

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *STORYBOARD*
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI
AKUNTANSI SMK GEMA BUWANA**

SKRIPSI

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

Oleh :

DINDA ARIANI SIREGAR

NPM. 1902070030



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA**

MEDAN

2023



**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

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 Senin, Tanggal 18 September 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dinda Ariani Siregar
N.P.M : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

1. Marnoko, S.Pd., M.Si.
2. Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.
3. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.

1.

2.

3.



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Dinda Ariani Siregar

NPM : 1902070030

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana

Sudah layak disidangkan.

Medan, September 2023

Disetujui oleh :

Pembimbing

Dra. Ijah Mulivani Sihotang, M.Si.

Diketahui oleh :

Dekan

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Dinda Ariani Siregar
NPM : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
14/8/2023	BAB IV Perbaiki untuk pertama bahas dahulu tentang deskripsi data - tidak langsung Validasi data	
21/8/2023	Deskripsi data penelitian. data sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media	
28/8/2023	Teknik analisis data uji beda yang 1 kelas	
5/9/2023	Pengolahan menggunakan uji t	
8/9/2023	Lampirkan media dan data skripsi	
11/9/2023	Acc. Sidang.	

Diketahui / Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Medan, Agustus 2023
Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihetang, 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.umau.ac.id> E-mail: fkip@umau.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dinda Ariani Siregar
N.P.M : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA.", 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



Dinda Ariani Siregar
NPM. 1902070030

ABSTRAK

Dinda Ariani Siregar. 1902070030. Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media *Storyboard* pada pelajaran akuntansi dasar di kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA, untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Storyboard* berbasis komik digital pada kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA dan untuk mengetahui respon atau pendapat setelah menggunakan media pembelajaran *Storyboard* berbasis komik digital di kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA..

Penelitian ini dilakukan Di SMK GEMA BUWANA yang beralamat Gg. Adil, Sei Rotan, Kec.Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara kode pos 20371

Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 pertemuan. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 9,732$ setelah membandingkan dengan t_{tabel} pada $dk = n-1=32-1=31$ taraf nyata $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,696$ dan ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,732 > 1,696$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga kesimpulannya adalah “terdapat pengaruh media pembelajaran *Story Board* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Gema Buwana Medan”. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 0,610. Hal ini berarti 61% variasi variabel motivasi belajar siswa (Y) ditentukan oleh kedua variabel independen yaitu variabel media pembelajaran *Story Board* (X). Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Storyboard*, Motivasi Belajar

ABSTRACT

Dinda Ariani Siregar. 1902070030. The Influence of Storyboard Learning Media on Learning Motivation of Class XI Accounting Students of Gema Buwana Vocational School. Thesis. Medan: Faculty of Teaching and Education, Muhammadiyah University of North Sumatra.

The purpose of this study was to find out the process of developing Stryboard media in basic accounting lessons in class XI Accounting at GEMA BUWANA Vocational School, to find out the increase in student motivation after using digital comic-based Storyboard learning media in class XIA Accounting at GEMA BUWANA Vocational School and to find out the response or opinion after using Storyboard learning media based on digital comics in class XI Accounting at GEMA BUWANA Vocational School.

This research was conducted at GEMA BUWANA Vocational School, whose address is Gg. Adil, Sei Rotan, Kec. Percut Sei Tuan, Deli Serdang Regency, North Sumatra zip code 20371.

This research was conducted in 6 meetings. From the calculation results it is obtained that $t_{count} = 9.732$ after comparing with t_{table} at $dk = n-1=32-1=31$ real level $\alpha = 0.05$ obtained $t_{table} = 1.696$ and it turns out $t_{count} > t_{table}$ ($9.732 > 1.696$) so H_0 is rejected and H_a is accepted , so the conclusion is "there is an influence of Story Board learning media on student learning motivation in Accounting subjects at Gema Buwana Vocational School, Medan". From the calculation results it can be seen that the coefficient of determination obtained is 0.610. This means that 61% of the variation in the student learning motivation variable (Y) is determined by the two independent variables, namely the Story Board learning media variable (X). Meanwhile, the rest is influenced by other variables that were not studied.

Keywords: Storyboard Learning Media, Learning Motivation

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Syukur alhamdulillah penulis ucapkan berkat ridho Allah SWT yang diberikan kepadapenulis sehingga dapat menyelesaikan karya ilmiah berupa skripsi ini yang berjudul

“Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Motivasi Belajar SiswaKelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA” Shalawat beserta salam dipersembahkan kepada suri tauladan dan pembimbing kita Rasullullah SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang dirasakan sekarang. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam proses sarjana pendidikan (S-1) pada program studi Pendidikan Akuntaansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Selama menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan dan rintangan baik dari segi waktu, materi, maupun tenaga. Namun berkat usaha dan kerja keras yang diridhoi Allah SWT penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan walaupun jauh dari kata sempurna. Terima kasih kepada kedua orang tua penulis yang sangat luar biasa, ayahanda **ZULPAN SIREGAR** dan ibunda **NUR ASRIAH** yang tidak pernah putus mendoakan anaknya, yang membesarkan, menafkahi, mengajarkan banyak hal, memberikan kasih sayang yang tulus, dan juga memotivasi anaknya pada saat terpuruk. Terima kasih yang terbesar terhadap ayahanda dan ibunda tercinta. Untuk itu penulis persembahkan skripsi ini sebagai tandaterima kasih kepada ayah dan ibu.

Penulis menyadari, bahwa skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis banyak mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak **Prof.Dr. Agussani, M.AP.**, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsyurnita, M.Pd.**, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.**, Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
4. Bapak **Dr.Mandra Saragih, M.Pd.**, Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
5. Bapak **Dr.Faisal Rahman Dongoran, M.Si.**, Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi
6. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.**,Selaku Dosen Pembimbing yang sudah sabar untuk memberikan arahan
7. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Untuk sahabat dan saudara yang luar biasa menemani dikala senang, sedih. Orang-orang hebat yang selalu menyibukkan diri dengan kegiatan positif , sampai kapan pun tak akan pernahkulupa.
9. Untuk senior sekaligus guru. Bapak **Riky Prayudi,S.Pd.,CAP.**, terimakasih atas nasehat dan motivasi yang diberikan.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Sebagai manusia

yang memiliki keterbatasan ilmu pengetahuan tentu jauh dari katasempurna dan tidak luput dari kesalahan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun daripembaca demi penyempurnaan skripsi ini selanjutnya. Harapan penulis semogaskripsi ini dapaat bermanfaat bagi pendidik pada umumnya dan khususnya pada penulis.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamualaikum wr.wb

Medan, September 2023

DINDA ARIANI SIREGAR

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORETIS	9
A. KerangkaTeoretis	9
1. Pembelajaran Akuntansi	
2. Story Board	15
B. KerangkaKonseptual	19
C. Hipotesis Penelitian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
B. Populasi dan Sampel	23
C. Variabel Penelitian	24
E. Defenisi Opeasinal Variabel	24
F. Jenis Dan Sumber Data	25
G. Instrumen Penelitian.....	26
H. Teknik Dan Analisis Data	28
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASILO PENELITIAN	30
A. Hasil Penelitian	36
1. Data Sekolah	
2. Deskripsi Data	
3. Uji Validitas	
4. Reabilitas Angket Motivasi	
B. Pembahasan.....	37
C. Keterbatasan Penelitian	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.	Nilai Prolehan Tes	5
Tabel 3.1.	Rincian Waktu Penelitian.....	22
Tabel 3.3.	Tabel Populasi.....	23
Tabel 3.4.	Lay Out KuesionerMedia Pembelajaran <i>Storyboard</i>	27
Tabel 3.5.	Skor Alternatif jawaban	27
Tabel 4.1.	Data Siswa Sebelum Menggunakan Media.....	33
Tabel 4.2.	Skor Media Pelajaran <i>Story Board</i>	34
Tabel 4.3.	Skor Tes Belajar Siswa.....	35
Tabel 4.4.	Hasil Perhitungan Uji Validitas Test.....	36
Tabel 4.5.	Hasil Perhitungan Uji Validitas Test.....	36
Tabel 4.6.	Hasil Reliabilitas Test.....	37
Tabel 4.7.	Uji Beda	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual.....	20
Gambar 4.1. Struktur Organisasi Gema Buwana.....	32

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan tantangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan. Terjadinya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini setidaknya mampu mengiringi kemajuan dunia pendidikan secara umum. Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan di Indonesia ini sendiri masih diselimuti problematika yang belum terpecahkan dari masa ke masa. Di antara problematika selama ini yang mengiringi pendidikan di Indonesia adalah metode dan proses pembelajaran. Dengan adanya kemajuan teknologi seharusnya didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, baik pendidikan non formal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (keluarga).

Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran, sehingga guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang luas serta mampu memanfaatkan teknologi modern. Namun, dalam kenyataannya guru masih belum mampu menerapkan metode pembelajaran yang menarik.

Menurut Wina Sanjaya (2011: 162), "permasalahan pun muncul yaitu mengenai proses pembelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan

salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar”.

Peran media pembelajaran ada dalam metode pembelajaran sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi maupun komunikasi antara guru dengan siswa serta interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Perkembangan teknologi saat ini sangat dekat dengan siswa. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2018: 8), “perkembangan media pembelajaran memang mengikuti perkembangan teknologi pendidikan”.

Permasalahan biasanya timbul akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung pada suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Posisi media ini akan berlaku pada proses pembelajaran di semua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu.

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi motivasi belajar yang dicapainya.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2012: 2) Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian sehingga dapat menumbuhkan

motivasi belajar.

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Menurut Arief S. Sadiman, dkk (2011: 17), “penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna salah satunya berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar”. Kegairahan belajar erat kaitannya dengan Motivasi Belajar. Motivasi dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman A.M, 2012: 73).

Ada beberapa alasan kenapa *Storyboard* dapat dijadikan alternatif solusi sebagai media pembelajaran, diantaranya mampu mengkombinasi atau mengintegrasikan berbagai media komik digital, gambar bergerak, papan cerita (video dan animasi), sehingga penyajiannya dapat lebih menarik dan memotivasi belajar siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan kedalam konstruksi berpikirnya. *Storyboard* mempermudah proses pengambilan gambar, agar lebih efektif dan efisien. Kelebihan *Storyboard* berbasis komik digital yang lain adalah menarik dan mempermudah siswa dalam menyampaikan ide atau gagasan ceritanya, sehingga orang lain bisa memahami pelajaran Akuntansi Dasar

dengan lebih mudah. Menurut M. Syanto (2013:18) bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat 30% dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan hasil penelitian ini maka multimedia interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi yang sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Motivasi adalah aspek yang sangat penting untuk membelajarkan siswa, tanpa adanya motivasi tidak mungkin siswa memiliki kemauan untuk belajar. Oleh karena itu, membangkitkan motivasi merupakan salah satu peran dan tugas guru dalam setiap proses pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa untuk bertindak dan melakukan sesuatu (Wina Sanjaya, 2011: 135).

Setelah melakukan observasi di SMK SWASTA GEMA BUWANA yang beralamat di Jl. Gambir Pasar VIII Gg. Adil, Sei Rotan. Sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah memang sudah optimal namun pemanfaatannya masih belum optimal khususnya pada jurusan Akuntansi. Media yang sering digunakan masih berfokus pada lembar kerja siswa dan papan tulis. Masalah tersebut memberikan gagasan kepada peneliti untuk mengembangkan suatu media alternatif yang dapat membantu guru dalam pemanfaatan fasilitas yang sudah ada secara optimal. Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Infocus Projector* ini juga dapat membantu sekolah sesuai dengan misinya yaitu memotivasi dan membimbing siswa untuk mengenali potensi dirinya supaya berkembang maksimal.

Tabel 1.1
Nilai Prolehan Tes

Kelas XI Akuntansi				
NO.	Nilai	Jumlah Siswa	Frekuensi	Keterangan
1	≥ 75	10 siswa	31,25%	Tuntas
2	< 75	22 siswa	68,25 %	Tidak Tuntas
	jumlah	32 siswa	100%	

Sumber : Data diolah dari penyebaran tes

Berdasarkan paparan diatas, bentuk media pembelajaran *Storyboard* terhadap motivasi belajar Akuntansi Dasar diharapkan dapat membangun rasapenasaran dan ketertarikan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas dengan penggunaan pembelajaran dan media yang menarik. Peneliti berharap agar kedepannya para tenaga pendidik lebih memperhatikan media yang cocok digunakan di kelas demi menunjang kelancaran dan keaktifan dalam kelas.

Storyboard merupakan media pembelajaran yang mampu menciptakan interaksi yang bermutu yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sementara komik digital dapat membuat peserta didik lebih memahami pelajaran, karena komik digital dapat membuat belajar lebih menyenangkan Terutama dalam pembahasan materi Akuntansi Dasar. Materi tersebut cenderung membutuhkan pemahaman dan ketelitian, sehingga dengan menggunakan Media *Storyboard* berbantu Media Komik Digital diharapkan siswa mampu meningkatkan motivasi diri pada pelajaran Akuntansi Dasar.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraian sebelumnya, terkait media pembelajaran *Storyboard* di atas maka Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru.
- b. Motivasi belajar siswa yang rendah terhadap pelajaran akuntansi.
- c. Siswa mengalami kesulitan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran.

3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Storyboard* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Akuntansi Dasar. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbentuk Komik Digital dalam pembelajaran akuntansi dan mengetahui kelayakan media pada pelajaran Akuntansi Dasar.

4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berupa Komik Digital berbasis *Storyboard* dalam pelajaran Akuntansi Dasar pada siswa kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA?

2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *Storyboard* pada siswa kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA?
3. Bagaimana respon setelah menggunakan media pembelajaran berupa komik digital berbasis *Storyboard* pada siswa kelas XI Akuntansi SMKGEMA BUWANA?

5. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media *Stryboard* pada pelajaran akuntansi dasar di kelas XI Akuntansi SMK GEMABUWANA
2. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Storyboard* berbasis komik digital pada kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA.
3. Untuk mengetahui respon atau pendapat setelah menggunakan media pembelajaran *Storyboard* berbasis komik digital di kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Dengan berkembangnya obsevasi yang dilakukan diharapkan gusu SMK mempunyai pengetahuan serta pengalaman terhadap penggunaan model pembelajaran *Storyboard* dalam pembelajran Akuntansi Dasar yang merupakan bentuk perubahan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas XI Akuntansi SMK

GEMA BUWANA.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Guru

Guru SMK mendapat pengalaman secara langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Storyboard* pada pelajaran Akuntansi Dasar di SMK

GEMA BUANA

b. Bagi Siswa

1. Siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan aktivitas belajar dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif, kreatif dan menyenangkan.
2. Siswa mendapatkan kemudahan dalam memahami pelajaran dengan menggunakan media *Storyboard*
3. Media pembelajaran interaktif yang menarik akan meningkatkan gairah belajar siswa secara mandiri.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pembelajaran Akuntansi

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

Belajar didefinisikan sebagai suatu perubahan pada diri individu yang disebabkan oleh pengalaman, perubahan itu diperoleh dengan suatu aktivitas tertentu. Belajar merupakan proses perolehan kemampuan, namun kemampuan tersebut tidak diperoleh dari pertumbuhan dan bukan pula kemampuan bawaan sejak lahir.

Belajar merupakan kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh orang. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukanseseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman (Baharuddin, 2019: 162).

Menurut James O. Wittaker yang dikutip oleh Baharuddin mengemukakan definisi belajar sebagai berikut: “Learning maybe defined as the process by which behaviour originates or is altered throught training or experience” (2019: 163).

Dalam definisi lain, belajar adalah proses aktif dimana siswa menggunakan masukan sensorik dan membangun makna dari itu (Sudarwan Danim dan Khairil, 2010: 163). Belajarbukanlah menghafal sejumlah fakta

atau informasi. Belajar adalah berbuat atau memperoleh pengalaman tertentu seseuai dengan tujuan yang diharapkan (Wina Sanjaya, 2011: 132).

Menurut Oemar Hamalik (2018:154) belajar adalah perubahan tingkah laku berkat latihan dan pengalaman. Belajar dalam hal ini harus dilakukan dengan sengaja, direncanakan sebelumnya dengan struktur tertentu, agar proses belajar dan hasil-hasil yang dicapai dapat dikontrol secara cermat. Sedangkan menurut Sudarmanto (1993:2) belajar merupakan usaha menggunakan setiap sarana atau sumber baik di dalam maupun di luar aturan pendidikan, guna perkembangan dan pertumbuhan pribadi.

Menurut Baharudin dan Esa NW (2010:11) belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah cara seseorang untuk melakukan perubahan pada sikap dan pengetahuan untuk kegiatan pembelajaran dengan efektif.

Belajar merupakan kegiatan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan pengertian, pemahaman, ketrampilan, nilai sikap yang bersifat lebih relatif lebih konstan dan berbekas.

2. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (2018:54) adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang

saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999:157) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan sebagai proses belajar yang memiliki aspek penting yaitu bagaimana siswa dapat aktif mempelajari materi pelajaran yang disajikan, sehingga dapat dikuasai dengan baik.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Menurut Oemar Hamalik (2011: 54) kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.

Berikut komponen-komponen yang terdapat dalam pembelajaran:

- a) Tujuan Pembelajaran
- b) Siswa yang Belajar
- c) Guru yang Mengajar
- d) Metode Pembelajaran
- e) Media atau Alat bantu Pembelajaran
- f) Penilaian
- g) Situasi Pembelajaran

Ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu:

- a) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- b) Saling ketergantungan (*interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam satu keseluruhan

- c) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai agar siswa itu belajar.
- d) Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses memperoleh pengetahuan serta perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya kreatif dalam menciptakan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata motif tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman A. M, 2012: 73).

Menurut Sardiman, A.M (2012: 75), “Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar”. Seseorang harus mempunyai Motivasi Belajar dalam dirinya agar memperoleh suatu hasil yang diinginkan.

Menurut Oemar Hamalik (2011: 158), “motivasi adalah perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapainya.

Dari beberapa definisi motivasi belajar tersebut, pada dasarnya mengandung arti atau maksud yang sama yaitu bahwa Motivasi Belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan

memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga anak tidak hanya belajar namun juga menghargai dan menikmati belajarnya.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Berikut ini macam-macam motivasi menurut Sardiman, A.M (2012: 86-91), antara lain :

1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

a. Motif-motif bawaan

Motif yang dibawa sejak lahir, jadi motivasi itu ada tanpa dipelajari.

b. Motif-motif yang dipelajari

Maksudnya motif-motif yang timbul karena dipelajari

2) Jenis motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis

c. Indikator Motivasi Belajar

Pengetahuan dan pemahaman yang mendalam mengenai indikator motivasi belajar sangat diperlukan ketika akan membuat alat ukur yang berkaitan dengan motivasi belajar. Hal ini bertujuan agar alat ukur yang digunakan menjadi lebih tepat, valid dan reliabel. Adapun indikator yang digunakan oleh Hamzah B. Uno (2018: 10), sebagai berikut:

1. Motivasi Internal

a. Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil

Seseorang yang mempunyai dorongan dan hasrat untuk berhasil akan cenderung mempunyai semangat untuk berusaha lebih giat dengan intensitas dan usaha yang tinggi.

b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Seseorang yang mempunyai motivasi tinggi selalu merasa bahwa dirinya masih kurang, sehingga ia merasa butuh dan berpacu untuk terus belajar.

c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Cita-cita yang melekat dalam diri seseorang akan memberikan motivasi yang kuat, karena dengan adanya cita-cita seseorang mempunyai tujuan yang akan membuatnya termotivasi untuk terus belajar.

d. Adanya kepuasan dalam belajar

Seseorang yang mendapat nilai bagus dalam evaluasi belajar, maka akan menimbulkan rasa puas dalam dirinya. Dia merasa tidak sia-sia telah belajar secara keras karena hasil diperolehnya maksimal.

e. Adanya keyakinan dalam diri sendiri

Seseorang akan membutuhkan motivasi dalam dirinya sendiri karena merasa bisa melakukan lebih baik dari yang orang lain lakukan. Dia akan merasa malu jika mendapat hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan orang lain.

2. Motivasi Eksternal

a. Adanya penghargaan dalam belajar

Adanya penghargaan dalam belajar dapat memotivasi seseorang untuk lebih terpacu dalam belajarnya. Penghargaan dapat menjadi penguat bagi motivasi belajar seseorang.

b. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Lingkungan belajar mempunyai dampak semangat belajar seseorang. Lingkungan belajar yang nyaman akan membuat suasana belajar yang menyenangkan begitu juga sebaliknya.

c. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Kegiatan belajar yang menyenangkan akan membuat seseorang bersemangat dalam belajarnya, sehingga ia merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

3. Story Board

a. Pengertian Animasi

Menurut Munir (2013:317) memberikan batasan bahwa “Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*, satu *frame* terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak”.

Menurut Purnasiwi dan Kurniawan (2013:55) memberikan batasan bahwa “Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak”.

Dari beberapa pengertian Animasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan, dikenal dengan istilah *frame* dalam satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak.

b. Pengertian Multimedia

Menurut Herdiansyah dan Afrianto (2013:2) memberikan batasan bahwa “Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, video dan animasi secara terintegrasi”.

Menurut Munir (2012:2) menyimpulkan bahwa :

Pengertian multimedia dapat berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara sehingga disebut monomedia.

Dari beberapa pengertian Multimedia diatas, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih, media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, audio, video, animasi, Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video.

c. Pengertian *Game* Edukasi

Menurut Novaliandry (2013:107) memberikan batasan bahwa “*Game* edukasi adalah permainan yang disertai pembelajaran dan merupakan media pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat siswa menjadi aktif”.

Menurut Putra, dkk (2016:46) memberikan batasan bahwa “*Game* edukasi ini merupakan aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dimulai dari usia 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pelajaran mengenal binatang, mewarnai, corat-coret, menyanyi serta alphabet”.

Menurut Fauzi, dkk (2013:1) memberi batasan bahwa “*Game* Edukasi merupakan *game* yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi didalamnya

mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya”.

Dari beberapa pengertian *Game* Edukasi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Game* Edukasi adalah permainan yang disertai pembelajaran dan pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat, permainan ini untuk kalangan anak usia dini dari 3 sampai 6 tahun yang berisi tentang materi pelajaran mengenal binatang, mewarnai, corat-coret, menyanyi serta alphabet.

e. Jenis-jenis *Game*

Jenis-jenis *game* yang lebih dikenal dengan *genre*. *Genre* juga berarti format atau gaya dari sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau bisa merupakan campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain. Berikut ini akan dijelaskan macam-macam jenis *game* menurut Jasson (2009:6-17), adalah :

1. Maze game

Maze game adalah *game* yang pemain hanya mengitari *maze* (lorong-lorong yang berhubungan) dan memakan beberapa item untuk menambah tenaga dan kekebalan.

2. Board Game

Board game adalah permainan yang melibatkan sejumlah benda yang ditempatkan dan saling bertukar tempat berdasarkan aturan tertentu, pada sebuah permukaan yang sudah diberi tanda atau sebuah papan.

3. Quiz Game

Quiz Game adalah permainan atau pikiran di mana pemain berusaha untuk menjawab pertanyaan dengan benar.

4. *Puzzle Game*

Game jenis ini memberikan tantangan pada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas kebawah. Semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak objek yang jatuh.

5. *Shooting Game*

Shooting game adalah *game* aksi tembak-menembak karena tujuan dalam *game* jenis ini hanya untuk membunuh lawan ataupun musuh dengan senjata yang telah disediakan.

6. *Adventure Game* (Petualangan)

Game Adventure adalah permainan yang menampilkan rintangan berjangka panjang yang harus diatasi menggunakan alat atau item sebagai alat bantu dalam mengatasi rintangan, serta rintangan yang lebih kecil yang hampir terus-menerus ada.

7. *Slide Scrolling Game*

Pada jenis *game* ini karakter dapat bergerak ke samping diikuti dengan gerakan *background*.

8. *Fighting Game*

Game jenis ini biasanya mempunyai ciri pertarungan satu lawan satu antara dua karakter, salah satu dari karakter di kendalikan oleh *computer*.

9. *Sport Game*

Sport game adalah permainan yang memiliki unsur olahraga di dalamnya seperti *game* bola, basket, badminton dan lainnya.

10. *Racing Game*

Racing game adalah permainan lomba kecepatan dari kendaraan yang dimainkan oleh pemain.

f. Pengertian Storyboard

Menurut Effendy dalam penelitian Wahyu (2013) *Storyboard* adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. *Storyboard* digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar.

Menurut Fahri dan Riadi (2013) *Storyboard* adalah penggambaran jalan cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi pengambilan sudut gambar pengisian suara, serta efek-efek khusus.

B. Kerangka Konseptual

Media *Storyboard* adalah bahan visual yang semula berbentuk bahan tulisan menjadi sebuah bahasan berbentuk gambar atau visual, sehingga secara keseluruhan materi pelajaran dapat digambarkan dalam bentuk suatu cerita.

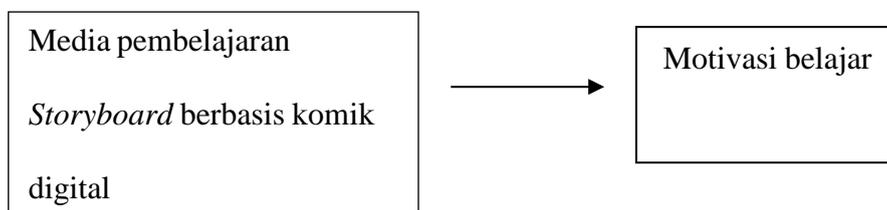
Dalam media pembelajaran *Storyboard*, siswa akan disugahi papan cerita atau peta konsep secara kronologis, sehingga memudahkan terserapnya materi yang disampaikan terhadap siswa. Media *Storyboard* berbasis komik digital juga mampu mengetahui motivasi belajar siswa dikelas.

Motivasi belajar adalah hasrat yang timbul dalam diri siswa yang menyebabkan terjadinya kegiatan belajar. Adanya motivasi belajar akan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Motivasi

dan belajar adalah dua hal yang saling berkaitan. Motivasi belajar merupakan hal yang pokok dalam melakukan kegiatan belajar, sehingga tanpa motivasi seseorang tidak akan melakukan kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan segala kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar pada setiap individu dapat berbeda, sehingga ada siswa yang sekedar ingin menghindari nilai yang jelek bahkan untuk menghindari hukuman dari guru, dan orientasinya hanya untuk memperoleh nilai yang tinggi, namun ada pula siswa yang benar-benar ingin mengembangkan wawasan dan pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, paradigma penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun hipotesis yang diajukan dalam memecahkan masalah penelitian ini adalah: "Ada Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* Berbantu Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Pada Materi Akuntansi Dasar Kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANAT.A
2022/2023”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan Di SMK GEMA BUWANA yang beralamat Gg.Adil, Sei Rotan, Kec.Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utarakode pos 20371

2. Waktu Penelitian

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

Kegiatan	Jun 2023				Jul 2023				Agu 2023				Sep 2023			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Menyusun Instrumen Penelitian			■	■												
Mengumpulkan Data					■	■										
Mengentri Data							■	■	■	■						
Mengolah Data											■	■	■	■		
Menganalisis Data																■

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi.

Menurut sugiyono “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas

obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karekteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa 32 orang.

Tabel 3.2
Tabel Populasi

Kelas	Siswa		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
X Akuntansi	2 siswa	30 siswa	32 siswa
Total			32 siswa

2. Sampel

Menurut sugiyono (2012:118) “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel merupakan suatu proses pemilihan dan penentuan jenis sampel dan perhitungan besarnya sampel yang akan menjadi subjek atau objek penelitian”. Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Total Sampling* yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Berdasarkan ketentuan tersebut, maka sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA yang berjumlah 32 orang siswa.

C. Variabel Penelitian

Secara umum, variabel penelitian diartikan sebagai sebuah konsep di dalam suatu penelitian. Konsep tersebut kemudian menjadi hal yang harus diamati atau diteliti oleh seorang peneliti yang melakukan penelitian. Variabel penelitian juga

bisa diartikan sebagai suatu atribut, sifat, atau nilai dari seseorang, atau objek yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari.

Menurut Sugiyono (2016), variabel penelitian adalah sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Media Pembelajaran *Storyboard* (X)
2. Motivasi Belajar Siswa (Y)

D. Defenisi Opeasinal Variabel

Defenisi Oprasional masing-masing variabel :

1. Media *Storyboard* adalah sebuah papan cerita atau outline untuk membuat video. Bentuknya mirip seperti komik yang terdapat berbagai ilustrasi. Di dalamnya, Anda akan menyusun gambar yang membentuk rangkaian cerita. Pada masing-masing gambar, Anda bisa menyertakan beberapa keterangan yang lebih detail. Misalnya, sudut kamera, pencahayaan, transisi, dialog dan lainnya.
2. Motivasi belajar adalah pondasi sebelum seseorang memutuskan untuk belajar. Kedudukan motivasi ini sangatlah penting untuk menjaga atmosfer belajar tetap menyenangkan. Motivasi yang kuat akan menumbuhkan semangat belajar yang tinggi. Jika rasa lelah dan bosan datang, akan mudah untuk mengatasinya. Sebaliknya, motivasi yang lemah akan menyebabkan diri mudah goyah. Jika lelah dan bosan datang, akan sangat sulit untuk mengatasi keadaan.

E. Jenis Dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang di gunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Kuantitatif adalah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan.

2. Sumber Data

Sumber data yang di gunakan dalam penelitian adalah primer, dimana penelitian dilakukan secara langsung ke sekolah, peneliti melakukan wawancara ke guru dan ke siswa kelas XI Akuntansi SMK GEMABUWANA. Pertanyaan yang di gunakan peneliti berbentuk tulisan dan lisan, peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui motivasi siswa dalam pelajaran Akuntansi Dasar.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Notoatmodjo (2010) Definisi instrumen penelitian adalah alat- alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data, instrumen penelitian ini dapat berupa kuesioner, formulir observasi, formulir-formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya. Dalam penelitian ini, instrument penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Tes

Tes adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

Dengan menggunakan kuesioner, analisis berupaya mengukur apa yang ditemukan dalam wawancara, selain itu juga untuk menentukan seberapa luas atau terbatasnya sentimen yang diekspresikan dalam suatu wawancara.

Tabel : 3.3

Lay Out Kuesioner Media Pembelajaran *Storyboard*

No	Nama Variabel	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1.	Penggunaan Media Pembelajaran <i>Storyboard</i> pada materi pelajaran Akuntansi Dasar	1. Daya tarik siswa terhadap penggunaan media pembelajaran <i>Storyboard</i> pada pelajaran Akuntansi Dasar	2	1,5
		2. Memudahkan proses belajar siswa dalam memahami pelajaran Akuntansi Dasar	1	3
		3. Motivasi belajar siswa pada materi Akuntansi Dasar lebih Meningkatkan dengan menggunakan media <i>Storyboard</i>	2	2,4

Tabel 3. 4
Skor Alternatif jawaban

No	Alternatif Jawaban	Kategori	Bobot
1.	SS	Sangat Setuju	4
2.	S	Setuju	3
3.	TS	Tidak Setuju	2
4.	STS	Sangat Tidak Setuju	1

G. Teknik Dan Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, yakni Teknik analisis data menggunakan uji beda dalam 1 kelas dengan menyebarkan angket motivasi belajar dengan menggunakan media dan tidak menggunakan media pembelajaran.

1. Media pembelajaran

Angket untuk pengetahuan motivasi belajar disusun dalam bentuk pernyataan berjumlah 5 butir i. Data menggunakan skala gutman yaitu skala yang bersifat tegas dan konsisten dengan memberikan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), yaitu hubungan dengan hasil belajar siswa Akuntansi dengan skor

- Jika jawaban Sangat Setuju (SS)
- Jika jawaban Setuju (S)
- Jika jawaban Kurang Setuju (KS)
- Jika jawaban Tidak Setuju (TS)
- Jika jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

$$\frac{\text{Jumlah jawaban yang benar} \times 100}{\text{Jumlah soal}}$$

Kategori penilaian tes sebagai berikut:

Pernyataan 23 - 53	: Kurang
Pernyataan 54 - 84	: Cukup
Pernyataan 85 - 115	: Baik

Motivasi Belajar

Motivasi belajar Akuntansi siswa dalam bentuk nilai dengan kategori baik, cukup, kurang skala ukur menggunakan skala guttman. Penilaian kategori sebagai berikut :

- i. Nilai ≥ 75 : Lulus
- ii. Nilai < 75 : Tidak Lulus

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Sekolah

1. Nama Sekolah : SMK Gema Buwana
2. Alamat : Jl. Gambir Pasar VIII Gg. Adil , Sei Rotan, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara
3. Status Sekolah : Swasta
4. Jenjang Akreditasi : B
5. Tahaun Akreditasi : 2015 s/d 2016
6. Tanggal Akreditasi : 09 November 2015
7. Luas Tanah : 4300 m²
8. Luas Bangunan
Luas bangunan lantai bawah :
- Status tanah dan bangunan : milik sendiri
9. Jumlah ruang belajar : 3 kelas
10. Waktu Belajar : Pagi, pukul 07.15 WIB s/d 15.40 WIB
11. Mata Pelajaran Bahasa Asing : Bahasa Inggris dan Perancis

2. Visi dan Misi SMK Gema Buwana

Visi :

Mewujudkan sekolah yang unggul dan bereprestasi, serta membebtuk insan berakhlakul karimah, cerdas, berwawasan luas, dan mampu bersaing dalam dunia global yang berpijak pada nilai-nilai keimanan dan ketakwaan.

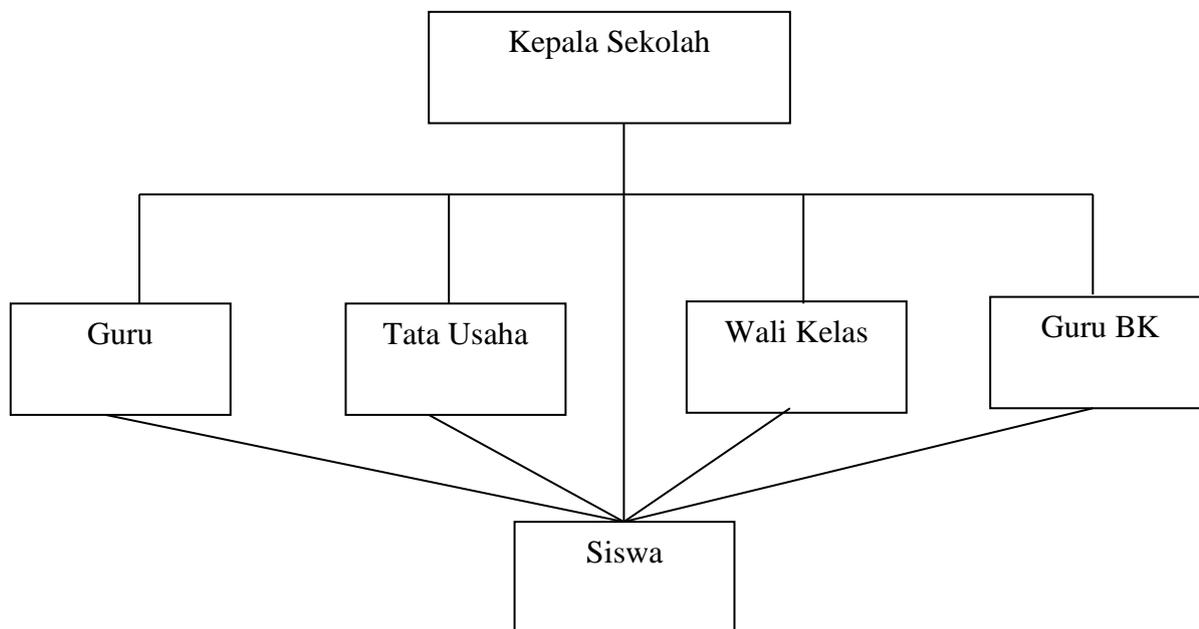
Misi :

1. Meningkatkan efektivitas pembelajaran dan bimbingan secara optimal.
2. Menumbuhkan semangat keunggulan waraga sekolah dalam berprestasi berkarya dan berdedikasi.
3. Peningkatan iman dan takwa (Imtak), kepada seluruh keluarga SMK Gema Buwana melalui pelajaran pendidikan agamadan mata pelajaran lainnya.
4. Meningkatkan pelayanan yang optimal bagi seluruh warga sekolah dan masyarakat, baik sarana maupun prasarana pendidikan.
5. Memberi kesempatan peserta didik seluas-luasnya, untuk meningkatkan kemampuan potensi dan bakat peserta didik seoptimal mungkin melalui kegiatan intra dan ekstra-kulikuler sehingga mampu bersaing dalam dunia global.

3. Fasilitas dan Sarana Belajar

Fasilitas dan sarana belajar yang dimiliki oleh sekolah, meliputi:

1. Ruang belajar milik sendiri
2. Ruang Guru
3. Perpustakaan
4. Ruang BK
5. Sarana Ibadah (mesjid)
6. Lapangan Sekolah

Gambar 4.1**Struktur Organisasi SMK Gema Buwana****1.Deskripsi Data Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian, yaitu kelas XI Akuntansi sebagai kelas yang berjumlah 32 siswa.

Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar. Pada bagian ini disajikan deskripsi data dari masing-masing variabel berdasarkan data yang diperoleh di lapangan.

Tabel 4.1
Data Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

No.	Nama Siswa	L/P	Nilai
1	Angel Artika	P	70
2	Annisa Khamil	P	65
3	Cahaya Nursiva	P	66
4	Debby Fitria	P	66
5	Dinda Amelia Putri	P	70
6	Dwi Pratiwi	P	71
7	Eka Putri Herdianti	P	55
8	Eka Saputra	L	51
9	Erika Agustin	P	70
10	Fasya Ramadani	P	45
11	Farha Anjani Ramadhina	P	50
12	Jihan Fadillah	P	70
13	Jihan Syahfitri	P	65
14	Juhaini Syahniah	P	70
15	Keisya Amel	P	71
16	Lili Hulzanah	P	67
17	Mardiah Lubis	P	65
18	Mirza Dermawan	L	67
19	Natasya Wulan Dari	P	73
20	Nazwa Az-Zahra	P	78
21	Nella Ramadhana	P	65
22	Nelli Ramadhani	P	71
23	Nomi Zahara	P	77
24	Putri Handayani	P	80
25	Ramayanti	P	60
26	Salwa Nabila	P	56
27	Selma Habibah Pohan	P	80
28	Sophie Syahfitri	P	77
29	Vanisah Fadilla	P	65
30	Virly Aulia	P	76
31	Yola Artika Sari	P	65
32	Yuli Padilla	P	50

Dari data di atas dapat dilihat bahwa siswa yang memenuhi kriteria kkm sebanyak 5 orang dan yang tidak memenuhi kriteria kkm sebanyak 27 siswa. Maka dari itu adanya Tindakan penerapan media pembelajaran Storyboard terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi, agar dapat membantu siswa untuk meningkatkan motivasi belajar

Adapun hasil tabulasi data siswa pada penelitian ini untuk diperoleh hasil data sebagai berikut:

Tabel 4.2

Skor Media Pembelajaran *Story Board*

No. Per	SS		S		KS		TS		STS		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	8	25,00%	7	21,88%	12	37,50%	5	15,63%	0	0,00%	32	100%
2	11	34,38%	5	15,63%	14	43,75%	2	6,25%	0	0,00%	32	100%
3	7	21,88%	6	18,75%	14	43,75%	5	15,63%	0	0,00%	32	100%
4	12	37,50%	8	25,00%	11	34,38%	1	3,13%	0	0,00%	32	100%
5	7	21,88%	14	43,75%	11	34,38%	0	0,00%	0	0,00%	32	100%
6	11	34,38%	8	25,00%	12	37,50%	1	3,13%	0	0,00%	32	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Jawaban siswa tentang item no. 1, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 3 (kurang setuju) sebesar 37,5%.
2. Jawaban siswa tentang item no. 2, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 3 (kurang setuju) sebesar 43,75%.
3. Jawaban siswa tentang item no. 3, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 3 (kurang setuju) sebesar 43,75%.
4. Jawaban siswa tentang item no. 4, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 5 (sangat setuju) sebesar 37,5%.
5. Jawaban siswa tentang item no. 5, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 4 (setuju) sebesar 43,75%.
6. Jawaban siswa tentang item no. 6, mayoritas responden lebih banyak menjawab dengan skor 3 (kurang setuju) sebesar 37,5%.

Tabel 4.3
Skor Tes Motivasi Belajar Siswa

No. Per	SS		S		KS		TS		STS		Jumlah	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1	8	25,00%	7	21,88%	12	37,50%	5	15,63%	0	0,00%	32	100%
2	11	34,38%	5	15,63%	14	43,75%	2	6,25%	0	0,00%	32	100%
3	7	21,88%	6	18,75%	14	43,75%	5	15,63%	0	0,00%	32	100%
4	12	37,50%	8	25,00%	11	34,38%	1	3,13%	0	0,00%	32	100%
5	7	21,88%	14	43,75%	11	34,38%	0	0,00%	0	0,00%	32	100%
6	11	34,38%	8	25,00%	12	37,50%	1	3,13%	0	0,00%	32	100%

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Jawaban siswa tentang item no. 1, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 5 (sangat setuju) sebesar 46,88%.
2. Jawaban siswa tentang item no. 2, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 4 (setuju) sebesar 37,5%.
3. Jawaban siswa tentang item no. 3, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 5 (sangat setuju) sebesar 40,63%.
4. Jawaban siswa tentang item no. 4, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 5 (sangat setuju) sebesar 50%.
5. Jawaban siswa tentang item no. 5, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 5 (sangat setuju) sebesar 34,38%.

6. Jawaban siswa tentang item no. 6, mayoritas siswa lebih banyak menjawab dengan skor 5 (sangat setuju) sebesar 40,63%.

2. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh valid atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh reliabel atau tidak.

a. Hasil Uji Validitas

Pada dasarnya, uji validitas digunakan untuk mengetahui sebesar valid sebuah data. Untuk mencari validitas tes digunakan SPSS versi 18. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Uji Validitas Test

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,669	0,283	Valid
2	0,792	0,283	Valid
3	0,829	0,283	Valid
4	0,809	0,283	Valid
5	0,680	0,283	Valid
6	0,583	0,283	Valid
7	0,669	0,283	Valid
8	0,809	0,283	Valid
9	0,776	0,283	Valid
10	0,809	0,283	Valid

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Uji Validitas Tes

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,831	0,283	Valid
2	0,855	0,283	Valid
3	0,844	0,283	Valid
4	0,902	0,283	Valid
5	0,865	0,283	Valid
6	0,840	0,283	Valid
7	0,832	0,283	Valid
8	0,886	0,283	Valid
9	0,690	0,283	Valid

10	0,886	0,283	Valid
11	0,861	0,283	Valid
12	0,816	0,283	Valid
13	0,880.	0,283	Valid
14	0,914	0,283	Valid
15	0,901	0,283	Valid

a. Reliabilitas Angket Motivasi

Reliabilitas tes bertujuan untuk mengetahui apakah tes reliable atau tidak. Untuk mencari reliabilitas tes digunakan SPSS. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Reliabilitas Tes

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.775	15

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai reliabilitas $> 0,60$ dengan demikian hasil tes tersebut dinyatakan reliabel.

Dengan demikian tes penelitian dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian motivasi belajar siswa di SMK Gema Buwana Medan T.A 2022/2023.

Tabel 4.7
Uji Beda

One-Sample Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Sebelum	34.160	31	.000	61.56250	57.8869	65.2381
Sesudah	56.802	31	.000	79.06250	76.2237	81.9013

Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa t hitung sebelum diterapkan media pembelajaran adalah sebesar 34,160. Sedangkan t hitung sesudah diterapkan media pembelajaran adalah sebesar 56,802., sehingga kesimpulannya adalah “terdapat pengaruh media pembelajaran *Story Board* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Gema Buwana Medan.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Story Board* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Gema Buwana Medan. Penelitian ini menggunakan Media Pembelajaran *Story Board* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas XI pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Gema Buwana

Dari data tersebut diperoleh rata-rata $\bar{X} = 72,29$ dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 70 serta setandar deviasinya 10,31.

Dari gambar diatas menunjukkan bahwa nilai siswa setelah menerapkan *Media pembelajaran Story Board* dari 32 orang siswa ada sebanyak 23 orang yang nilainya di atas KKM, dan ada 9 siswa yang berada di bawah KKM.

Dalam menggunakan media pembelajaran *Story Board*, selain untuk menjawab pertanyaan peserta didik juga disajikan semacam permainan. Dalam menggunakan permainannya, tenaga pendidik membuat materi dalam bentuk permainan dan ketika siswa SMK Gema Buwana Medan menjawab materi dari permainan tersebut, maka antara siswa tidak ada jawaban yang sama karena tenaga pendidik membuat materi secara acak sehingga para peserta didik tidak bisa melihat jawaban satu sama lain.

Setelah diterapkan kepada siswa di SMK Gema Buwana Medan, ternyata

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Story Board* juga dapat mendorong kemampuan siswa dalam menambah daya fokus serta kemampuan berfikir kreatif.

Hasil dengan media pembelajaran *Story Board* terhadap siswa di SMK Gema Buwana Medan menunjukkan mean yang diperoleh adalah 72,29 sedangkan variansi yang diperoleh adalah 88,36. Dari nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa nilai siswa yang diajarkan setelah menggunakan media pembelajaran *Story Board* lebih tinggi daripada nilai siswa yang diajarkan sebelum menggunakan media pembelajaran *Story Board*.

Setelah melihat data diatas peneliti memperoleh kesimpulan bahwa kecenderungan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Media pembelajaran *Story Board* memiliki nilai yang lebih tinggi dari pada sebelum diajarkan dengan media pembelajaran *Story Board*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Story Board* terhadap motivasi belajar siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi di SMK Gema Buwana Medan.

C. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai penulis biasa, penulis tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang penulis miliki baik secara moril maupun materil. Dalam menyelesaikan penelitian ini banyak sekali kendala-kendala yang dihadapi sejak pembuatan skripsi, rangkaian pelaksanaan penelitian, dan sampai pengolahan data.

Disamping itu ada keterbatasan lain, yaitu buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu pula keterbatasan tes yang digunakan

jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh.

Di dalam melaksanakan penelitian ini, penulis merasakan masih banyak mengalami keterbatasan. Penulisan skripsi ini belumlah dapat dikatakan sempurna, karena masih ada beberapa kendala dan keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian terhadap data hasil penelitian. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan beberapa faktor yaitu:

1. Dilihat dari hasil jawaban siswa, kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama antar sesama teman.
2. Adanya kemungkinan siswa tersebut tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tes yang diberikan. Selain keterbatasan tersebut, penulis juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat tes yang kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman tentang penyusunan tes atau evaluasi, merupakan keterbatasan penelitian yang tidak dapat dihindari.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan tulisan-tulisan dimasa datang.

Keterbatasan ini tentunya karena kekurangan pada diri penulis dalam ilmu pengetahuan, literatur, dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 pertemuan. Dari hasil perhitungan diperoleh bahwa t hitung sebelum diterapkan media pembelajaran adalah sebesar 34,160. Sedangkan t hitung sesudah diterapkan media pembelajaran adalah sebesar 56,802., sehingga kesimpulannya adalah “terdapat pengaruh media pembelajaran *Story Board* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi di SMK Gema Buwana Medan”.
2. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa koefisien determinasi yang diperoleh sebesar 0,610. Hal ini berarti 61% variasi variabel motivasi belajar siswa (Y) ditentukan oleh kedua variabel independen yaitu variabel media pembelajaran *Story Board* (X). Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti.

B. Saran

1. Pihak sekolah sebaiknya menggunakan media pembelajaran *Story Board* karena terbukti bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.
2. Sebaiknya guru atau peneliti selanjutnya dapat memanfaatkan media pembelajaran *Story Board* agar dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.
3. Bagi siswa sebaiknya meningkatkan kemampuan berpikir dengan cara memanfaatkan media yang ada.

4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk menggunakan lebih banyak sumber sehingga penelitian dapat lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

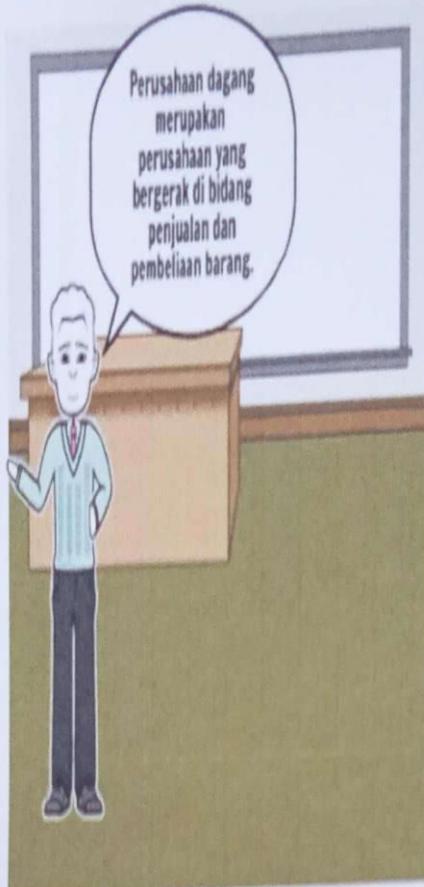
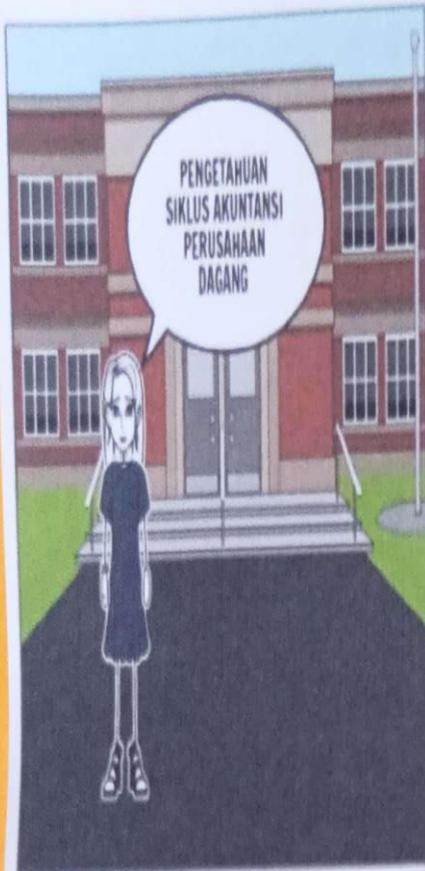
- Ahmad Akbarudin (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Interaksi Manusia Dan Komputer Bagi Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan. *Skripsi* : UNY
- Arief S Sadiman. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT GrafindoPersada.
- Sardiman A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Raja Grafindo Persada.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2012). *Media Pengajaran* Bandung: PT Sinar Baru Algesindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Jakarta: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Manajemen*. (Revisi 2, Cetakan 1). Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Bandung: PT Alfabeta
- Storyboard: Pengertian, Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya* Halaman all - Kompas.com

LAMPIRAN

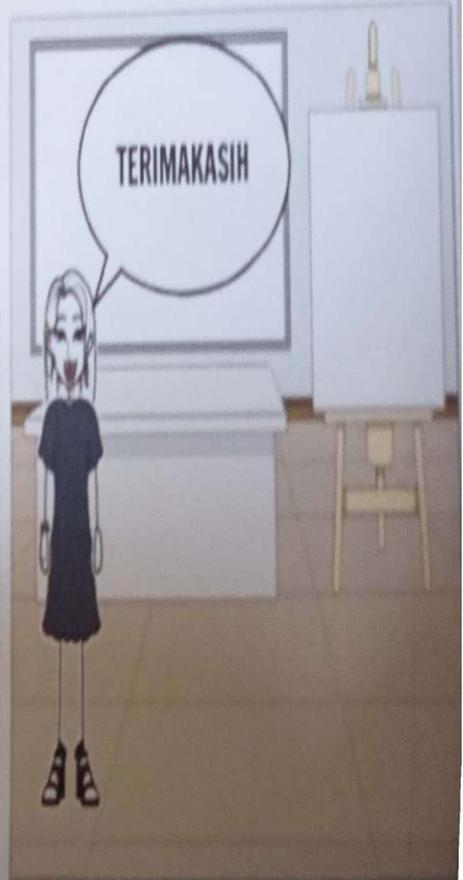
DOKUMENTASI PENYEBARAN ANGKET DI KELAS XI AKUNTANSI GEMA BUWANA







1. Mencatat transaksi di jurnal umum
2. Mencatat transaksi di jurnal khusus
3. Mencatat di buku besar pembantu
4. Posting buku besar
5. Membuat laporan harga pokok penjualan
6. Membuat neraca saldo sebelum penyesuaian
7. Membuat jurnal penyesuaian
8. Membuat neraca saldo setelah penyesuaian
9. Menyiapkan laporan keuangan
10. Membuat jurnal penutup
11. Membuat neraca saldo setelah penutupan
12. Membuat jurnal pembalik



ANGKET

Nama

:

Semester

:

Prodi

:

Judul

: Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK GEMA BUWANA

A. Petunjuk:

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan cermat dan pilihlah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihan kamu
2. Pertimbangkan setiap pernyataan dan tentukan kebenarannya.
3. Catat respon kamu pada lembar jawaban yang tersedia dengan tanda centang (✓)

Keterangan pilihan jawaban:

SS = Sangat setuju

S = Setuju

TS = Tidak setuju

STS = Sangat tidak setuju

No	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi dengan adanya media pembelajaran Story Borad yang diterapkan oleh guru				
2	Media pembelajaran Story Borad dapat menghilangkan rasa bosan saat proses kegiatan belajar				
3	Media pembelajaran Story Borad membantu saya untuk memahami materi Pelajaran dengan mudah				
4	Dengan adanya media pembelajaran Story Borad saya dapat memperoleh informasi yang berguna bagi saya				
5	Penerapan media pembelajaran Story Borad tersebut dapat saling membantu dalam belajar sesama teman				
6	Media pembelajaran Story Borad dapat menciptakan hal yang baru dalam menyelesaikan masalah dalam belajar				
7	Saya setuju media pembelajaran Story Borad sangat cocok diterapkan pada materi Pelajaran Akuntansi Dasar				
8	Dengan media pembelajaran Story Borad membuat saya bersungguh-sungguh dalam belajar				
9	Saya setuju media pembelajaran Story Borad diterapkan pada materi pelajaran lain.				
10	Media pembelajaran Story Borad membuat keingintahuan saya besar terhadap mata pelajaran saya				
11	Saya merasa dari awal pembelajaran sudah tertarik dengan media pembelajaran Story Borad.				
12	Saya setuju bahwa media pembelajaran Story Borad adalah media yang efektif dan inovatif				
13	Saya merasa lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran Story Borad				
14	Siswa lebih serius dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada setiap kelompok.				
15	Media pembelajaran Story Borad dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				
16	Dalam media pembelajaran Story Borad setiap siswa bisa saling berpartisipasi dan memberi penilaian.				
17	Dalam pembelajaran Story Borad setiap siswa bisa saling mendengarkan pendapat satu sama lain.				
18	Belajar dengan menggunakan media pembelajaran Story Borad dapat membuat guru dan siswa lebih interaktif.				



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

FORM K 1

Yth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Dinda Ariani Siregar
N P M : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,48

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Story Board</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK GEMA BUWANA	
	Pengaruh pemberian <i>Reward</i> dalam prestasi anak pada pelajaran Akuntansi di SMK GEMA BUWANA	
	Pengaruh kewirausahaan di lingkungan dan minat siswa berwirausaha di SMK GEMA BUWANA	

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

Medan, 26 januari 2023

Hormat Pemohon,

Dinda Ariani Siregar

Dibuat Rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238

Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dinda Ariani Siregar
NPM : 1902070030
ProgramStudi : Pendidikan Akuntansi

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

"Pengaruh Media Pembelajaran *Story Board* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK GEMA BUWANA"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/ibu sebagai

Dosen Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.

Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 26 Januari 2023
Hormat Pemohon,

Dinda Ariani Siregar

Dibuat Rangkap3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Nomor : 686 /II.3.AU /UMSU-02/F/2023
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 : Dinda Ariani Siregar
NPM : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Story Board* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Gema Buwana

Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

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 : 02 Februari 2024

Medan, 11 Rajab 1444 H
02 Februari 2023 M



Wassalam
Dekan

Dra. H. Svamsuyurnita, M.Pd.
NIDN 0004066701

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





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

Nomor : 686 /II.3.AU /UMSU-02/F/2023
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 : Dinda Ariani Siregar
NPM : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Story Board* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK Gema Buwana

Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

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 : 02 Februari 2024

Medan, 11 Rajab 1444 H
02 Februari 2023 M

Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.
NIDN 0004066701



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

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Dinda Ariani Siregar
NPM : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Story Board* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK GEMA BUWANA

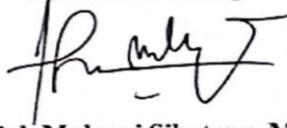
Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
11/04-2023	- Perbaiki LBM Calur ceritanya nyambung) sesuai dengan variabel pada judul	
15/04-2023	- Batasan Masalah - Rumusan Masalah dan tujuannya - Teori tambah	
23/04-2023	- Rumusan Masalah sesuaikan dengan judul	
10/05-2023	- Harus konsisten model atau Media	
25/05-2023	- Teori sesuaikan dengan variabel Penelitian	
10/06-2023	ACC seminar	

Medan, Mei 2023

Diketahui / Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi


(Dr. Faisal R. Dongoran, S.E., M.Si)

Dosen Pembimbing


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, 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

دائرتنا

LEMBAR HASIL PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan
pada Hari Rabu Tanggal 14 Juni 2023 Menerangkan Bahwa :

Nama Lengkap : Dinda Ariani Siregar
N.P.M : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* terhadap Motivasi Belajar
Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan, Agustus 2023

TIM SEMINAR

Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Pembahas

Marnoko, S.Pd., M.Si

Ketua

Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, 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: fkpr@umsu.ac.id

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN
NO:

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

Nama Lengkap : Dinda Ariani Siregar
N.P.M : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* terhadap Motivasi Belajar
Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Rabu tanggal 14 Bulan Juni Tahun
2023.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan
Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Agustus 2023

Ketua Program Studi

Dr. FAISAL RAHMAN DONGORAN, M.Si



Handwritten signature

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dinda Ariani Siregar
N.P.M : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* terhadap Motivasi Belajar
Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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

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

Medan, Agustus 2023
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

Handwritten signature
METERAI
TEMPEL
174AKX616B85301

Dinda Ariani Siregar



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PT/XV/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#) [umsu](#)

Nomor : 2986/IL.3.AU/UMSU-02/F/20223 Medan 05 Shafar 1445 H
Lamp : ---
Hal : **Permohonan Izin Riset** 25 Agustus 2023 M

Kepada Yth, Ibu kepala
SMK Gema Buwana
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 : Dinda Ariani Siregar
NPM : 1902070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Storyboard* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana

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.



Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd
NIDN 0004066701

****Pertinggal****



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK SWASTA "GEMA BUWANA"

NSS : 532070106088 NPSN : 69857921
Jln. Gambir Pasar VIII Gg. Adil Desa Sei Rotan
Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang
e-mail : smkgemabuwana@gmail.com

Nomor : 377/SMK-GB/IX/2023
Lampiran : -
Hal : Balasan Izin Riset

Deli Serdang, 13 September 2023
Kepada Yth :
Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan Universitas
Muhammadiyah Sumatera Utara

Di
Tempat

Sehubung dengan surat dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Nomor 2986 /II.3.AU/UMSU-02/F/20223 Hal : Izin Mengadakan Penelitian / Izin Riset, maka Kepala SMK Swasta Gema Buwana menerangkan dengan ini nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Dinda Ariani Siregar
NIM : 1902070030
Program Studi : S-1 Pendidikan Akuntansi

Benar telah mengadakan Penelitian / Riset di SMK Swasta Gema Buwana dan telah selesai melaksanakan penelitian di SMK Swasta Gema Buwana dalam memperoleh informasi / keterangan data – data yang berhubungan dengan Skripsi (karya ilmiah) yang berjudul : **Pengaruh Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Gema Buwana .**

Demikian kami sampaikan untuk dapat dimaklumi, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah
SMK Swasta Gema Buwana



GENDRO YUDO BUWONO, SE., MM
NRKS. 1902310120701241068602

Dinda Ariani Siregar : Pengaruh Media Pembelajaran
Storyboard Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI
Akuntansi SMK Gema Buwana

ORIGINALITY REPORT

17% SIMILARITY INDEX	15% INTERNET SOURCES	9% PUBLICATIONS	12% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	6%
2	repositori.umsu.ac.id Internet Source	2%
3	vdocuments.site Internet Source	1%
4	nipr.repo.nii.ac.jp Internet Source	1%
5	docobook.com Internet Source	1%
6	portafolioinfo.cnbv.gob.mx Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1%
8	Submitted to Universitas Merdeka Malang Student Paper	<1%

9	pdfslide.tips Internet Source	<1 %
10	www.fao.org Internet Source	<1 %
11	Submitted to Houston Community College Student Paper	<1 %
12	www.slac.stanford.edu Internet Source	<1 %
13	dokumen.tips Internet Source	<1 %
14	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
15	123dok.com Internet Source	<1 %
16	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
18	archive.org Internet Source	<1 %
19	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %

20	www.alborzan.com Internet Source	<1 %
21	R. Bally. "Structure cristalline du `méthylparathion'", Acta Crystallographica Section B Structural Crystallography and Crystal Chemistry, 1970 Publication	<1 %
22	physionet.org Internet Source	<1 %
23	Submitted to Rochester Adams High School Student Paper	<1 %
24	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Student Paper	<1 %
25	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
26	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1 %
27	core.ac.uk Internet Source	<1 %
28	Submitted to National Economics University Student Paper	<1 %
29	Submitted to Universitas Muhammadiyah Semarang Student Paper	<1 %