembelajaran masih memiliki banyak kekuarangan. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya yang ingin menggunakan media *Games Pinball smart (GPS)* harus di kembangkan dan di kreasikan kembali dari segi ukuran, bahan dan desain agar lebih menarik sehingga siswa semakin tertarik untuk belajar.

## Daftar Pustaka

- Adam, Steffi Dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknoligi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam*". CBSI Journal 3 (2) : 78-90.
- Afandi, dkk. 2013. "*Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*". Semarang : Unissula Press.
- Arikunto, S. 2010. "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*". Jakarta: Rina Cipta
- Aris, Shoimin. 2014. "*68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*". Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Asrar Aspia, A.D. 2014. "*Media Pembelajaran*". Medan : Perdana Publisher.
- Dimiyanti Dan Mudjiono. 2017. "*Belajar Dan Pembelajaran*". Jakarta : Rineka Cipta.
- Isjoni. 2013. "*Cooperatif Learning*". Bandung : Alfabeta.
- Istarani. 2012. "*58 Model Pembelajaran Inovatif*". Medan : Media Persada.
- Joni Purnomo, dkk. 2014. "*Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri I*". Pacitan
- Mahnu,Nunu. 2012. "*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)*". Jurnal Pemikiran Islam, 37 (1), 27-33.
- Oemar,Hamalik. 2013. "*Kurikulum Dan Model Pembelajarn*". Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Rofiq, M, N. 2010. "*Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam*". Jurnal Palasifa, 1-14
- Rusman. 2014. "*Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Pofesionalisme Baru)*". Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Santiana, N. L. P. M., Sudana, D. N., & Garminah. N. N. 2014. "*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasae Di Desa Alasanger*". MIMBAR PGSD Undiksha.
- Sapriyah. 2019. "*Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*". Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan". 3 (1), 470-477.

- Slameto. 2013. "*Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*". Jakarta : Pt Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2012. "*Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*". Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Sugiono. 2016. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung : PT Alfabeta
- Sugiono. 2017. "*Metode Penelitian Kuantitatif*". Bandung : Alfabeta, cv
- Suprijono, Agus. 2010. "*Cooperative Learning*". Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Trianto. 2010. "*Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*". Bumi aksara
- Warsono dan Haryanto. 2014. "*Pembelajaran Aktif*". Bandung : PT Remaja Rosdakarya

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah : SMK Taman Siswa Medan

Mata Pelajaran : Praktikum Akuntansi Perusahaan Jasa, Dagang, Manufaktur

Kelas/semester : XI / Ganjil

Materi Pokok : 3.10 Menerapkan pencatatan transaksi ke dalam buku jurnal khusus Pada perusahaan dagang

4.10 Melakukan pencatatan transaksi kedalam jurnal khusus pada perusahaan dagang

Alokasi Waktu : 45 menit/pertemuan

#### A. Kompetensi Inti

KI 3 :Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja akuntansi dan keuangan lembaga pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan,, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam kontekks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI 4 :Menunjukkan keterampilan menalar, mengelola, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kalaborasi, komunikatif, dan solutif dalam rana abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Menunjukkan keterampilan mempersepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, gerak mahir, menjadikan gerak alami dalam rana konkret terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.10 Menerapkan pencatatan transaksi ke dalam buku jurnal khusus Pada perusahaan dagang	3.10.1 menyelesaikan daftar akun 3.10.2 menganalisis jurnal khusus dan jurnal umum 3.10.3 mengklasifikasi macam dan bentuk jurnal khusus

4.10 melakukan pencatatan transaksi kedalam buku jurnal khusus pada perusahaan dagang	4.10.1 mengidentifikasi daftar akun (rekening) 4.10.2 mengidentifikasi jurnal khusus dan jurnal umum 4.10.3 menunjukan macam dan bentuk jurnal khusus
---	---

#### C. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui mengamati, menganalisis, dan mempraktekkan, peserta didik dapat mengidentifikasikan dan menyusun jurnal penjualan, jurnal pembelian, jurnal penerimaan kas, jurnal pengeluaran kas, jurnal umum.

Keterampilan yang diharapkan adalah peserta didik mampu membuat jurnal khusus. Sehingga peserta didik dapat menalar, mengolah dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaborasi, komunikatif, dan solutif dalam menganalisis dengan mengklasifikasi kegiatan pencatatan jurnal khusus perusahaan dagang.

#### D. Metode dan Media pembelajaran, Sumber belajar

1. Model : Numbered Head Together (NHT)
2. Metode : Diskusi, penugasan, kerja kelompok, tanya jawab
3. Media : Pinball Smart
4. Sumber belajar : Buku pratikum akuntansi, modul praktikuma akuntansi

#### E. Kegiatan Belajar Mengajar

##### 1. Pendahuluan (10 Menit)

- a. Guru mengucapkan salam pembuka Dan berdoa untuk memluai pembelajaran.
- b. Guru memberikan apresiasi kepada siswa dan melakukan absensiasi
- c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai
- d. Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.
- e. Guru membagi kelompok

##### 2. Inti ( 25 Menit)

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok, setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b. Guru telah menyiapkan media pembelajaran *games pinball smart (GPS)*
- c. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakan.

- d. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan tiap anggota kelompok dapat mengerjakan/mengeahui jawabannya.
  - e. Guru menjatuhkan bola di papan pinball. Setelah bola jatuh kesalah satu nomor, maka nomor dari masing-masing kelompok tersebut berhak menjawab pertanyaan
  - f. Guru memanggil salah satu nomor peserta didik dan peserta didik yang nomornya dipanggil melaporkan hasil kerjasama diskusi kelompoknya.
  - g. Tanggapan dari teman lain, kemudian guru menunjuk nomor lain, dan seterusnya.
  - h. Kesimpulan
3. Penutup (10 Menit)
- a. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan refleksi dengan menarik kesimpulan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
  - b. Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya
  - c. Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa, menutup kegiatan pembelajaran hari ini.

Mengetahui,

Kepala Sekolah



Dra. Armayanti, M.Si

Guru Mata Pelajaran



Jimmy, S.E., S.Ak

## Lampiran 2

1. jelaskan apa yang dimaksud dengan jurnal khusus dan apa bedanya dengan jurnal umum? Lalu apa fungsi jurnal khusus?
2. 01 November 2016 Dijual barang dagangan kepada toko Wijaya secara kredit Rp. 1.100.000 dengan harga pokok penjualan Rp. 900.000, syarat 2/10, n/30 dengan nomor faktur penjualan A0111.  
03 November 2016 Dijual barang dagangan kepada toko Toserba senilai Rp. 2.200.000 dengan harga pokok penjualan Rp. 2.000.000, syarat 2/10, n/30 dan nomor faktur A0122.  
buatlah jurnal penjualan dari transaksi diatas!
3. 02 November 2016 dibeli barang dagangan dari PT. Marimitsu seharga Rp. 24.000.000 dengan termin 2/10, n/60.  
10 November 2016 dibeli barang dagangan dari PT. Sentosa Rp. 21.000.000 termin 2/10, EOM.  
21 November 2016 dibeli barang dagangan dari PT. Melvinic senilai Rp. 40.000.000 dengan termin 1/10, n/60.  
Buatlah buku jurnal pembelian dari transaksi diatas!

### Lampiran 3

#### Soal post-test

1. Jelaskan yang dimaksud jurnall pengeluaran kas beserta fungsinya!
2. Jelaskan yang dimaksud jurnal penerimaan kas beserta fungsinya!

Transaksi yang dilakukan PT. Niagara Jaya, sebuah perusahaan distributor kalkulator, selama bulan februari 2013 adalah sebagai berikut:

- |           |  |
|-----------|--|
| 3/2/2013  | menerima pelunasan piutang dari toko mifasol sebesar Rp 12.500.00  |
| 4/2/2013  | menjual barang dagang secara tunai ke tokoh ABC sebesar Rp 35.000.000 dengan potongan tunai sebesar Rp 1.000.000 |
| 6/2/2013  | membayar utang usaha ke PT. BB sebesar Rp 4.000.000  |
| 7/2/2013  | membeli barang dagang secara tunai seharga Rp 25.000.000 dengan potongan tunai Rp 1.000.000                      |
| 8/2/2013  | membayar beban telepon sebesar Rp 1.500.000 secara tunai   |
| 9/2/2013  | membagikan deviden tunai sebesar Rp 9.000.000  |
| 11/2/1013 | membeli barang dadang secara kredit seharga Rp 25.000.000 dari PT. Jaya makmur                                   |
| 12/2/2013 | membeli barang dagang secara kredit seharga Rp 27.000.000 dari PT. Roda niaga                                    |
| 15/2/2013 | menjual barang dagang secara kredit kepada toko doremi seharga Rp 29.000.000                                     |

16/2/2013 menjual barang dagang secara kredit kepada toko siswa  
seharga Rp 22.000.000

18/2/2013 membeli peralatan kantor secara kredit dari toko ateka  
seharga Rp 19.000.000

3. dari transaksi diatas buatlah jurnal khusus penjualan dan jurnal khusus penerimaan kas!
4. dari transaksi diatas buatlah jurnal khusus pembelian, jurnal khusus pengeluaran kas dan jurnal umum!

## Lampiran 4

### Kunci jawaban soal pre-test

1. jurnal khusus adalah jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi-transaksi keuangan yang sejenis dan sering kali terjadi sesuai dengan urutan waktu terjadinya. Jurnal khusus dibuat berdasarkan jenisnya, sehingga memungkinkan terjadinya pembagian kerja bagi orang yang mengerjakannya.

Perbedaan jurnal khusus dan jurnal umum yaitu Jurnal umum adalah sebuah jurnal yang digunakan untuk pencatatan segala jenis transaksi keuangan dalam suatu bisnis pada periode tertentu. Sedangkan, jurnal khusus merupakan jurnal yang dikelompokkan secara khusus sesuai dengan jenis transaksinya.

Adapun fungsi jurnal khusus yaitu Jurnal yang khusus digunakan untuk mencatat penjualan barang dagangan secara kredit (memungkinkan penjualan tunai juga dapat dicatat dalam jurnal ini). Jurnal yang digunakan untuk mencatat transaksi yang berkaitan dengan penerimaan kas baik berupa uang, cek ataupun bilyet giro

### 2. Buku Penjualan

Tgl	Keterangan (Nama Customer)	No. Faktur	P/R	Piutang Dagang (D) Penjualan (K)	Harga Pokok Penjualan (D) Persediaan Barang Dagangan (K)
2013					
1 Nov	Toko Wijaya	A0111		Rp. 1.100.000	Rp. 900.000
3 Nov	Toko Toserba	A0122		Rp. 2.200.000	Rp. 2.000.000

<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 3.300.000</b>	<b>Rp. 2.900.000</b>
---------------	----------------------	----------------------

**Buku Besar Piutang Dagang**

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
31/12	Buku Penjualan	Rp. 3.300.000	

**Buku Besar Penjualan**

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
31/12	Buku Penjualan		Rp. 3.300.000

**Buku Besar Harga Pokok Penjualan**

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
31/12	Buku Penjualan	Rp. 2.900.000	

**Buku Besar Persediaan Barang Dagangan**

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
31/12	Buku Penjualan		Rp. 2.900.000

**3. Buku Jurnal Pembelian**

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan (Nama Kredit)</b>	<b>No.Faktur</b>	<b>Termin</b>	<b>P/R</b>	<b>Persediaan Barang Dagangan (D) Utang Usaha (K)</b>
2013					
02/11	PT. Marimitsu		2/10, n/60		Rp. 24.000.000
10/11	PT. Sentosa		2/10,		Rp. 21.000.000

			EOM		
21/11	PT. Melvinic		1/10, n/60		Rp. 40.000.000
<b>Jumlah</b>					<b>Rp. 85.000.000</b>

**Buku Besar Persediaan Barang Dagangan**

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
31/12	Buku Pembelian	Rp. 85.000.000	
31/12	Buku Penjualan		Rp. 2.900.000

**Buku Besar Utang Usaha**

<b>Tgl</b>	<b>Keterangan</b>	<b>Debit</b>	<b>Kredit</b>
31/12	Buku Pembelian		Rp. 85.000.000

## Lampiran 5

### Kunci jawaban soal post-test

1. jurnal pengeluaran kas adalah jurnal yang dikenal sebagai pembayaran uang secara tunai. Jurnal pengeluaran kas adalah suatu catatan akuntansi yang digunakan di dalam suatu sistem akuntansi guna pengeluaran kas.

Fungsi dari jurnal pengeluaran kas adalah untuk bisa mencatat seluruh transaksi arus kas keluar yang berkaitan dengan kegiatan operasional perusahaan. berbagai transaksi tersebut bisa berbentuk transaksi pembelian dan juga pengeluaran yang dilakukan secara tunai atau kas dari berbagai jenis kegiatan transaksi yang dilakukan oleh perusahaan.

2. Jurnal penerimaan kas adalah jurnal khusus yang digunakan untuk tujuan pencatatan kas yang diterima oleh suatu bisnis dari sumber manapun.

pada dasarnya jurnal penerimaan kas digunakan untuk mencatat semua transaksi yang melibatkan penerimaan kas, termasuk transaksi seperti penjualan tunai, penerimaan pinjaman bank, penerimaan pembayaran secara kredit, dan penjualan aset lain seperti surat-surat berharga.

3. Jurnal khusus penjualan

Tgl		keterangan	Ref	Debet	
				Piutang	Lain-lain
2013					
15	Feb	Penjualan kredit ke toko doremi		29.000.000	
16		Penjualan kredit ke toko siswa		22.000.000	

Jurnal khusus penerimaan kas

Tgl	Keterangan	Ref	Debet		Kredit		
			Kas	potongan	penjualan	piutang	Lain-lain
2013							
3 Feb	Toko mifasol		12.000.000			12.500.000	
4	Ke toko abc		34.000.000	1.000.000	35.000.000		

4. Jurnal khusus pembelian

Tgl	Keterangan	Ref	Kredit	
			utang	Lain-lain
2013				
11 feb	Pembelian kredit dari PT. Jaya makmur		25.000.000	
12	Pembelian kredit dari PT. Roda Niaga		27.000.000	

Jurnal khusus pengeluaran kas

Tgl	Keterangan	Ref	Debet				Kredit	
			Utang	Pembelian	Beban operasional	Lain-lain	Pot.pembelian	Kas
2013								
6 feb	Pelunasan		4.000.000				4.000.000	
7	Pembelian tunai			25.000.000			1.000.000	
8	Beban telepon				1.500.000		1.500.000	
9	Deviden					9.000.000	9.000.000	

Buku jurnal umum

Tgl	Keterangan	ref	Debet	Kredit
2013				
18 Feb	Peralan kantor		19.000.000	
	Utang usaha			19.000.000

## Lampiran 6

### Hasil Nilai Pretest dan Posttest

nama siswa	<i>pretest</i>	<i>post test</i>
Agnes Rahmawati	60	90
Amanda Izmi Ramadhani	70	90
Fitri Ramadani	70	80
Ulpa Novi	80	90
Lukman Hafi Siregar	60	70
Nurgina	60	80
Naino Julkarnain	60	70
Nurul Ain	70	95
Ricka Putri handayani	80	100
Sarah Dira	70	85
Syaibatul Salamiyah	60	70

Lampiran 7

**DISTRIBUSI NILAI  $r_{\text{tabel}}$  SIGNIFIKANSI 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	<b>0.361</b>	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

## Lampiran 8

**Tabel titik distribusi t**  
**Distribusi t (df = 1 – 40)**

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

## Lampiran 9

### Hasil uji validitas dan Reabilitas Soal *Pre Test* menggunakan SPSS 23

#### 1. Hasil Uji Validitas

		Correlations					
		x1	x2	x3	x4	x5	total
x1	Pearson Correlation	1	-.069	.179	.600	.463	.794**
	Sig. (2-tailed)		.840	.599	.051	.152	.004
	N	11	11	11	11	11	11
x2	Pearson Correlation	-.069	1	.828**	-.278	-.149	.241
	Sig. (2-tailed)	.840		.002	.407	.662	.476
	N	11	11	11	11	11	11
x3	Pearson Correlation	.179	.828**	1	-.072	.103	.490
	Sig. (2-tailed)	.599	.002		.833	.763	.126
	N	11	11	11	11	11	11
x4	Pearson Correlation	.600	-.278	-.072	1	.916**	.784**
	Sig. (2-tailed)	.051	.407	.833		.000	.004
	N	11	11	11	11	11	11
x5	Pearson Correlation	.463	-.149	.103	.916**	1	.790**
	Sig. (2-tailed)	.152	.662	.763	.000		.004
	N	11	11	11	11	11	11
total	Pearson Correlation	.794**	.241	.490	.784**	.790**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	.476	.126	.004	.004	
	N	11	11	11	11	11	11

\*\* Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

#### 2. Hasil uji reabilitas

		Case Processing Summary	
		N	%
Cases	Valid	11	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	11	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.644	3

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	67.2727	66.818	.507	.544
x2	68.1818	126.364	.015	.719
x3	67.7273	111.818	.298	.634
x4	60.0000	80.000	.596	.485
x5	60.4545	82.273	.622	.479

## Lampiran 10

### Hasil uji validitas dan Reabilitas Soal *Post Test* menggunakan SPSS 23

#### 1. Hasil Uji Validitas

		Correlations					
		x1	x2	x3	x4	x5	total
x1	Pearson Correlation	1	-.100	.267	.311	.289	.696*
	Sig. (2-tailed)		.770	.428	.353	.389	.017
	N	11	11	11	11	11	11
x2	Pearson Correlation	-.100	1	.633*	-.069	-.029	.331
	Sig. (2-tailed)	.770		.036	.840	.933	.320
	N	11	11	11	11	11	11
x3	Pearson Correlation	.267	.633*	1	.311	.606*	.787**
	Sig. (2-tailed)	.428	.036		.353	.048	.004
	N	11	11	11	11	11	11
x4	Pearson Correlation	.311	-.069	.311	1	.747**	.669*
	Sig. (2-tailed)	.353	.840	.353		.008	.024
	N	11	11	11	11	11	11
x5	Pearson Correlation	.289	-.029	.606*	.747**	1	.753**
	Sig. (2-tailed)	.389	.933	.048	.008		.007
	N	11	11	11	11	11	11
total	Pearson Correlation	.696*	.331	.787**	.669*	.753**	1
	Sig. (2-tailed)	.017	.320	.004	.024	.007	
	N	11	11	11	11	11	11

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

#### 2. Hasil uji reabilitas

Case Processing Summary		N	%
Cases	Valid	11	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0

Total	11	100.0
-------	----	-------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.612	4

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
x1	68.1818	61.364	.267	.701
x2	70.9091	99.091	.087	.667
x3	70.9091	74.091	.657	.442
x4	61.8182	81.364	.499	.514
x5	62.7273	71.818	.578	.456

## Lampiran 11

### Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		11
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.76278745
Most Extreme Differences	Absolute	.159
	Positive	.159
	Negative	-.148
Test Statistic		.159
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

## Lampiran 12

### Hasil uji t

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.629 <sup>a</sup>	.395	.328	8.61523

a. Predictors: (Constant), pre test

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	436.545	1	436.545	5.882	.038 <sup>b</sup>
	Residual	668.000	9	74.222		
	Total	1104.545	10			

a. Dependent Variable: post test

b. Predictors: (Constant), pre test

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.600	26.942		.690	.507
	pre test	.980	.404	.629	2.425	.038

a. Dependent Variable: post test

## Lampiran 13

### Hasil uji koefesien determinasi ( $R^2$ )

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.629 <sup>a</sup>	.395	.328	8.615

a. Predictors: (Constant), pre test

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	436.545	1	436.545	5.882	.038 <sup>b</sup>
	Residual	668.000	9	74.222		
	Total	1104.545	10			

a. Dependent Variable: post test

b. Predictors: (Constant), pre test

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.600	26.942		.690	.507
	pre test	.980	.404	.629	2.425	.038

a. Dependent Variable: post test

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### **Data Pribadi :**

Nama : Elsa Tri Utari  
NPM :1802070010  
Tempat, Tgl Lahir : Medan, 23 September 2000  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jln. Pancing Dalam Lk. VI Mabar Hilir  
Anak Ke : Ke -3 dari 3 bersaudara

### **Nama Orang Tua :**

Nama Ayah : Rusmin  
Nama Ibu : Isnawati  
Alamat : Jln. Pancing Dalam Lk. VI Mabar Hilir

### **Pendidikan Formal**

1. SD Swasta Pelita Tamat 2012
2. SMP Swasta Pelita Tamat 2015
3. SMA Laksamana Martadinata Medan Tamat 2018
4. Tahun 2018 s/d 2022, tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

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

Form K-1

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : ELSA TRI UTARI  
N P M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
I PK : 3,51

Kredit Kumulatif : 123,0 SKS

Persetujuan Ketua/Sekret Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh model pembelajaran stop think do untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMK TAMSIS MEDAN	
	Pengaruh model pembelajaran Tean Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI TAMSIS MEDAN	
	Pengaruh model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) berbantu media games pinball smart (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK TAMSIS MEDAN	 

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

Medan, 14 februari 2022  
Hormat, Pemohon

  
Elsa Tri Utari

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

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

Form K-2

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Asslamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Elsa Tri Utari  
N P M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan Permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh model pembelajaran Numbered Hand Together (NHT) berbantu media games pinball smart (GPS) terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK TAMSIS MEDAN

Sekaligus saya mengemukakan/menunjuk Bapak/ibu :

1. Mariati S.Pd , M.Ak 

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

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

Medan,  
Hormat Pemohon



Elsa Tri Utari

Keterangan :  
Dibuat rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas  
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
- Untuk 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 : 430/II.3-AU /UMSU-02/F/2022  
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 : Elsa Tri Utari  
NPM : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Hand Together* (NHT) Berbantu Media Games Pinball Smart (GPS) Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan

Pembimbing : Mariati S.Pd.,M.Ak

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 : 21 Februari 2023

Medan, 20 Rajab 1443 H  
21 Februari 2022 M



Dra. Hj. Syamsu Yurnita, M.Pd.  
NIP19670604199303 2 0002

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Pembimbing
  4. Mahasiswa yang bersangkutan :
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



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.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Elsa Tri Utari  
NPM : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi Pada :

Hari : Jum'at  
Tanggal : 17 Juni 2022  
Dengan Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together*  
Proposal (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) Terhadap  
Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan

Demikian surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan kepada mahasiswa yang  
bersangkutan semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin  
riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan banyak  
terima kasih, akhirnya selamat sejahteralah kita semua. Amin.

Dikeluarkan di : Medan  
Pada Tanggal : 26 Juli 2022

Wassalam  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Akuntansi

**Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si**



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.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan/Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
Nama Lengkap : Elsa Tri Utari  
N.P.M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
14 Februari 2022	Menentukan Judul Penelitian	
14 Maret 2022	Revisi BAB 1	
21 Maret 2022	ACC BAB 1 & Lanjut BAB 2 dan BAB 3	
30 Mei 2022	Perbaiki Isi BAB 2 dan BAB 3	
9 Juni 2022	Lengkapi Lampiran	
13 Juni 2022	ACC Sempro	

Diketahui oleh:  
Ketua Prodi

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Medan, 13 Juni 2022

Dosen Pembimbing

Mariati, S.Pd., M.Ak



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

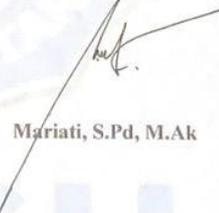


#### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Proposal ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Elsa Tri Utari  
N.P.M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)  
Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) terhadap Hasil Belajar  
Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan  
sudah layak diseminarkan.

Medan, Juni 2022  
Pembimbing



Mariati, S.Pd, M.Ak





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.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Jum'at Tanggal 17 Juni Tahun 2022 diselenggarakan seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama : Elsa Tri Utari  
N P M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu *Media Games Pinball Smart* (GPS) terhadap hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa

NO	MASUKAN / SARAN
JUDUL	Perbaiki penulisan judul .
BAB I	Perbaiki identifikasi masalah
BAB II	Tambah teori
BAB III	Buat tabel penelitian
LAINNYA	Perbaiki lampiran & daftar pustaka
KESIMPULAN	( ) Disetujui ( ) Ditolak ( ✓ ) Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 17 Juni 2022

Dosen Pembahas

Pipit Putri Hariani MD.,S.Pd.,M.Si

Dosen Pembimbing

Mariati.,S.Pd.,M.Ak

PANITIA PELAKSANA  
Ketua

Dr. Faisal Rahman Dongoran M,Si



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.umsu.ac.id> E-mail : [fkj@umsu.ac.id](mailto:fkj@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa dibawah ini :

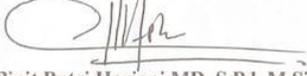
Nama Mahasiswa : Elsa Tri Utari  
NPM : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together*  
(NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart* (GPS) Terhadap  
Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan

Pada hari Selasa tanggal 26 Juli 2022 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 26 Juli 2022

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

  
Pipit Putri Hariani MD, S.Pd, M.Si

Dosen Pembimbing

  
Mariati, S.Pd., M.Ak

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

  
Dr. Faisal Rahman-Dongoran, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Elsa Tri Utari  
N.P.M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* Berbantu Media *Games Pinball Smart (GPS)* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan”**. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



Elsa Tri Utari  
NPM. 1802070010



Unggul | Cerdas | Terpercaya  
Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 1555 /II.3.AU/UMSU-02/F/2022 Medan, 03 Muharram 1444 H  
Lamp : --- 01 Agustus 2022 M  
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Kepala  
SMK Taman Siswa Medan  
di  
Tempat

*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/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Elsa Tri Utari  
NPM : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media *Games Pinball Smart (GPS)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Taman Siswa Medan

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.



\*\*Penting!!\*\*





**YAYASAN PERSATUAN PERGURUAN TAMANSISWA  
BERPUSAT DI YOGYAKARTA  
PERGURUAN TAMANSISWA CABANG MEDAN**

Menyelenggarakan :

Bagian Taman Indria (TK), Bagian Taman Muda (SD)

Bagian Taman Dewasa (SMP), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Bagian Taman Madya (SMA)

Bagian Taman Karya Madya Ekonomi (SMK)

Alamat : Jl. Bakaran Batu No. 18 Medan - 20214 Telepon (061) 7320536  
(061) 7346209 - 7346241 - 7324884 - 7358569 - 7350609

Website : tamansiswamedan.sch.id

Email : tamansiswamedn1929@yahoo.com

Facebook : Perguruan Tamansiswa Medan

Fax : 061 - 7350609

Bank : Mandiri Syariah KCP Medan Krakatau. No. Rek : 7114844734

**SURAT BALASAN RISET**

Nomor : 937/TKM/AR/VIII/22

Kepala Sekolah Taman Karya Madya/SMK Tamansiswa Medan, dengan ini menerangkan bahwa

Nama : ELSA TRI UTARI  
N I M : 1802070010  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : "Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* Berbantu *Media Games Pinball Smart (GPS)* Terhadap hasil belajar Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU)

Nama tersebut diatas benar telah melaksanakan Penelitian pada Tanggal 20 Juni 2022 di Sekolah Taman Karya Madya/SMK Tamansiswa Medan.

Demikian Surat Keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Juni 2022

Kepala Sekolah

SMK Tamansiswa Medan

Ny. Dra. ARMAYANTI, M.Si

N P A : 4 4 6 4