

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
GAMES SUPER DEAL TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI
SISWA KELAS XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

OLEH

SITI HAJAR BUDI KARTINI NASUTION
1302070117



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

ABSTRAK

Siti Hajar Budi Kartini Nasution.NPM:1302070117.”Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan jenis desain *one group pre-test post-test only design*. Design populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII di Sma Swasta Dharmawangsa Medan T.P 2016/2017 yang terdiri dari 4 kelas (129 siswa). Sampel penelitian ini yaitu kelas XII IPS 2 yang terdiri dari 32 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tehnik Purposive Sampling. Instrumen yang digunakan tes hasil belajar dalam bentuk essay sebanyak 10 soal yang sudah valid.

Dari penelitian ini diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* sebesar 70,69 sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* meningkat menjadi 84,25. Penelitian ini menggunakan uji Liliefors untuk mengetahui Normalitas data hasil belajar, dan menggunakan uji F untuk mengetahui Homogenitas data. Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji “t” dua pihak dengan $dk = N-1$ pada $\alpha = 0,05$. Dari data diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(16,357 > 1,695)$.

Dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan begitu dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal*, dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr.Wb

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan risalahnya kepada seluruh umat di dunia ini. Skripsi ini sebagai salah satu syarat bagi setiap mahasiswa/i yang akan menyelesaikan studinya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Persyaratan ini merupakan karya ilmiah untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini tak terlepas dari pertolongan Allah SWT dan motivasi dari keluarga, dosen serta dorongan dari beberapa pihak. Dengan kemampuan dan pengalaman terbatas akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”**.

Dalam kesempatan ini untuk pertama kali penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya teristimewa untuk kedua orang tua tercinta Ayahanda tersayang Istar Nasution dan Ibunda tercinta Siti Hanum Hasibuan S.PdI yang telah mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta bantuan materil sehingga dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima

kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada :

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Bapak Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu Henny Zurika Lubis SE, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi dan juga dosen Penasehat Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dra Nurhikmah M.Si selaku dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Keluarga besarku tercinta, abangda Muhammad Ihsan Nasution S.H, Ibrahim Sukron Nasution S.Pd dan seluruh keluarga yang selalu memberi semangat dan dukungan kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
8. Special untuk orang tercinta yang selalu mendukung secara moril maupun materil yaitu Muhammad Kurniawan Lubis yang selama ini sudah menemani hidup saya semenjak umur 5 tahun sampai saat ini.

9. Sahabat-sahabat terbaikku M. Hanafiah Amin, Halimah Tusyadiah, Maulinda Agustina, Fatmawati, Wina Audina, Nazmi Yundari Simamora, Sri Wahyuni, Nadya Varera, Dear Nita, Anggi Riskia Putri serta teman-teman ppl yang selalu memberikan semangat, suka duka bersama menjalani proses awal pengerjaan proposal hingga skripsi ini selesai dan Insyaallah akan meraih gelar S.Pd juga.
10. Seluruh teman-teman seperjuangan semester VIII-C Pagi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

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

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, April 2017

Penulis

Siti Hajar Budi Kartini Nasution

NPM : 1302070117

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I : PENDAHULUAN	1
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
BAB II : LANDASAN TEORI.....	8
A. Kerangka Teoritis	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran	8
b. Fungsi & Nilai Media Pembelajaran	9
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran	9

d. Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2. Games Super Deal	12
3. Pengertian Hasil Belajar Akuntansi.....	17
4. Materi Jurnal Umum.....	18
B. Kerangka Konseptual	24
C. Hipotesis Penelitian	25
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel	27
C. Defenisi Operasional	28
D. Jenis dan Desain Penelitian	28
E. Instrumen Penelitian	29
F. Uji Instrumen Penelitian.....	30
G. Teknik Analisis Data	30
BAB IV : PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	34
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	34
B. Deskripsi Hasil Penelitian	37
C. Pengujian Persyaratan Analisis	49
D. Diskusi Hasil Penelitian	56
E. Keterbatasan Penelitian	57

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS 2	2
Tabel 2.1	Bentuk Jurnal Umum	20
Tabel 2.2	Pedoman Menjurnal	22
Tabel 2.3	Jawaban Jurnal Umum	24
Tabel 3.1	Jadwal dan Waktu Penelitian	26
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	27
Tabel 3.3	Lay Out Pre Test	29
Tabel 3.4	Lay Out Post Test	30
Tabel 4.1	Hasil Belajar Siswa Pre-Test	42
Tabel 4.2	Distribusi Presentase Nilai Pre Test	44
Tabel 4.3	Hasil Belajar Siswa Post Test	46
Tabel 4.4	Distribusi Presentase Nilai Post Test	48
Tabel 4.5	Nilai Keseluruhan Rata-rata, Standar Deviasi dan Varians	50
Tabel 4.6	Normalitas Data Pre Test	51
Tabel 4.7	Normalitas Data Post Test	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Desain Penelitian.....	25
Gambar 3.1	Desain Penelitian.....	29
Gambar 4.1	Struktur Organisasi Sma Swasta Dharmawangsa Medan	36
Gambar 4.2	Diagram Hasil Belajar Pre Test.....	45
Gambar 4.3	Diagram Hasil Belajar Post Test	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran 3	Soal Pre Test
Lampiran 4	Soal Pos Test
Lampiran 5	Jawaban Soal Pre Test
Lampiran 6	Jawaban Soal Post Test
Lampiran 7	Data Ketuntasan Hasil Belajar Pre Test
Lampiran 8	Data Ketuntasan Hasil Belajar Post Test
Lampiran 9	Tabel Mean, Varians, dan Standar Deviasi PreTest dan PostTest
Lampiran 10	Perhitungan Mean, Varians, dan Standar Deviasi Pre Test
Lampiran 11	Perhitungan Mean, Varians, dan Standar Deviasi Post Test
Lampiran 12	Perhitungan Uji Normalitas Pre Test
Lampiran 13	Perhitungan Uji Normalitas Post Test
Lampiran 14	Perhitungan Uji Homogenitas Pre Test dan Post Test
Lampiran 15	Tabel Perhitungan Selisih Uji Hipotesis
Lampiran 16	Perhitungan Uji Hipotesis

Lampiran 17 Tabel Wilayah Luas di Bawah Kurva Normal 0 ke Z

Lampiran 18 Tabel “L” untuk Uji Liliefors

Lampiran 19 Tabel “F” untuk Uji Homogenitas

Lampiran 20 Tabel Distribusi “t” untuk Uji Hipotesis

Lampiran 21 Dokumentasi Riset

Lampiran K1

Lampiran K2

Lampiran K3

Lampiran Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran Pengesahan Proposal

Lampiran Surat Pernyataan Tidak Melakukan Flagiat

Lampiran Surat Keterangan Telah Melakukan Seminar Proposal

Lampiran Surat Izin Riset

Lampiran Surat Balasan Riset

Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi

PERSEMBAHAN



Assalamualaikum Wr. Wb

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul. **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”**.

Shalawat beriringkan salam kita panjatkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad S.A.W sebagai suri tauladan umat yang telah membawa dari zaman kebodohan kezaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Adapun yang ingin penulis persembahkan disini adalah berupa ucapan rasa syukur dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan baik bentuk moril maupun materil. Untuk itu penulis ucapkan ribuan terima kasih kepada orang tua penulis Papa Istar Nasution dan Ibunda Siti Hanum Hasibuan S.Pdi serta kepada abang penulis Muhammad Ihsan Nasution S.H dan Ibrahim Sukron Nasution S.Pd yang banyak memberikan kontribusi atas terselesaikannya skripsi ini.

Serta orang yang sudah saya anggap sebagai teman, sahabat, keluarga serta pasangan hidup saya, yang menemani kisah hidup saya semenjak sd, smp, sma walaupun berbeda sekolah dan akhirnya bersama lagi di bangku kuliah yaitu Muhammad Kurniawan Lubis yang senantiasa menemani perjalanan hidup saya dalam keadaan suka maupun duka.

Tak lupa pula penulis ucapkan beribu terima kasih kepada sahabat, serta teman-teman terdekat penulis ketika kuliah yang selama ini selalu memberikan semangat kepada penulis yaitu Muhammad Hanafiah Amin, Halimah Tusyadiah, Maulinda Agustina. Dan Teman-teman seperjuangan kelas VIII C Pagi Pendidikan Akuntansi 2013 diantaranya Wina Audina, Fatmawati, Nazmi Yundari Simamora, Sri Wahyuni, Dear Nita dan banyak lagi yang tidak bisa disebutkan satu persatu, Teman PPL SMPN 7 Medan, Teman-Teman Satu Bimbingan Skripsi, dan Siswa / Siswi Kelas XII SMA Swasta Dharmawangsa Medan.

Penulis ucapkan ribuan terima kasih dan do'a, dukungan, maupun bantuannya baik moril maupun materil. Semoga apa yang diberikan mendapatkan pahala dari Allah S.W.T. Aamiin Ya Rabbal'alamiin

Demikianlah kalimat persembahan dari penulis. Apabila ada kesalahan dalam penulisan nama, penulis memohon maaf karena setiap manusia tidak luput dari kesalahan. Akhir kata penulis ucapkan. *Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan terpenting untuk membangun generasi penerus bangsa tetapi tidak bisa dipungkiri lembaga pendidikan ini tidak lepas dengan adanya peran dari seorang guru, guru merupakan fasilitator siswa untuk mengetahui, mengenali dan mempelajari hal-hal baru oleh karna itu pendidikan sangat bertumpu dari kualitas mengajar seorang guru.

Namun kenyataannya sampai saat ini kualitas dari seorang pendidik masih sangat rendah, cara penyampaian yang tidak bervariasi membuat siswa jenuh dan tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran. Agar terciptanya proses belajar mengajar yang baik serta dapat diterima oleh siswa maka guru seharusnya memberikan hal baru atau memberikan variasi yang berbeda dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Dengan demikian sangat penting untuk mengembangkan dan memberikan pembinaan terhadap kemampuan guru untuk mengelola pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa. Kelemahan guru sering terlihat dari cara pengajaran yang hanya menggunakan metode ceramah tanpa memberikan rangsangan kepada siswa untuk berfikir lebih nyata sehingga membuat siswa hanya menjadi seorang pendengar yang akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan daftar nilai dari guru mata pelajaran akuntansi kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu dengan nilai 75 pada mata pelajaran Akuntansi. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa di kelas XII IPS 2 pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII Ips Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016 – 2017

NILAI	JUMLAH	PERSENTASE
KKM \geq 75	12	37,50 %
KKM $<$ 75	20	62,50 %
TOTAL	32	100%

Sumber : Daftar Nilai Guru Bidang Studi Akuntansi Sma Swasta Dharmawangsa Medan

Berdasarkan hasil belajar pada tabel diatas masih banyaknya siswa kelas XII IPS-2 yang belum mencapai KKM dengan persentasi mencapai 62,50% atau sebanyak 20siswa. Karena melihat hasil belajar siswa di kelas XII IPS-2 yang masih sangat rendah maka penulis berkeinginan membuat penelitian terhadap siswa kelas tersebut.

Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mata pelajaran Akuntansi bahwa guru masih berorientasi kepada metode ceramah kemudian siswa mencatat materi yang diberikan oleh guru. Belum dioptimalkannya media pembelajaran yang menarik membuat siswa yang merasa mata pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang sulit bagi siswa semakin enggan untuk mempelajarinya. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil

belajar, guru dituntut mampu mengembangkan dan menggunakan model dan media pembelajaran yang kreatif kepada siswa.

Media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan kepada siswa secara utuh dan membangun satu persepsi yang sama terhadap suatu hal. Sehingga media dapat memudahkan siswa dan guru untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut jelas, media sangat diperlukan untuk membantu guru membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa sehingga proses dari pembelajaran dapat tercapai. Adapun media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media Interaktif *Games Super Deal*. *Games Super Deal* merupakan kolaborasi dari Media Interaktif berbantu komputer dengan menggunakan fasilitas Power Point.

Di zaman serba digital siswa sudah tidak asing dengan percampuran teknologi disemua aspek terutama pendidikan juga mengikuti perkembangan zaman, sehingga penggunaan komputer yang berbantu power point dapat dimasukkan bahan atau materi pembelajaran dengan tambahan slide, suara, animasi serta perpaduan warna yang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Serta penambahan *games* didalam pembelajaran akan menjadi suatu hal yang memunculkan semangat dari para siswa untuk bisa merefleksi siswa sehingga tercipta keaktifan dari peserta didik.

Dengan melihat banyaknya kecocokan dari keterangan diatas untuk menjadikan media ini efektif diterapkan dalam pembelajaran khususnya pelajaran akuntansi yang banyak disebut pelajaran yang sulit bagi siswa menjadi lebih mudah dengan penggunaan media ini.

Dengan kondisi yang telah disebutkan diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Games Super Deal* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN T/P 2016/2017”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah di Sma Swasta Dharmawangsa Medan sebagai berikut :

1. Akuntansi masih menjadi sebuah pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa.
2. Media pembelajaran belum optimal sehingga proses pembelajaran sangat menjenuhkan bagi peserta didik.
3. Guru masih belum memanfaatkan media dalam proses belajar mengajar.
4. Cara penyampaian guru yang monoton ceramah membuat siswa kurang termotivasi untuk aktif didalam proses pembelajaran.
5. Masih rendahnya hasil belajar siswa kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan.

C. Batasan Masalah

Agar dalam mengadakan penelitian dapat berjalan efektif dan efisien, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* yaitu media permainan berbasis komputer yang menggunakan fasilitas power point.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS-2Sma Swasta Dharmawangsa Medan dalam kompetensi dasar mempraktikkan siklus akuntansi perusahaan jasa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS-2Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017 Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* ?
2. Bagaimanakah Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS-2Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017 Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* ?
3. Apakah Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS-2 Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS-2Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017 Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal*.
2. Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas XII IPS-2Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017 Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal*.
3. Untuk Mengetahui Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS-2 SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN T/P 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Penelitian ini sumbangan teori bagi peneliti selanjutnya yang terkait dengan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal*.
2. Penelitian ini merupakan sarana bagi peneliti dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah, serta menambah pengetahuan dan wawasan sebagai bekal untuk menjadi seorang pendidik.
3. Diharapkan siswa dapat memperoleh pembelajaran secara menarik, interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat akuntansi bukan lagi menjadi pelajaran yang sulit dipahami oleh peserta didik.

4. Sebagai referensi guru dan dapat mengaplikasikan media ini dikemudian hari dengan penambahan variasi sehingga menjadi penambah masukan guru untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Sadiman (2002 : 6) “Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”.

Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2007 : 3) “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Menurut *Association For Education and Communication Technologi(AECH)* dalam Sabri (2005 : 112) “Media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi”.

Menurut Leslie J Briggs (1979) dalam Manurung (2013 : 19) “Menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya”.

Dari hasil penjabaran diatas tentang pengertian media maka dapat disimpulkan media adalah perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan adanya bantuan alat-alat fisik.

b. Fungsi dan Nilai Media Pembelajaran

Menurut Sabri (2005 : 113) ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu :

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- 3) Media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi ini mengandung makna bahwa media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar dan mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman dari proses pembelajaran yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran

1) Kelebihan Media Pembelajaran

Kemampuan fiksatif, artinya menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini objek atau kejadian dapat di gambar, di potret, di rekam, serta di filmkan kemudian dapat di simpan dan pada saat yang diperlukan dapat ditunjukkan kembali seperti kejadian aslinya.

Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagi macam perubahan (manipulasi) sesuai

dengan keperluan misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Kemampuan distributif, artinya media dapat menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak.

2) Kelemahan Media Pembelajaran

Verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan ceramah, siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru. Salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan tanpa menggunakan media pembelajaran.

Perhatian tidak berpusat, hambatan tersebut dapat terjadi karena beberapa hal antara lain gangguan fisik, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, penyajian bahan pelajaran tanpa variasi, dll. Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang di amati atau di lihat di alami secara terpisah sehingga tidak terjadi proses berfikir yang logis mulai dari kesadaran, hingga timbulnya konsep.

Ada beberapa ciri-ciri media pembelajaran menurut Manurung(2013:20), diantaranya yaitu :

- 1) Keperagaan. Kata ini bermaksud dapat diraba oleh indra, salah satunya adalah dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati. Yang paling utama yang terdapat pada media pembelajaran adalah dapat dilihat dan didengar.
- 2) Komunikasi. Media pembelajaran harus dapat menjadi alat komunikasi yang baik antara guru dan siswa saat pembelajaran.
- 3) Alat Bantu. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

- 4) Metode Mengajar. Sebaik-baiknya media pembelajaran adalah media yang bisa disesuaikan dengan metode pembelajaran, sehingga sesuai antara media dan metode yang digunakan saat pengajaran di dalam kelas.

Berdasarkan ciri media, pemakaian media dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu strategi pembelajaran yang efektif dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di kelas yaitu kurang aktifnya siswa dalam proses belajar, malas dan merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media akan membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, karena media dapat mempersingkat dalam waktu pengajaran dan membuat materi mudah dipahami karena materi akan menjadi menarik sehingga siswa tidak bosan dan malas belajar.

d. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran dapat juga diartikan sebagai media pendidikan. Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, dapat membantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Ali, M (2005) menyatakan bahwa “Penggunaan media pembelajaran berbantu komputer mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik siswa untuk mempelajari kompetensi yang diajarkan”.

Menurut Rudianto (2001) “Penggunaan media pembelajaran dapat menghemat waktu persiapan mengajar, meningkatkan motivasi belajar dan mengurangi kesalahpahaman mahasiswa terhadap penjelasan yang diberikan.”

Menurut Veronica Cahyadi (2003) “Pembelajaran Interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan keahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berfikir dan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru).”

Dari penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang sengaja disusun untuk mendapatkan umpan balik melalui melakukan kegiatan berfikir atau bekerja dengan atau tanpa arahan pendidik.

2. Games Super Deal

Permainan memberikan lingkungan kompetitif yang didalamnya para siswa mengikuti aturan yang telah ditetapkan saat mereka berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten yang membosankan atau repetitif. Permainan mungkin melibatkan satu siswa atau satu kelompok siswa. Permainan sering kali mengharuskan para siswa untuk menggunakan keterampilan menyelesaikan

masalah, kemampuan untuk menghasilkan solusi atau memperlihatkan penguasaan atas konten spesifik yang mengharuskan tingkat akurasi dan efisiensi yang tinggi.

Menurut John C Beck & Mitchell Wade (2006 : 37) “Game adalah penarik perhatian yang telah terbukti. Game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi”.

Menurut Rafrastar (2009 : 4) “Games merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas kita”.

Menurut Moursund (2006) dalam Smaldino (2011 : 22) dengan melakukan permainan, para siswa mulai mengenali pola yang ada dalam situasi tertentu. Sebagai misal, anak-anak kecil yang memainkan permainan konsentrasi akan belajar mencocokkan pola dan meningkatkan kemampuan mengingat kembali mereka. Karena para siswa berulang kali memainkan permainan, mereka mulai mengembangkan pemahaman mengenai aturan permainan dan cara-cara menjadi lebih baik dalam mencapai tujuannya dan menjadi pemenang.

Dari penjabaran para ahli diatas maka dapat disimpulkan game atau permainan adalah lingkungan pelatihan di dunia nyata untuk pemecahan masalah dengan cara-cara lebih baik serta menjadi penyegar bagi rutinitas dalam proses belajar mengajar.

Permainan bisa menantang dan menyenangkan untuk dimainkan. Permainan juga bisa memberikan pengalaman belajar yang beraneka ragam.

Terdapat banyak papan permainan yang bisa digunakan untuk para siswa. Program peranti lunak latihan dan praktik komputer sering kali juga bisa dijadikan permainan. Para siswa senang memainkan permainan dan mereka diuntungkan karena pengalaman belajar mereka menjadi luas.

a. Kelebihan Permainan

Kelebihan :

- 1) Keterlibatan. Para siswa terlibat dengan cepat dalam belajar melalui permainan.
- 2) Sesuai dengan hasil. Permainan dapat di sederhanakan agar sesuai dengan tujuan belajar.
- 3) Beragam suasana. Permainan dapat digunakan dalam berbagai suasana ruang kelas, mulai dari seluruh kelas hingga kegiatan individual.
- 4) Mendapatkan perhatian. Permainan bisa menjadi cara yang efektif untuk mendapatkan perhatian para siswa untuk mempelajari topik atau keterampilan spesifik.

b. Kekurangan Permainan

Kekurangan

- 1) Pertimbangan persaingan. Karena adanya keinginan untuk menang, permainan bisa bersifat kompetitif, kecuali kalau diawasi dengan baik.
- 2) Tingkat kesulitan. Siswa yang kurang bisa mungkin merasa struktur permainan terlalu cepat atau sulit bagi mereka untuk ikut serta.
- 3) Mahal. Beberapa permainan, terutama permainan komputer, bisa sangat mahal untuk dibeli.

- 4) Niat yang salah arah. Tujuan belajar mungkin “hilang” karena adanya keinginan untuk menang ketimbang sekedar belajar.

Games super deal adalah sebuah acara kuis Indonesia berdasarkan lisensi dari let's make a deal asal Amerika Serikat yang mempunyai tujuan untuk memenangkan hadiah.

Games super deal ini adalah kolaborasi dari media interaktif dengan berbantu Komputer menggunakan fasilitas power point sehingga memberikan kesan interaktif pada medianya. Games super deal yang dibuat dengan media power point memakai toolbar hyperlink akan memberikan suasana yang lebih menarik dan interaktif.

Adapun peraturan dalam games super deal 2 milyar sebagai berikut:

- 1) Pembawa acara akan memilih beberapa orang yang beruntung untuk mengikuti sebuah permainan. Pemenang dari permainan ini akan masuk ke babak *trading area*.
- 2) Di babak *trading area* inilah, kontestan akan saling tukar hadiah, antara hadiah yang dimiliki kontestan dengan hadiah yang ditawarkan pembawa acara.
- 3) Tawar-menawar akan terus dilakukan hingga tidak ada lagi hadiah yang dapat ditawarkan. Hadiah yang dimenangkan dapat berupa uang tunai, barang berharga, perabot rumat tangga, alat transportasi atau *zonk*. *Zonk* adalah hadiah terburuk dalam kuis *Super Deal 2 Milyar*, umumnya berupa barang-barang bekas.

- 4) Babak *trading area* ini akan berlangsung 4 sampai 6 segmen tiap episode.

Sesuai dengan aturan games diatas, peneliti merancang aturan yang sesuai untuk dipakai dalam pembelajaran dengan menggunakan fasilitas power point. Ada pun peraturan yang peneliti buat adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menampilkan games dalam bentuk power point Hyperlink yang akan menampilkan suara, gambar dan animasi didepan kelas dengan bantuan OHP/infokus.
- 2) Kemudian guru akan memberikan beberapa siswa soal untuk dijawab. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan nilai tertinggi sebanyak 2 siswa akan masuk ke babak games.
- 3) Kemudian dibabak games ini 2 siswa dengan nilai tertinggi akan saling tukar nilai, antara nilai yang telah dimiliki siswa dengan nilai yang ditawarkan guru didalam tirai.
- 4) Isi dalam tirai berupa nilai tertinggi, nilai terendah, penghargaan atau *ZONK*.
- 5) Setiap tirai menampilkan 1 pertanyaan serta nilai menjawab dan tidak dapat menjawab pertanyaan. Penghargaan berupa point tambahan atau reward bagi pemain yang beruntung memilih tirai tersebut. Apabila siswa mendapatkan *ZONK* maka permainan berhenti nilai yang telah didapat menjadi nilai mutlak siswa.
- 6) Games ini dilakukan sampai soal habis atau siswa mendapatkan *Zonk*.

- 7) Setelah memberikan contoh permainan kemudian dilanjutkan oleh siswa lainnya sebagai pembawa acara/mengantikan posisi guru sehingga semua siswa dapat terlibat.

3. Pengertian Hasil Belajar Akuntansi

Menurut Anitah (2009) bahwa hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, afektif dan psikomotorik.

Menurut Gagne dalam Dahar (2006 : 118) mengemukakan 5 macam hasil belajar yaitu keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, informasi verbal dan keterampilan motorik.

Menurut Nasution (2003) bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru.

Menurut Komite istilah *American Institute of Certified Public Accountant* (AICPA) dalam Harahap (2008:1) mendefinisikan Akuntansi sebagai berikut “Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, dan pengikhtisaran dengan cara tertentu dalam ukuran moneter, transaksi dan kejadian-kejadian yang umumnya bersifat keuangan dan termasuk menafsikan hasil-hasilnya”.

Menurut *Accounting Principle Board* (APB) dalam Harahap (2008:1) mendefinisikan Akuntansi sebagai berikut “Akuntansi adalah suatu kegiatan jasa. Fungsinya adalah memberikan informasi kuantitatif, umumnya dalam ukuran uang, mengenai suatu badan ekonomi yang dimaksudkan untuk digunakan dalam

pengambilan keputusan ekonomi, sebagai dasar dalam memilih di antara beberapa alternatif’.

Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan hasil belajar Akuntansi adalah suatu interaksi pada proses belajar mengajar dalam seni pencatatan yang akhirnya untuk menentukan sebuah keputusan ekonomi.

4. Materi Pelajaran

a. Pengertian Jurnal Umum

Transaksi yang terjadi dalam perusahaan dianalisis untuk menentukan akun apa yang terlibat, berapa besarnya penambahan dan pengurangan yang terjadi. Jurnal adalah buku (pertama) untuk mencatat transaksi keuangan secara kronologis (menurut urutan tanggal) ke dalam kelompok akun debit dan kredit.

Menurut Rudianto (2012:71) “Pengertian jurnal atau jurnal transaksi adalah catatan sistematis dan kronologis yang dimiliki perusahaan atas transaksi yang telah dilakukan.”

Menurut Pura (2012 : 34) “Jurnal umum adalah buku catatan kronologis terhadap transaksi atau peristiwa keuangan disuatu perusahaan.”

Mencatat transaksi kedalam buku jurnal disebut dengan menjurnal, proses untuk membuat jurnal disebut penjurnalan, sedangkan nama akun dan jumlah rupiah untuk suatu jurnal dinamakan ayat jurnal. Kegiatan menjurnal ini bertujuan untuk mempermudah penelusuran apabila terjadi kesalahan ketika menganalisis terjadinya suatu transaksi. Penjurnalan atau pencatatan transaksi pada jurnal

umum adalah tahap kedua dalam siklus akuntansi setelah melakukan analisa terhadap bukti transaksi.

b. Fungsi jurnal

Dari penjelasan diatas, jurnal mempunyai beberapa fungsi menurut Firdaus (2005:89) adalah :

1. Fungsi Histori

Jurnal merupakan tempat mencatat menurut urutan tanggal terjadinya transaksi dan kejadian

2. Fungsi Mencatat

Jurnal akan mencatat semua transaksi dan kejadian didalam perusahaan.

3. Fungsi Analisis

Analisis dalam jurnal akan menghasilkan berapa debet dan berapa kredit.

4. Fungsi Intruksi

Jurnal memerintahkan pencatatan debet dan kredit dalam buku besar sesuai dengan jumlahnya.

5. Fungsi Informatif

Jurnal memberi keterangan tentang kegiatan perusahaan sehari-hari.

c. Manfaat Jurnal Umum

Jurnal berguna untuk menjembatani pencatatan transaksi dari buku harian ke akun buku besar, dan mengontrol keseimbangan jumlah debet dan jumlah kredit. Menurut Hasanuh (2011:34) manfaat jurnal umum adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghindari adanya kekeliruan
2. Untuk memudahkan adanya pengawasan karena adanya urutan waktu pada transaksi pada masa lampau dengan mudah dan dapat ditelusur.

Aspek manfaat jurnal menurut Pura (2012 : 34) Ada beberapa aspek yang menjadikan jurnal sangat bermanfaat dalam suatu perusahaan yaitu:

1. Aspek riwayat transaksi
Dengan buku jurnal, paling tidak dapat dipelajari riwayat operasi perusahaan melalui transaksi-transaksi yang dicatat secara kronologis. Dengan membaca buku jurnal, dapat diperoleh gambaran tentang kegiatan perusahaan dalam suatu periode tertentu.
2. Aspek deteksi kesalahan
Apabila dideteksi terjadi suatu kesalahan, langkah paling logis adalah memeriksa buku jurnal terlebih dahulu untuk mencari sebab-sebab kesalahan tersebut. Hal ini di karenakan angka-angka dalam sistem akuntansi berasal dari jurnal.
3. Aspek pengendalian
Dengan adanya buku jurnal tersedia sarana untuk memperivikasi kebenaran analisis atas suatu transaksi sesuai dengan kebijakan atau pedoman yang diterapkan perusahaan.

d. Jenis Jurnal

1. Jurnal umum
2. Jurnal khusus

Tabel 2.1
Bentuk Jurnal Umum

Halaman : (g)

Tanggal (a)	No Bukti (b)	Akun/Keterangan (c)	Ref (d)	Debet (e)	Kredit (f)

Keterangan :

a) Kolom tanggal

Kolom ini digunakan untuk mencatat tanggal, bulan dan tahun dari setiap transaksi.

b) Kolom nomor bukti

Kolom ini diisi dengan nomor bukti transaksi yang merupakan dasar pencatatan.

c) Kolom akun/keterangan

Kolom ini diisi dengan nama akun dari setiap transaksi yang didebet maupun dikredit disertai dengan keterangan singkat dari transaksi tersebut.

d) Kolom referensi (ref)

Kolom ini diisi dengan nomor kode akun/perkiraan yang didebet maupun dikredit.

e) Kolom debet

Kolom ini diisi jumlah yang seharusnya didebet.

f) Kolom kredit

Kolom ini diisi dengan jumlah yang seharusnya dikredit.

g) Kolom halaman

Setiap halaman jurnal diberi nomor urut yang akan digunakan untuk referensi (acuan) dalam memindah bukuan ke buku besar.

e. Langkah-langkah dalam menjurnal :

Langkah-langkah dalam menjurnal adalah sebagai berikut :

1. Tulislah tanggal transaksi dikolom tanggal
2. Tentukan akun-akun yang didebit dan dikredit
3. Tuliskah nama akun yang didebet pada kolom nama akun atau keterangan
4. Dibawah nama akun yang didebit, tulislah nama akun yang akan dikredit pada kolom nama akun atau keterangan. Penulisannya dilakukan dengan menempatkan nama akun yang dikredit tersebut menjorok lebih kedalam dibandingkan nama akun yang di debit
5. Tulislah nilai rupiah disamping sebelah kanan setiap akun yang didebit maupun yang dikredit. Nilai rupiah ini menunjukkan bahwa akun-akun itu terpengaruh sebesar jumlah rupiah tersebut atas transaksi yang dilakukan
6. Pastikan bahwa jumlah rupiah yang ditulis di kolom debit dan di kolom kredit sama
7. Tentukan nomor dari setiap akun yang anda bubuhkan di kolom keterangan dan letakkan nomor akun di kolom referensi

Pedoman menjurnal dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.2
Pedoman Menjurnal

Akun	Debit	Kredit
Aset	+	-
Kewajiban	-	+
Ekuitas	-	+
Pendapatan	-	+
Beban	+	-
Deviden	+	-

Rahman, Pura. 2012. *Pengantar Akuntansi 1*. Jakarta : Erlangga

Contoh Soal :

Pada tahun 2015 Tn Rafi mendirikan sebuah perusahaan jasa yang berbentuk perseroan terbatas yang bergerak dibidang jasa perawatan perbaikan berbagai peralatan elektronik, perusahaan ini diberi nama PT SHBKN yang beroperasi diwilayah Bali. Berikut transaksi yang terjadi selama bulan april 2015 :

1. Pada tanggal 1 April 2015, PT SHBKN menyetorkan uang sebesar Rp.250.000.000 sebagai setoran modal awal dari Rafi selaku pemilik perusahaan ke kas perusahaan
2. Pada tanggal 6 April 2015, menyerahkan sebuah bangunan ruko beserta tanahnya masing-masing seharga Rp.250.000.000 dan Rp.200.000.000 sebagai setoran modal tambahan.
3. Pada tanggal 10 April 2015, PT SHBKN mendapat pesanan jasa untuk memperbaiki 21 unit computer dan printer dari PT Duta Niagara, dengan uang perbaikan sebesar Rp.21.000.000 dibayar secara tunai
4. Pada tanggal 21 April 2015, PT SHBKN membeli peralatan dari toko SEBELAH sebesar Rp.8.000.000 secara kredit
5. Pada tanggal 22 April 2015, PT SHBKN membayar beban listrik sebesar Rp.1.000.000 secara tunai
6. Pada tanggal 30 April 2012, dibagi deviden kepada pemilik saham sebesar Rp 3.500.000

Jawaban soal dapat dilihat pada tabel 2.3 berikut ini.

Tabel 2.3
Jawaban Jurnal Umum

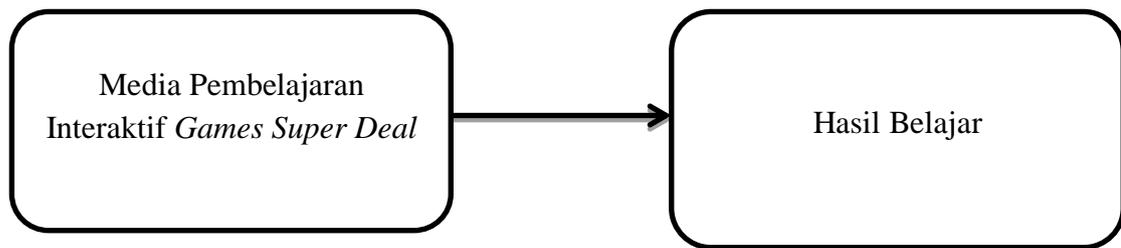
Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2015	1	Kas Modal	111 311	Rp.250.000.000	Rp.250.000.000
April	6	Bangunan Tanah Modal	122 123 311	Rp.250.000.000 Rp.200.000.000	Rp.450.000.000
	10	Kas Pendapatan	111 112	Rp.21.000.000	Rp.21.000.000
	21	Peralatan Utang usaha	121 211	Rp.8.000.000	Rp.8.000.000
	22	Beban listrik kas	511 111	Rp.1.000.000	Rp.1.000.000
	30	Deviden Kas	312 111	Rp.3.500.000	Rp.3.500.000
Jumlah				Rp 733.500.000	Rp 733.500.000

B. Kerangka Konseptual

Konseptual merupakan unsur penting dalam penelitian. Konsep dalam penelitian adalah untuk menjelaskan konsep. Dari uraian diatas dapat dilihat bahwa dalam pengajaran sangatlah penting apabila adanya variasi atau tambahan dari media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran berguna sebagai perantara untuk menyampaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Salah satu media yang bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah Media Interaktif *Games Super Deal*. Media ini merupakan media aktif berbantu games agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga diharapkan penggunaan media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Untuk lebih memahami pokok pemikiran diatas, maka paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Paradigma Penelitian

C. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012:43) merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN T/P 2016/2017”.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas (SMA) SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN yang beralamat di Jl. Yos Sudarso No.224, Glugur Kota, Medan Barat, Kota Medan, Sumatera Utara Kode Pos : 20235.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan dari bulan Januari 2017 sampai maret 2017 di SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN. Tahun pembelajaran 2016/2017.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Nov	Des	Jan	Feb	Maret	April
		3	4	1	2	3	4
1	Observasi Sekolah						
2	Penyusunan proposal						
3	Seminar proposal						
4	Revisi proposal						
5	Izin penelitian						
6	Pengumpulan data						
7	Analisis data penelitian						
8	Penyusunan skripsi						
9	Pengesahan skripsi						

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi menurut Mulyatiningsih (2011 : 9) adalah sekumpulan orang, hewan, tumbuhan atau benda yang mempunyai karakteristik tertentu yang akan diteliti.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN T.P 2016/2017 yang berjumlah 129 siswa.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah
1	XII IPS I	34 Siswa
2	XII IPS II	32 Siswa
3	XII IPS III	33 Siswa
4	XII IPS IV	30 Siswa
JUMLAH		129 Siswa

2. Sampel

Sampling menurut Sudjiono (2011 : 28) ialah cara mengumpulkan data dengan jalan mencatat atau meneliti sebagian kecil saja dari seluruh elemen yang menjadi objek penelitian.

Sampel yang digunakan adalah siswa kelas XII IPS 2Sma Swasta Dharmawangsa Medan yang berjumlah 32 orang siswa yang diambil dengan tehnik *Purposive Sampling*. Pengambilan sampel didasari karena dikelas tersebut masih banyak siswa yang memiliki nilai yang rendah.

C. Definisi Operasional

Media Pembelajaran Interaktif yang dimaksud adalah media berbasis teknologi dengan pengabungan permainan dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan media *Games Super Deal* berbantu power point yang menampilkan animasi, suara, audio yang mampu membuat siswa termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya hasil belajar akuntansi.

Hasil belajar akuntansi yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh siswa dalam pelajaran akuntansi baik dari pre-test(sebelum menggunakan media Interaktif *Games Super Deal*) maupun post-test(setelah menggunakan media Interaktif *Games Super Deal*) dengan kompetensi dasar menganalisis siklus akuntansi perusahaan jasa.

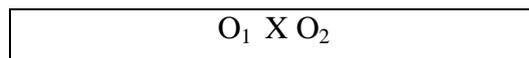
D. Jenis Dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimental. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis *Pre-Eksperimental design*. Menurut Sugiyono (2015:107) penelitian *Pre-Eksperimental* adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest – Postes Only Design*. Desain digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 : Test Awal (Pretest).

X : Treatment, Media Interaktif *Games Super Deal*.

O_2 : Test Akhir.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya diambil dari buku SMA Akuntansi kelas XII. Bentuk tes yang diberikan adalah berbentuk essay tes berstruktur dengan bobot penilaian jika benar 10 hampir benar 5 dan diisi 2 jika tidak dijawab 0. Untuk syarat kognitif jenis (C2) Pemahaman dan penerapan (C3) Tes yang dihitung dalam bentuk tabel spesifikasi seperti pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Lay Out Pre-Test

No	Materi pelajaran	Jenjang kognitif		Jumlah	Bobot nilai
		C2	C4		
1	Menjelaskan defenisi jurnal umum	3	-	3	30
2	Mencatat transaksi kedalam jurnal umum (menjurnal)	-	7	7	70
Jumlah butir soal				10	100

Keterangan :

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lay Out Post-Test

No	Materi pelajaran	Jenjang kognitif		Jumlah	Bobot nilai
		C2	C3		
1	Menjelaskan defenisi jurnal umum	2	-	2	20
2	Manfaat jurnal umum	1	-		10
2	Mencatat transaksi kedalam jurnal umum (menjurnal)	-	7	7	70
Jumlah butir soal				10	100

Keterangan :

C2 : Pemahaman

C3 : Penerapan

F. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum tes digunakan maka terlebih dahulu harus diuji validitas dan reliabilitas tes tersebut. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes yang sudah divalidkan.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengelola data yang diperoleh dari peneliti, guna mendapatkan jawaban kebenaran. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data dalam hal ini dihitung uji normalitas dan uji hipotesis.

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas digunakan untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji normalitas *Lillefors* dengan kriteria pengujian yaitu :

- a) Menyusun skor siswa dari yang terendah ke skor tertinggi.
- b) Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan angka baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan

menggunakan rumus :

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

Sugiyono (2012:241)

Dimana : \bar{X} = Nilai rata – rata

S = simpangan baku sampel

- c) Menghitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$ dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.

- d) Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang digunakan dengan $S(Z_1)$, maka

$$S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

- e) Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian mengambil harga mutlaknya selis tersebut

Kriteria pengujian : terima jika hipotesis distribusi normal jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ sampel tidak berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data kedua kelompok sampel mempunyai varians yang homogen, untuk menguji kesamaan dua varians digunakan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \text{ atau } F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varians dari kelompok lebih kecil

Kriteria pengujian:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ = Homogen atau mempunyai varians yang sama

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ = Tidak Homogen atau tidak mempunyai varians yang sama

Pengujian ini dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

c) Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak digunakan rumus uji t Sudijono (2011 : 305) yaitu:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Keterangan:

t_0 = t hitung.

M_D = Mean of difference.

SE_{MD} =Standart error (kesalahan standar) dari mean of difference.

Langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- a) Mencari Mean of difference = MD yaitu rata-rata hitung dari beda/selisih dari skor variabel I dan variabel II dengan formulasi sebagai berikut:

$$M_D = \frac{\sum D}{N}$$

- b) Mencari standar error (kesalahan standar dari mean of difference (SE_{MD}) = yang diperoleh) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{N - 1}}$$

- c) Mencari deviasi standar dari perbedaan antara skor variabel I dengan skor variabel II, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2 (\sum D)^2}{N (N)}}$$

Dimana:

N = *Number of case* (jumlah subjek yang diteliti)

Taraf signifikan yang digunakan dalam pengujian ini adalah $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian:

H_a diterima atau H_0 ditolak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$

H_a ditolak atau H_0 ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Sekolah

Awal sejarah berdirinya SMA Dharmawangsa Medan pada tahun 1988. Berdasarkan SK Yayasan tentang pendirian SMA Dharmawangsa No.25/G/III/YP/DW/88 tanggal 19 maret 1988. Memperoleh izin operasional dari Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatera Utara dengan nomor izin 255/105/A 1988 tertanggal 17 Juni 1988. Sekolah ini berlokasi di Jl.K.L. Yos Sudarso No.224 Medan Barat. SMA Dharmawangsa Medan dibawah pengelola Yayasan Pendidikan Dharmawangsa pada masa itu susunan pengurus Yayasan di Ketuai Oleh Drs.H.Mansyoer Zainuddin SH.M.Si.

2. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMA Swasta Dharmawangsa Medan
Alamat Sekolah : Jl.K.L.Yos Sudarso No.224 Medan Barat
Telepon Sekolah : (061) 6630426, 6613783
Email : smaadmin@smadharmawangsa.sch.id
Izin Operasional Sekolah : Tanggal 17 Juni 1988 No: 255/105/A 1988
Nomor Identitas Sekolah : NSS : 304076003200
NDS : G 17034018
NPSN : 10258913

Tahun Berdiri Sekolah	: Tanggal 19 Maret 1988 No.25/G/III/YP/DW/88
Status Akreditasi	: A (Amat Baik) Tanggal 27 Desember 2006
Kurikulum	: Kurikulum 2013
Luas Tapak Sekolah	: 2700 m ²

3. VISI DAN MISI

VISI SMA DHARMAWANGSA MEDAN

- a. Menghasilkan generasi muda yang bermartabat, cerdas, berpengetahuan, beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bermoral Pancasila, terampil, mandiri dan bertanggung jawab pada bangsa dan negara.

MISI SMA DHARMAWANGSA MEDAN

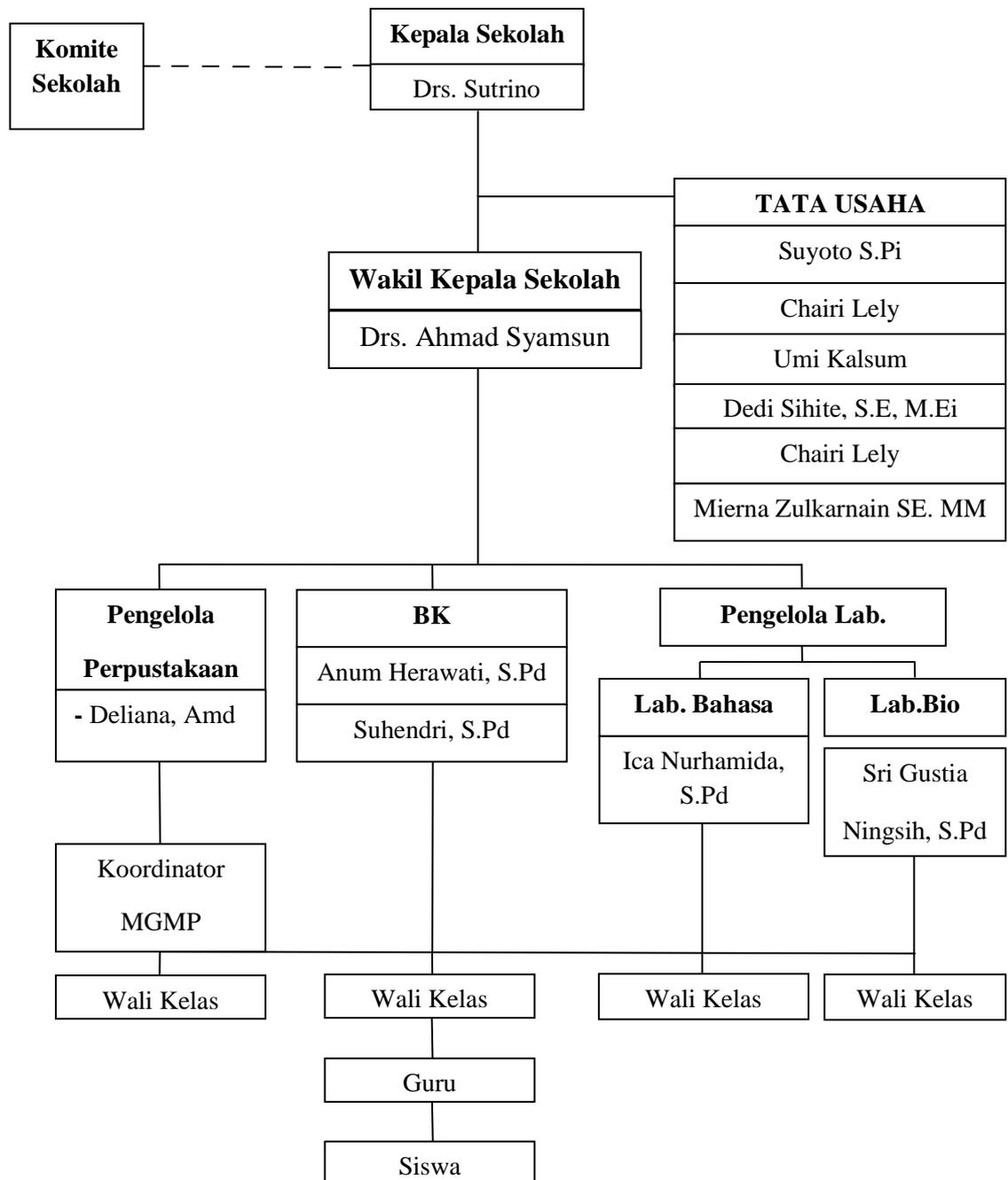
- b. Melaksanakan penyiapan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan dan latihan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.
- c. Membentuk peserta didik yang bermoral mempunyai budi pekerti yang santun dan disiplin serta mempunyai *lifeskill*.
- d. Menciptakan suasana belajar dan mengajar yang aktif, kreatif dan inovatif dan menyenangkan.
- e. Mengali dan mengembangkan potensi peserta didik yang optimal.

4. STRUKTUR ORGANISASI SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN

Struktur organisasi merupakan kesatuan kerangka organisasi yang ditetapkan untuk memproses manajerial, pola tingkah laku yang muncul dan

terjadi dalam praktek penyelenggaraan organisasi. Berikut adalah struktur organisasi SMA Swasta Dharmawangsa Medan.

STRUKTUR ORGANISASI SMADHARMAWANGSA MEDAN



Gambar 4.1

Struktur Organisasi Sma Swasta Dharmawangsa Medan

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA MEDAN. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XII SMA SWASTA DHARMAWANGSA yang berjumlah 129 siswa. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XII IPS 2 yang berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 15 perempuan.

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group pre-test post-test Only Design* yang artinya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan, terlebih dahulu diberikan test awal (pretest) kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* pada materi pokok jurnal umum. Setelah itu, peneliti akan memberikan test akhir (posttest) kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* pada materi yang diajarkan.

Adapun langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam media pembelajaran Interaktif *Games Super Deal* pada pokok jurnal umum di Sma Swasta Dharmawangsa Medan.

1. Kegiatan Pertemuan I

Kegiatan pembelajaran pertama:

- a) Guru mengucapkan salam dan memperkenalkan diri sebelum memulai pelajaran agar murid tidak canggung untuk belajar dan bertanya.

- b) Guru melaksanakan proses rutinitas yang biasa dilakukan guru sebelum memulai pelajaran yaitu berdoa, mengabsen siswa, melihat kerapian kelas dan memotivasi siswa.
- c) Guru langsung memberikan soal pretest yang berjumlah 10 soal kepada siswa untuk mengetahui pemahaman awal siswa
- d) Setelah selesai mengerjakan soal pretest guru mengumpulkan lembar jawaban siswa.
- e) Setelah pretest selesai guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga menyampaikan aturan-aturan pada pembelajaran tersebut.
- f) Guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang seputar materi jurnal umum, setelah itu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan seputar materi yang disampaikan apabila ada materi yang kurang dimengerti siswa.
- g) Guru mengarahkan siswa untuk bermain *Games Super Deal* beserta langkah-langkah serta aturan permainan
- h) Guru menampilkan games dalam bentuk power point Hyperlink yang akan menampilkan suara, gambar dan animasi didepan kelas dengan bantuan OHP/infokus.
- i) Kemudian guru akan memberikan beberapa siswa soal untuk dijawab. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan nilai tertinggi sebanyak 2 siswa akan masuk ke babak games.
- j) Setelah itu dibabak games ini 2 siswa dengan nilai tertinggi akan saling tukar nilai, antara nilai yang telah dimiliki siswa dengan nilai yang

ditawarkan guru didalam tirai. Isi dalam tirai berupa nilai tertinggi, nilai terendah, penghargaan atau *ZONK*. Setiap tirai menampilkan 1 pertanyaan serta nilai menjawab dan tidak dapat menjawab pertanyaan. Penghargaan berupa point tambahan atau reward bagi pemain yang beruntung memilih tirai tersebut. Apabila siswa mendapatkan *ZONK* maka permainan berhenti nilai yang telah di dapat menjadi nilai mutlak siswa.

- k) Games ini dilakukan sampai soal habis atau siswa mendapatkan *Zonk*.
- l) Setelah memberikan contoh permainan kemudian dilanjutkan oleh siswa lainnya sebagai pembawa acara/mengantikan posisi guru sehingga semua siswa dapat terlibat.
- m) Setelah selesai di akan pengskoran, skor tertinggi yang memenangkan permainan tersebut serta berhak mendapatkan nilai tambahan.
- n) Menyimpulkan materi pembelajaran
- o) Menutup pelajaran.

2. Kegiatan Pertemuan II

Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua :

- a) Guru melaksanakan proses rutinitas yang biasa dilakukan sebelum memulai pelajaran yaitu berdoa, mengucapkan salam dan memotivasi siswa.
- b) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga menyampaikan aturan-aturan pada pembelajaran tersebut.
- c) Guru meminta siswa kembali mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya dan mengajukan beberapa pertanyaan.

- d) Guru menyampaikan materi pembelajaran serta guru juga memberikan motivasi agar pembelajaran lebih aktif dan siswa terlibat dalam penyelesaian soal. Guru memberikan kesempatan kepada siswa apabila ada materi pelajaran yang kurang dimengerti.
- e) Guru menampilkan games dalam bentuk power point Hyperlink yang akan menampilkan suara, gambar dan animasi di depan kelas dengan bantuan OHP/infokus.
- f) Kemudian guru akan memberikan beberapa siswa soal untuk dijawab. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan nilai tertinggi sebanyak 2 siswa akan masuk ke babak games.
- g) Setelah itu di babak games ini 2 siswa dengan nilai tertinggi akan saling tukar nilai, antara nilai yang telah dimiliki siswa dengan nilai yang ditawarkan guru di dalam tirai. Isi dalam tirai berupa nilai tertinggi, nilai terendah, penghargaan atau *ZONK*. Setiap tirai menampilkan 1 pertanyaan serta nilai menjawab dan tidak dapat menjawab pertanyaan. Penghargaan berupa point tambahan atau reward bagi pemain yang beruntung memilih tirai tersebut. Apabila siswa mendapatkan *ZONK* maka permainan berhenti nilai yang telah di dapat menjadi nilai mutlak siswa. Games ini dilakukan sampai soal habis atau siswa mendapatkan *Zonk*.
- h) Setelah memberikan contoh permainan kemudian dilanjutkan oleh siswa lainnya sebagai pembawa acara/mengantikan posisi guru sehingga semua siswa dapat terlibat.

- i) Setelah selesai diakan pengskoran, skor tertinggi yang memenangkan permainan tersebut serta berhak mendapatkan nilai tambahan
- j) Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, dan guru memberikan kesimpulan tentang materi yang sedang berlangsung.
- k) Sebelum menutup pelajaran guru memberikan test kembali yakni test akhir (post test) yang terdiri dari 10 soal untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.
- l) Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan tentang pembelajaran yang didapat dengan menggunakan *Games Super Deal* tersebut.
- m) Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di kelas XII IPS 2 Sma Swasta Dharmawangsa Medan yang berjumlah 32 orang siswa sebelum dan sesudah atau pre test dan post test dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* diperoleh skor hasil belajar akuntansi siswa sebagai berikut :

1. Data Hasil belajar Pre Test

Berikut ini adalah skor hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 2 Sma Swasta Dharmawangsa Tahun Pembelajaran 2016/2017 sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1
Hasil Belajar Siswa Pre Test

No.	Nama Siswa	X	X ²
1	Ahmad Fazduani	69	4761
2	Amanda Ayu Safitri	84	7056
3	Bima Arya Pratama	64	4096
4	Bimantara G Panggabean	77	5929
5	Dedy Sandoro Hakim	75	5625
6	Henny Widya P	61	3721
7	Irfan Nasution	66	4356
8	Irki Mardiva	77	5929
9	Ira Khairiah	77	5929
10	Muhammad Renaldi Jaya	76	5776
11	Muhammad Lutfi A	61	3721
12	Muhammad Prasetya	69	4761
13	Nanang Lubis	63	3969
14	Nurul Fadillah	66	4356
15	Nurmala Rangkuti	62	3844
16	Refdi Rahmandha T	79	6241
17	Randy Syahputra	77	5929
18	Rahmatsyah	77	5929
19	Sari Aftan J	69	4761
20	Sandy Tengku	67	4489
21	Siti Rahayu	75	5625
22	Siti Rahma Pita	77	5929
23	Siti Nurhalimah	62	3844
24	Sri Rezeki	62	3844
25	Syahfitri	77	5929
26	Tika Pratiwi	64	4096
27	Tri Lestari	77	5929
28	Tri Handoko	76	5776
29	Vina Rohima	61	3721
30	Wardatul Jannah	69	4761
31	Zein Pratama	62	3844
32	Zero Simanjuntak	84	7056
Total		2262	161532

Berdasarkan tabel hasil belajar pre test siswa di atas jumlah siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 15 orang siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM berjumlah 17 orang siswa. Selanjutnya nilai hasil belajar pada kompetensi Dasar mencatat transaksi ke dalam jurnal umum dapat dicari nilai rata-rata, standar deviasi serta varians sebagai berikut :

- a. Mencari nilai Rata-rata pre test

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2262}{32} = 70,69$$

- b. Mencari Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{n \sum 2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{32(161532) - (2262)^2}{993}}$$

$$S = \sqrt{\frac{52380}{992}}$$

$$S = \sqrt{52,80} = 7,27$$

- c. Mencari Varians

$$S^2 = 52,85$$

Dari uraian perhitungan diatas dapat disimpulkan nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai pretest siswa sebesar 70,69, simpangan baku sebesar 7,27 dan varians sebesar 52,85.

Berikut ini adalah pengelompokan nilai serta presentase hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* disajikan dalam bentuk kelompok sebagai berikut :

Table 4.2
Distribusi Presentase Nilai Pre Test

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	81 – 84	2	6,25 %
2.	77 – 80	9	28,125 %
3.	73 – 76	4	12,5 %
4.	69 – 72	4	12,5 %
5.	65 – 68	3	9,375 %
6.	61 – 64	10	6,25 %
Jumlah		32	100 %

Untuk menghitung pengelompokan kelas dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

- a. $R = \text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}$

$$R = 84 - 61$$

$$R = 23$$

- b. Mencari jumlah kelas dengan rumus

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 32$$

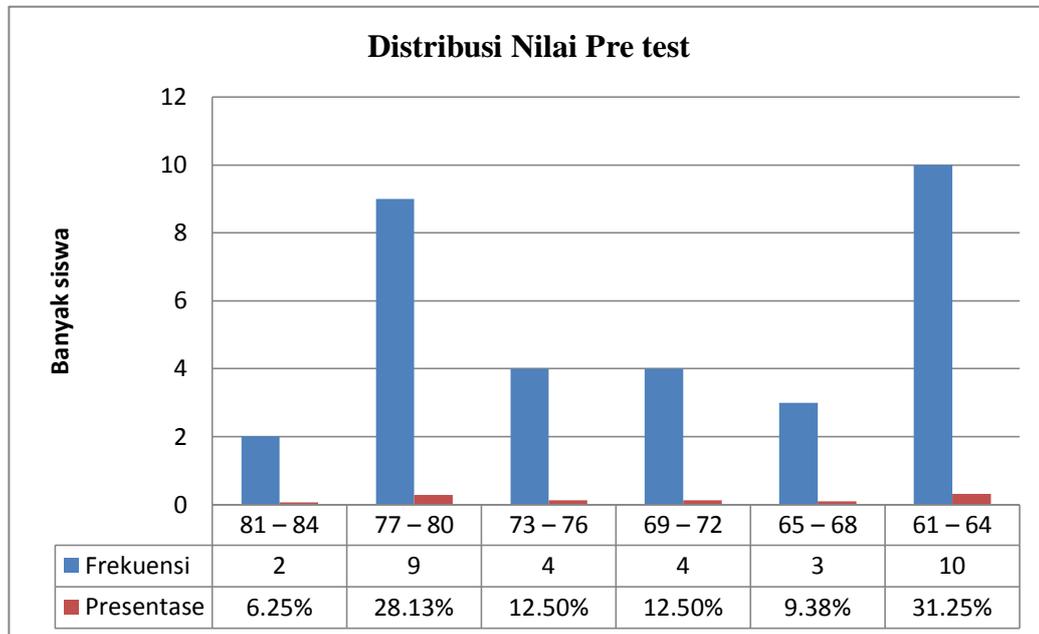
$$K = 5,86 = 6$$

- c. Mencari interval kelas dengan rumus

$$I = R/K$$

$$I = 23/6 = 3,83 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Selanjutnya dalam tabel diatas dapat ditampilkan balam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4.2
Diagram Hasil Belajar Pre Test

Dari diagram diatas menunjukkan hasil belajar pre test siswa yang paling banyak diperoleh adalah pada interval 61-64 dengan presentase hasil belajar sebesar 31,25% dan hasil belajar pre test siswa yang paling sedikit adalah pada interval 81-84 dengan preesentase sebesar 6,25%.

2. Data Hasil Belajar Post Test

Berikut ini adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017 sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* disajikan dalam tabel sebagai berikut

Tabel 4.3
Hasil Belajar Post Test Siswa

No.	Nama Siswa	Y	Y ²
1	Ahmad Fazduani	77	5929
2	Amanda Ayu Safitri	95	9025
3	Bima Arya Pratama	80	6400
4	Bimantara G Panggabean	90	8100
5	Dedy Sandoro Hakim	85	7225
6	Henny Widya P	75	5625
7	Irfan Nasution	77	5929
8	Irki Mardiva	90	8100
9	Ira Khairiah	90	8100
10	Muhammad Renaldi Jaya	90	8100
11	Muhammad Lutfi A	85	7225
12	Muhammad Prasetya	75	5625
13	Nanang Lubis	80	6400
14	Nurul Fadillah	82	6724
15	Nurmala Rangkuti	75	5625
16	Refdi Rahmadha T	95	9025
17	Randy Syahputra	82	6724
18	Rahmatsyah	95	9025
19	Siti Aftan J	87	7569
20	Sandy Tengku	77	5929
21	Siti Rahayu	90	8100
22	Siti Rahma Pita Sari	87	7569
23	Siti Nurhalimah	80	6400
24	Sri Wahyuni	80	6400
25	Syahfitri	82	6724
26	Tika Pratiwi	85	7225
27	Tri Lestari	92	8464
28	Tri Handoko	90	8100
29	Vina Rohima	82	6724
30	Wardatul Jannah	82	6724
31	Zein Pratama	74	5476
32	Zero Simanjuntak	90	8100
Total		2696	228410

Berdasarkan tabel hasil belajar post test siswa di atas jumlah siswa yang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) adalah 31 orang siswa sedangkan yang tidak mencapai KKM berjumlah 1 orang siswa. Selanjutnya nilai hasil belajar pada kompetensi Dasar mencatat transaksi ke dalam jurnal umum dapat dicari nilai rata-rata, standar deviasi serta varians sebagai berikut :

- a. Mencari nilai Rata-rata post test

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2696}{32} = 84,25$$

- b. Mencari Stnadar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{n \sum 2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{32(228410) - (2696)^2}{993}}$$

$$S = \sqrt{\frac{40704}{992}}$$

$$S = \sqrt{41,03} = 6,40$$

- c. Mencari Varians

$$S^2 = 40,96$$

Dari uraian perhitungan diatas dapat disimpulkan nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai pretest siswa sebesar 84,25 simpangan baku sebesar 6,40 dan varians sebesar 40,96

Berikut ini adalah pengelompokkan nilai serta presentase hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* disajikan dalam bentuk kelompok sebagai berikut :

Tabel 4.4
Distribusi Presentase Nilai Post Test

No.	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	92 – 95	4	12,5 %
2.	88 – 91	7	21,875 %
3.	84 – 87	5	15,625 %
4.	80 – 83	9	28,125 %
5.	76 – 79	3	9,375 %
6.	72 – 75	4	12,5 %
Jumlah		32	100 %

Untuk menghitung pengelompokkan kelas dilakukan dengan rumus sebagai berikut :

- d. $R = \text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}$

$$R = 95 - 74$$

$$R = 21$$

- e. Mencari jumlah kelas dengan rumus

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } N$$

$$K = 1 + 3,3 \text{ Log } 32$$

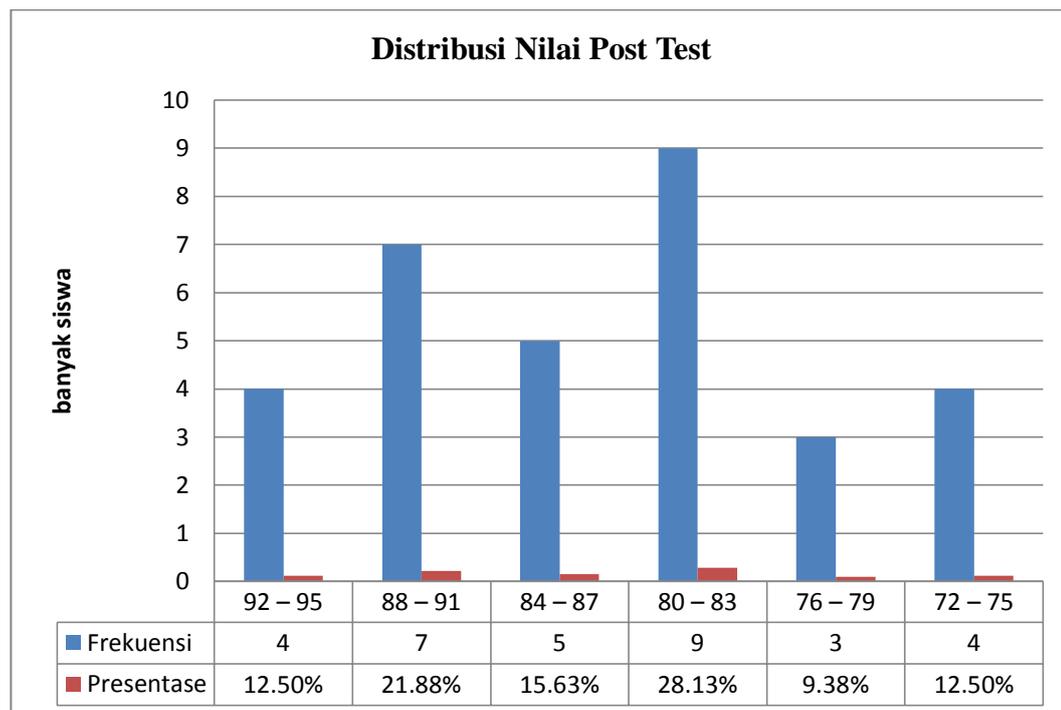
$$K = 5,86 = 6$$

- f. Mencari interval kelas dengan rumus

$$I = R/K$$

$$I = 21/6 = 3,5 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Selanjutnya dalam tabel diatas dapat ditampilkan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4.2
Diagram Hasil Belajar Post Test

Dari diagram diatas menunjukkan hasil belajar post test siswa yang paling banyak diperoleh adalah pada interval 80-83 dengan presentase hasil belajar sebesar 28,125% dan hasil belajar post test siswa yang paling sedikit adalah pada interval 76-79 dengan presentase sebesar 9,38%.

C. Analisis Data Statistik Penelitian

Dari data hasil penelitian, diperoleh skor rata-rata, standar deviasi dan varians hasil belajar akuntansi siswa di kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan tahun pembelajaran 2016/2017, maka perhitungan hasil belajar rata-rata, standar deviasi dan varians pre test dan post test disajikan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5
Nilai Keseluruhan Rata-rata, Standar Deviasi dan Varians

Perlakuan	Sampel	Rata-rata	Standar Deviasi	Varians
Pre Test	32	70,69	7,27	52,85
Post Test	32	84,25	6,40	40,96

Dari tabel diatas dapat diuraikan bahwa nilai rata-rata yang di dapat dari nilai pre test dan pos test siswa adalah 70,69 dan 84,25 serta Simpangan baku untuk nilai pre test dan post test sebesar 7,27 dan 6,40 dan Varians untuk pre test dan pos test sebesar 52,85 dan 40,96

1. Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dapat dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors. Syarat normal yang harus dipenuhi adalah $l_{hitung} < l_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$

1) Uji Normalitas Data Pre Test

Untuk menguji normalitas pre test dapat digunakan uji lilifors dan perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut :

- a. Mengurutkan nilai siswa yang terendah sampai yang tertinggi
- b. Mengubah nilai menjadi bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots \dots Z_n$, dengan Rumus :

$$\begin{aligned}
 Z_1 &= \frac{X - \bar{X}}{s} = \frac{61 - 70,69}{7,27} \\
 &= \frac{-9,69}{7,27} \\
 &= -1,33287
 \end{aligned}$$

- c. Untuk bilangan baku $-1,33287$ selanjutnya melihat Z_{tabel} menggunakan daftar luas kurva baku normal atau distribusi normal Z_{tabel} maka diperoleh nilai Z_{tabel} adalah $0,4082$
- d. Untuk mencari $F(Z_i)$ untuk nilai baku yang bertanda negatif dengan rumus $F(Z_i) = 0,5 - Z_{tabel} = 0,5 - 0,4082 = 0,0918$ sedangkan untuk yang bertanda positif dengan rumus $F(Z_i) = 0,5 + Z_{tabel}$
- e. Untuk menentukan $S(Z_i)$ dengan rumus $S(Z_i) = \frac{fkum}{n} = \frac{3}{32} = 0,09375$
- f. Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i) = 0,0918 - 0,09375 = -0,00195$. Untuk menentukan L_{Hitung} Dengan mengambil harga mutlak terbesar yang disebut L_0 dari kolom $F(Z_i) - S(Z_i)$. Kemudian untuk mencari L_{tabel} $N = 32$ pada taraf $\alpha = 5\%$ harga $L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{32}} = 0,15662$

Tabel 4.6
Normalitas Data Pre Test

No	Xi	F	F kum	Zi	Z table	F (Zi)	S(Zi)	F(Zi)- S(Zi)
1	61	3	3	-1,33287	0,4082	0,0918	0,09375	0,00195
2	62	4	7	-1,19532	0,383	0,117	0,21875	0,10175
3	63	1	8	-1,05777	0,3531	0,1469	0,25	0,1031
4	64	2	10	-0,92022	0,3212	0,1788	0,3125	0,1337
5	66	2	12	-0,64512	0,2389	0,2611	0,375	0,1139
6	67	1	13	-0,50757	0,1915	0,3085	0,40625	0,09775
7	69	4	17	-0,23246	0,091	0,409	0,53125	0,12225
8	75	2	19	0,592847	0,2224	0,7224	0,59375	0,12865
9	76	2	21	0,730399	0,2673	0,7673	0,65625	0,11105
10	77	8	29	0,86795	0,3051	0,8051	0,90625	0,10115
11	79	1	30	1,143054	0,3729	0,8729	0,9375	0,0646
12	84	2	32	1,830812	0,4664	0,9664	1	0,0336

Dari tabel diatas diperoleh $L_{Hitung} = 0,1337$ dan uji Liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $N = 32$ diperoleh $L_{tabel} = 0,15662$. maka $L_{Hitung} = 0,1337 < L_{tabel} = 0,15662$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre test berdistribusi normal.

2) Uji Normalitas Data Post Test

Untuk menguji normalitas post test dapat digunakan uji lilifors dan perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut :

- Mengurutkan nilai siswa yang terendah sampai yang tertinggi
- Mengubah nilai menjadi bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots \dots Z_n$, dengan Rumus :

$$Z_1 = \frac{X - \bar{X}}{s}$$

$$= \frac{74 - 84,25}{6,40}$$

$$= \frac{-10,16}{6,42}$$

$$= -1,60156$$

- Untuk bilangan buku $-1,60156$ selanjutnya melihat Z_{tabel} menggunakan daftar luas kurva baku normal atau distribusi normal Z_{tabel} maka diperoleh nilai Z_{tabel} adalah $0,4452$
- Untuk mencari $F(Z_i)$ untuk nilai baku yang bertanda negatif dengan rumus $F(Z_i) = 0,5 - Z_{tabel} = 0,5 - 0,4452 = 0,0548$ sedangkan untuk yang bertanda positif dengan rumus $F(Z_i) = 0,5 + Z_{tabel}$
- Untuk menentukan $S(Z_i)$ dengan rumus $S(Z_i) = \frac{fkum}{n} = \frac{1}{32} = 0,03125$

- g. Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i) = 0,0548 - 0,03125 = 0,02355$. Untuk menentukan L_{Hitung} Dengan mengambil harga mutlak terbesar yang disebut L_0 dari kolom $F(Z_i) - S(Z_i)$. Kemudian untuk mencari L_{tabel} $N = 32$ pada taraf $\alpha = 5\%$ harga

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{32}} = 0,15662$$

Tabel 4.7
Normalitas Data Post Test

No	Xi	F	F Kum	Zi	Z Tabel	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	74	1	1	-1,60156	0,4452	0,0548	0,03125	0,02355
2	75	3	4	-1,44531	0,4251	0,0749	0,125	0,0501
3	77	3	7	-1,13281	0,3708	0,1292	0,21875	0,08955
4	80	4	11	-0,66406	0,2454	0,2546	0,34375	0,08915
5	82	5	16	-0,35156	0,1368	0,3632	0,5	0,1368
6	85	3	19	0,117188	0,0438	0,5438	0,59375	0,04995
7	87	2	21	0,429688	0,1628	0,6628	0,65625	0,00655
8	90	7	28	0,898438	0,3133	0,8133	0,875	0,0617
9	92	1	29	1,210938	0,3869	0,8869	0,90625	0,01935
10	95	3	32	1,679688	0,4525	0,9525	1	0,0475

Dari tabel diatas diperoleh $L_{Hitung} = 0,1368$ dan uji Liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $N = 32$ diperoleh $L_{tabel} = 0,15662$. maka $L_{Hitung} = 0,1368 < L_{tabel} = 0,15662$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre test berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki sampel yang homogen atau tidak. Uji Homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Fisher yaitu sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{variens Terkecil}}$$

$$F = \frac{52,85}{40,69}$$

$$F = 1,29$$

Dari hasil perhitungan uji homogenitas atau kesamaan pre test dan post test diatas diperoleh $F_{hitung} = 1,29$. Harga ini selanjutnya dibandingkan dengan dk pembilang dan dk penyebut = n-1 atau 32-1 =31 dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka $F_{tabel} (0,05:31,31) = 1,82$ (didapat dari interpolasi linier).

Karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,29 < 1,82$ maka dapat disimpulkan varians skor kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

3. Uji Hipotesis

Telah diketahui bahwa antara nilai pretest dan post test siswa adalah berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen, maka untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak digunakan uji “t”. Penggunaan uji t menggunakan formulasi statistik sebagai berikut :

- a. Mencari Mean Of Difference (MD) yaitu rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor variabel I dan skor variabel II dengan rumus :

$$M_D = \frac{\sum D}{n}$$

$$M_D = \frac{-434}{32}$$

$$M_D = -13,56$$

- b. Mencari deviasi standar dari perbedaan antara skor variabel I dengan variabel II, dengan menggunakan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{6566}{32} - \left(\frac{-434}{32}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{205,19 - (-13,56)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{21,32}$$

$$SD_D = 4,617$$

- c. Untuk mencari standart error (SE_{MD}) yang diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{4,617}{\sqrt{32-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{4,617}{\sqrt{31}}$$

$$SE_{MD} = \frac{4,617}{5,568}$$

$$SE_{MD} = 0,829$$

- d. Menghitung t dengan rumus :

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_o = \frac{13,56}{0,828} = 16,357$$

Dari perhitungan diperoleh t_{hitung} 16,357 dan bila di konsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dan $df = N-1 = 32-1 = 31$, maka $t_{tabel} = 1,695$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,357 > 1,695$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017”.

D. Diskusi Hasil Penelitian

Dari penelitian ini, pengajaran untuk kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal*. Dalam penggunaan media ini siswa berlomba-lomba untuk bisa mengikuti babak trading karna diakhir permainan bagi yang dapat menjawab soal yang ada didalam tiraimendapatkan skor tertinggi dan menjadi pemenang.

Berdasarkan hasil temuan dan pengujian hipotesis bahwa perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* mempunyai peningkatan bisa dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa pada saat pretest, siswa yang mencapai ketuntasan yang ditetapkan sekolah sebesar 75 berjumlah 15 orang siswa sedangkan hasil belajar post test yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum atau (KKM) mengalami peningkatan berjumlah 31 orang siswa . Dapat dibuktikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* yaitu sebesar 70,69 dengan skor tertinggi 84 dan skor terendah 61 serta

standar deviasinya 7,27. Sedangkan nilai rata-rata sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* meningkat sebesar 84,25 dengan skor terbesar 95 dan skor terendah 74 serta standar deviasi sebesar 6,40

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada penelitian ini peneliti menggunakan uji t dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan taraf signifikan yang digunakan 0,05 dengan dk 32. Dari pengujian hipotesis diperoleh harga t_{hitung} dan t_{tabel} karena $t_{hitung} 16,357 > t_{tabel} 1,695$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* terhadap hasil belajar akuntansi siswa Kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017”.

E. Keterbatasan Penelitian

Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna, masih ada kekurangan penulis dalam melakukan penelitian dan menganalisis data hasil penelitian. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan oleh beberapa faktor antara lain :

1. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dalam materi jurnal umum. Sehingga media pembelajaran yang diterapkan harus benar-benar membuat siswa tidak merasa bosan, disisi lain guru terlebih dahulu harus memberikan media pembelajaran yang tepat pada siswa yang disesuaikan dengan tingkat kesulitan masing-masing materi yang akan disampaikan.

2. Selain keterbatasan diatas penulis juga menyadari bahwa memiliki kekurangan yaitu dalam membuat tes yang baik dan ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman atau literatur tentang penyusunan tes atau evaluasi sebagai alat pengumpulan data penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Dari hasil penelitian sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* nilai rata-rata Pre-Test yang diperoleh siswa kelas XII IPS 2 adalah sebesar 70,69 dengan standar deviasi 7,27.
2. Dan dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata post-test pada kelas XII IPS 2 sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif *Games Super Deal* sebesar 84,25 dengan standar deviasi 6,40 dan diperoleh nilai tertinggi sebesar 95 dan nilai terendah 74. Dan siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 31 orang siswa dan siswa yang tidak mencapai KKM sebesar 1 orang. Jika dibandingkan dengan ketuntasan nilai pre-test siswa yang dinyatakan lulus KKM hanya 15 orang siswa sedangkan 17 siswa lainnya belum mencapai KKM dengan nilai tertinggi saat pre-test adalah 85 dan nilai terendah 61.
3. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis diperoleh t_{hitung} 16,357 dan bila di konsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dan $df = N-1$, $32 - 1 = 31$, maka $t_{tabel} = 1,695$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,357 > 1,695$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan

media pembelajaran interaktif Games Super Deal terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII Sma Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka sebagai penelitian ini disarankan sebagai berikut :

1. Disarankan kepada guru agar dapat menerapkan dan memberdayakan Media Interaktif *Games Super Deal* sebagai salah satu alternative pembelajaran pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Disarankan untuk penelitian berikutnya agar memperbanyak buku literature sebagai pedoman penyusunan tes dan evaluasi sebagai alat pengumpulan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad.2007.Media Pembelajaran.Jakarta :PenerbitRajawali Pers.
- Ahmad Sabri.2005.Strategi BelajarMengajar.Padang :PenerbitQuantum Teaching.
- AriefSadiman.2002.Media Pembelajaran dan Proses BelajarMengajar,PengertianPengembangan danPemanfaatannya.Jakarta : Raja GrafindoPersada.
- Arikunto,S.2008.Dasar-Dasar EvaluasiPendidikan.Jakarta : BumiAksara.
- AnasSudjiono.2011.Pengantar StatistikPendidikan.Jakarta : PT Raja GrafindoPersada.
- Endang Mulyatiningsih.2011.Metode PenelitianTerapan.Yogyakarta :Alfabet,cv.
- Fauzi A Rafrastara,dkk.2009. Membuat game fighting dengan flash.Penerbit :Elex Media Komputindo.
- Harahap, Sofyan Syafri.2008.Teori Akuntansi. Jakarta : PT Raja GrafindoPersada.
- John C Beck & Michelle Wade.2006.The kids are right : How The Gamer Generation Changing The Workplace.Jakarta :Kencana
- Manurung, Asrar Aspia,dkk.2013.MediaPembelajaran. Medan :Perdana Publishing.
- Nanu, Hasanah. 2011. *Akuntansi Dasar Teori dan Praktik*. Jakarta. Mitra Wacana Media
- Rahman, Pura. 2012. *PengantarAkuntansi 1 PendekatanSiklusAkuntansi*.Jakarta :PenerbitErlangga.
- RatnaWilis Dahar.2006.Teori–TeoriBelajardanPembelajaran.Jakarta :PenerbitErlangga.
- Rudianto.2012.
PengantarAkuntansiKonsep&TeknikPenyusunanLaporanKeuangan.Jakarta :Erlangga.
- Sharon E Smaldino,dkk.2011.Instruction Technology & Media For Learning : TeknologiPembelajaran dan Media UntukBelajar. Jakarta :Kencana.
- Sugiyono.2012. MemahamiPengertianKualitatif.Bandung :Alfabet.

Sukardi. 2003. Metodologi Penelitian Pendidikan. Yogyakarta :Penerbit Bumi Aksara.

Yoga Firdaus. 2005. Pelajaran Akuntansi Sma. Jakarta :Penerbit Erlangga

<http://journal.uny.ac.id/.index.php/jee/articel/viewFile/348/250> (diakses tanggal 16 Januari 2017 pukul 15.32)

<http://www.ftunm.net/medtek/Jurnal%20Medtek%20Vo.%201No.2Oktober%202009/M.%20Yusuf%20Mappesse.pdf> (diakses tanggal 16 Januari 2017 pukul 16.32)

<http://www.academia.edu/9689941/JURNALPENELITIANMENINGKATKANHASILBELAJARSISWAPADAMATERIMASALAHSOSIALMELALUI METODEINQUIRYDIKELASIVSDN9TELAGABIRUKABUPATENG ORONTALOLEHDEVYYULIANTYS.MAYULUNIM.151409>
(diakses tanggal 21 Januari 2017 pukul 01.35)

<http://eprints.uny.ac.id/10031/1/JURNAL.pdf> (diakses 21 Januari 2017 pukul 02.00)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMA Swasta Dharmawangsa Medan
Kelas/ Semester	: XII / Genap
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Tema	: Pencatatan Transaksi Kedalam Jurnal Khusus
Alokasi Waktu	: 4 X 45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran Agama yang dianutnya
2. Mengembangkan perilaku(jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar

- 4.5 Mempraktikkan tahapan siklus akuntansi perusahaan jasa.

C. Tujuan Pembelajaran

- a) Siswa dapat menjelaskan pengertian jurnal umum.
- b) Siswa dapat mengelompokkan transaksi debit dan kredit ke dalam jurnal umum.
- c) Siswa dapat mencatat transaksi ke dalam jurnal umum.

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian dan fungsi jurnal umum
2. Manfaat Jurnal Umum
3. Langkah-langkah mencatat ke dalam jurnal umum.

E. Uraian Materi

1. Pengertian Jurnal Umum

Jurnal adalah buku (pertama) untuk mencatat transaksi keuangan secara kronologis (menurut urutan tanggal) ke dalam kelompok akun debit dan kredit. Pengertian jurnal atau jurnal transaksi adalah catatan sistematis dan kronologis yang dimiliki perusahaan atas transaksi yang telah dilakukan.

Jurnal umum adalah buku catatan kronologis terhadap transaksi atau peristiwa keuangan di suatu perusahaan. Mencatat transaksi ke dalam buku jurnal disebut dengan menjurnal, proses untuk membuat jurnal disebut penjurnalan, sedangkan nama akun dan jumlah rupiah untuk suatu jurnal dinamakan ayat jurnal. Kegiatan menjurnal ini bertujuan untuk mempermudah penelusuran apabila terjadi kesalahan ketika menganalisis terjadinya suatu transaksi. Penjurnalan atau pencatatan transaksi pada jurnal umum adalah tahap kedua dalam siklus akuntansi setelah melakukan analisa terhadap bukti transaksi.

2. Fungsi jurnal

Jurnal mempunyai beberapa fungsi yaitu adalah :

1. Fungsi Histori

Jurnal merupakan tempat mencatat menurut urutan tanggal terjadinya transaksi dan kejadian

2. Fungsi Mencatat

Jurnal akan mencatat semua transaksi dan kejadian didalam perusahaan.

3. Fungsi Analisis

Analisis dalam jurnal akan menghasilkan berapa debet dan berapa kredit.

4. Fungsi Intruksi

Jurnal memerintahkan pencatatan debet dan kredit dalam buku besar sesuai dengan jumlahnya.

5. Fungsi Informatif

Jurnal memberi keterangan tentang kegiatan perusahaan sehari-hari.

3. Manfaat Jurnal Umum

Jurnal berguna untuk menjembatani pencatatan transaksi dari buku harian ke akun buku besar, dan mengontrol keseimbangan jumlah debet dan jumlah kredit. Manfaat jurnal umum adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghindari adanya kekeliruan
2. Untuk memudahkan adanya pengawasan karena adanya urutan waktu pada transaksi pada masa lampau dengan mudah dan dapat ditelusur.

Ada beberapa aspek yang menjadikan jurnal sangat bermanfaat dalam suatu perusahaan yaitu:

1. Aspek riwayat transaksi

Dengan buku jurnal, paling tidak dapat dipelajari riwayat operasi perusahaan melalui transaksi-transaksi yang dicatat secara kronologis. Dengan membaca buku jurnal, dapat diperoleh gambaran tentang kegiatan perusahaan dalam suatu periode tertentu.

2. Aspek deteksi kesalahan

Apabila dideteksi terjadi suatu kesalahan, langkah paling logis adalah memeriksa buku jurnal terlebih dahulu untuk mencari sebab-sebab kesalahan tersebut. Hal ini dikarenakan angka-angka dalam sistem akuntansi berasal dari jurnal.

3. Aspek pengendalian

Dengan adanya buku jurnal tersedia sarana untuk memverifikasi kebenaran analisis atas suatu transaksi sesuai dengan kebijakan atau pedoman yang diterapkan perusahaan.

4. Jenis Jurnal dan langkah-langkah pencatatannya

3. Jurnal umum

4. Jurnal khusus

Bentuk Jurnal Umum

Halaman : (g)

Tanggal (a)	No Bukti (b)	Akun/Keterangan (c)	Ref (d)	Debet (e)	Kredit (f)

Keterangan :

h) Kolom tanggal

Kolom ini digunakan untuk mencatat tanggal, bulan dan tahun dari setiap transaksi.

i) Kolom nomor bukti

Kolom ini diisi dengan nomor bukti transaksi yang merupakan dasar pencatatan.

j) Kolom akun/keterangan

Kolom ini diisi dengan nama akun dari setiap transaksi yang didebet maupun dikredit disertai dengan keterangan singkat dari transaksi tersebut.

k) Kolom referensi (ref)

Kolom ini diisi dengan nomor kode akun/perkiraan yang didebet maupun dikredit.

l) Kolom debet

Kolom ini diisi jumlah yang seharusnya didebet.

m) Kolom kredit

Kolom ini diisi dengan jumlah yang seharusnya dikredit.

n) Kolom halaman

Setiap halaman jurnal diberi nomor urut yang akan digunakan untuk referensi (acuan) dalam memindah bukuan ke buku besar.

Langkah-langkah dalam menjurnal :

Langkah-langkah dalam menjurnal adalah sebagai berikut :

8. Tulislah tanggal transaksi dikolom tanggal
9. Tentukan akun-akun yang didebit dan dikredit
10. Tuliskah nama akun yang didebet pada kolom nama akun atau keterangan
11. Dibawah nama akun yang didebit, tulislah nama akun yang akan dikredit pada kolom nama akun atau keterangan. Penulisannya dilakukan dengan menempatkan nama akun yang dikredit tersebut menjorok lebih kedalam dibandingkan nama akun yang di debit
12. Tulislah nilai rupiah disamping sebelah kanan setiap akun yang didebit maupun yang dikredit. Nilai rupiah ini menunjukkan bahwa akun-akun itu terpengaruh sebesar jumlah rupiah tersebut atas transaksi yang dilakukan
13. Pastikan bahwa jumlah rupiah yang ditulis di kolom debit dan di kolom kredit sama
14. Tentukan nomor dari setiap akun yang anda bubuhkan di kolom keterangan dan letakkan nomor akun di kolom referensi

Pedoman menjurnal dapat dilihat pada tabel berikut :

Pedoman Menjurnal

Akun	Debit	Kredit
Aset	+	-
Kewajiban	-	+
Ekuitas	-	+
Pendapatan	-	+
Beban	+	-
Deviden	+	-

Contoh Soal :

Pada tahun 2015 Tn Rafi mendirikan sebuah perusahaan jasa yang berbentuk perseroan terbatas yang bergerak dibidang jasa perawatan perbaikan berbagai

peralatan elektronik, perusahaan ini diberi nama PT SHBKN yang beroperasi diwilayah Bali. Berikut transaksi yang terjadi selama bulan april 2015 :

7. Pada tanggal 1 April 2015, PT SHBKN menyetorkan uang sebesar Rp.250.000.000 sebagai setoran modal awal dari Rafi selaku pemilik perusahaan ke kas perusahaan
8. Pada tanggal 6 April 2015, menyerahkan sebuah bangunan ruko beserta tanahnya masing-masing seharga Rp.250.000.000 dan Rp.200.000.000 sebagai setoran modal tambahan.
9. Pada tanggal 10 April 2015, PT SHBKN mendapat pesanan jasa untuk memperbaiki 21 unit computer dan printer dari PT Duta Niagara, dengan uang perbaikan sebesar Rp.21.000.000 dibayar secara tunai
10. Pada tanggal 21 April 2015, PT SHBKN membeli peralatan dari toko SEBELAH sebesar Rp.8.000.000 secara kredit
11. Pada tanggal 22 April 2015, PT SHBKN membayar beban listrik sebesar Rp.1.000.000 secara tunai
12. Pada tanggal 30 April 2012, dibagi deviden kepada pemilik saham sebesar Rp 3.500.000

Jawaban Jurnal Umum

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2015	1	Kas	111	Rp.250.000.000	
		Modal	311		Rp.250.000.000
April	6	Bangunan	122	Rp.250.000.000	
		Tanah	123	Rp.200.000.000	
		Modal	311		Rp.450.000.000
	10	Kas	111	Rp.21.000.000	
		Pendapatan	112		Rp.21.000.000
	21	Peralatan	121	Rp.8.000.000	
		Utangusaha	211		Rp.8.000.000

	22	Beban listrik kas	511 111	Rp.1.000.000	Rp.1.000.000
	30	Deviden Kas	312 111	Rp.3.500.000	Rp.3.500.000
Jumlah				Rp 733.500.000	Rp 733.500.000

F. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, Tanyajawab dan penugasan

G. Media dan sumber Belajar

Pertemuan 1 dan 2

1. Media : Papan tulis putih, spidol, penghapus, Powerpoint berisi media pembelajaran interaktif *Games Super Deal*.
2. Sumber belajar:
 - a. Buku paket SMA Kelas XII, Kurikulum 2013, penerbit Bumi Aksara, tahun 2014
 - b. Buku paket Pengantar Akuntansi, penerbit Erlangga, tahun 2012

H. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka dan memperkenalkan diri agar murid tidak canggung untuk belajar dan bertanya. 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu, kemudian mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar 	15 Menit

	<p>mengajar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Mengabsen kehadiran peserta didik,kerapian dan kebersihan ruang kelas 4. Guru melakukan pre-test untuk mengetahui pemahaman awal siswa dengan memberikan soal uraiyang berisi materi jurnal umum 5. Setelahsiswaselesaimengerjakansoal guru mengumpulkanlembarjawabansiswa. 6. Setelah pre-test guru mengemukakan tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh peserta didik 	
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi tentang pengertian jurnal umum, fungsisertamanfaatjurnal umum. 2. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan yang belum dipahami 3. Guru menjelaskanlangkah-langkahdanaturandalampermainan<i>Games Super Deal</i>. 4. Guru menampilkan games dalam bentuk power point Hyperlink yang akan menampilkan suara, gambar dan animasi didepan kelas dengan bantuan OHP/infokus. 5. Kemudian guru akan memberikan beberapa siswa soal untuk dijawab. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan nilai tertinggi sebanyak 2 siswa akan masuk ke babak games. 6. Setelah itu dibabak games ini 2 siswa dengan nilai tertinggi akan saling tukar nilai, antara nilai yang telah dimiliki siswa dengan nilai yang 	65 Menit

	<p>ditawarkan guru didalam tirai.</p> <p>7. Games ini dilakukan sampai soal habis atau siswa mendapatkan <i>Zonk</i>.</p> <p>8. Setelah memberikan contoh permainan kemudian dilanjutkan oleh siswa lainnya sebagai pembawa acara/mengantikan posisi guru sehingga semua siswa dapat terlibat.</p>	
Penutup	<p>1. Setelah selesai diadakan pengskoran, skor tertinggi yang memenangkan permainan tersebut serta berhak mendapatkan nilai tambahan.</p> <p>2. Menyimpulkan materi pembelajaran</p> <p>3. Menutup pembelajaran</p>	10 Menit

Pertemuan II

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam pembuka 2. Guru mengajak peserta didik untuk berdoa terlebih dahulu, kemudian mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar. 3. Mengabsenkehadiran peserta didik, kerapian dan kebersihan ruang kelas 4. Mengemukakan tujuan pembelajaran yang harus di capai oleh peserta didik 5. Guru memintasiswamengingatkembali materi yang telah dipelajarisebelumnyadan mengajukanbeberapapertany aan. 	15 Menit

Inti	<p>1. Guru menjelaskan materi tentang bentuk jurnal umum dan langkah-langkah pencatatan transaksi dalam jurnal umum.</p> <p>2. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan yang belum dipahami</p> <p>3. Guru menampilkan games dalam bentuk power point Hyperlink yang akan menampilkan suara, gambar dan animasi di depan kelas dengan bantuan OHP/infokus.</p> <p>4. Kemudian guru akan memberikan beberapa siswa soal untuk dijawab. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan nilai tertinggi sebanyak 2 siswa akan masuk ke babak games.</p> <p>5. Setelah itu di babak games ini 2 siswa dengan nilai tertinggi akan saling tukar nilai, antara nilai yang telah dimiliki siswa dengan nilai yang ditawarkan guru di dalam tirai.</p> <p>6. Games ini dilakukan sampai soal habis atau siswa mendapatkan <i>Zonk</i>.</p> <p>7. Setelah memberikan contoh permainan kemudian dilanjutkan oleh siswa lainnya sebagai pembawa acara/mengantikan posisi guru sehingga semua siswa dapat terlibat.</p> <p>8. Setelah selesai diadakan pengskoran, skor tertinggi yang memenangkan permainan tersebut serta berhak mendapatkan nilai tambahan.</p>	65 Menit
------	---	-------------

Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengadakan Evaluasi atau post-test untuk mengetahui pemahaman siswa akan materi yang di ajarkan 2. Guru mengumpulkankertasjawabansiswa. 3. Menyimpulkan materi pembelajaran 4. Menutup pembelajaran 	10 Menit
---------	--	-------------

I. Penilaian

1. Prosedur tes:

- a. Pre-test
- b. Post-test

2. Jenis tes

- a. Tes tertulis

J. Instrumen Tes

Pre-test

1. Jelaskan apa yang dimaksud jurnal?
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan jurnal umum?
3. Buatlah format dari jurnal umum!
Berikut ini adalah transaksi-transaksi Tn Kurniawan selama bulan April 2013
4. 1 April Tn. Kurniawan menanamkan modal pada perusahaan reperasi alat-alat elektronik dengan menyetor uang tunai sebesar Rp 20.000.000
5. 3 April Dibeli perlengkapan secara tunai Rp 1.500.000
6. 10 April Dibeli peralatan seharga Rp 3.000.000 dibayar tunai Rp 1.000.000 dan sisanya dibayar 1 bulan kemudian
7. 15 April Dibayar sewa kios untuk masa 6 bulan sebesar Rp 5.000.000
8. 21 April Diterima uang sebesar Rp 1.800.000 dari pekerjaan services yang telah diselesaikan.
9. 28 April Dibayar gaji karyawan Rp 1.000.000
10. 30 April Dibayar kwitansi listrik dan telepon sebesar Rp 250.000

Perintah :

Soal dari nomor 4 sampai 10 catatlah ke dalam jurnal umum!

Kunci Jawaban Pre-Test

1. Jurnal adalah buku harian yang digunakan untuk mencatat semua transaksi yang terjadi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis (menurut urutan tanggal) beserta penjelasan yang diperlukan.
2. Jurnal umum adalah formulir yang digunakan untuk mencatat setiap bukti transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis beserta penjelasan-penjelasan yang diperlukan dari transaksi-transaksi tersebut.
3. Bentuk format dari jurnal umum

Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	D	K

- | | | | | | |
|-----|----------|----------------------|--------------|---------------|---------------|
| 4. | 1 April | Kas | | Rp 20.000.000 | |
| | | Modal Tn.Kurniawan | | | Rp 20.000.000 |
| 5. | 3 April | Perlengkapan | Rp 1.500.000 | | |
| | | Kas | | | Rp 1.500.000 |
| 6. | 10 April | Peralatan | Rp 3.000.000 | | |
| | | Kas | | | Rp 1.000.000 |
| | | Utang usaha | | | Rp 2.000.000 |
| 7. | 15 April | Sewa dibayar dimuka | Rp 5.000.000 | | |
| | | Kas | | | Rp 5.000.000 |
| 8. | 21 April | Kas | Rp 1.800.000 | | |
| | | Pendapatan jasa | | | Rp 1.800.000 |
| 9. | 28 April | Beban gaji | Rp 1.000.000 | | |
| | | Kas | | | Rp 1.000.000 |
| 10. | 30 April | Beban listrik&telpon | Rp 250.000 | | |
| | | Kas | | | Rp 250.000 |

Post-test

1. Jelaskan pengertian jurnal umum !
2. Didalam jurnal umum terdapat kolom referensi (ref), coba anda jelaskan fungsi dari kolom tersebut !
3. Tulisakan manfaat jurnal umum !
Berikut ini adalah transaksi-transaksi Tn.Wawan selama bulan Desember 2014
4. 5 Des Tn Wawan menanamkan modal pada perusahaan reperasi TV yang baru didirikannya dengan menyeter modal sebesar Rp 10.000.000
5. 7 Des Dibeli perlengkapan secara tunai Rp 2.500.000

	Pendapatan jasa		Rp 1000.000
10. 31 Des Prive Tn.Wawan		Rp 300.000	
	Kas		Rp 300.000

Guru Bidang Studi

Medan, Maret 2017
Peneliti

Warta Nila Sari, SE

Siti Hajar Budi Kartini Nasution

Mengetahui :
WakilKepala Sekolah SMA Dharmawangsa Medan

Drs. Ahmad Syamsun

Lampiran 3**Soal Pre Test**

11. Jelaskan apa yang dimaksud jurnal?
12. Jelaskan apa yang dimaksud dengan jurnal umum?
13. Buatlah format dari jurnal umum!

Berikut ini adalah transaksi-transaksi Tn Kurniawan selama bulan April 2013

14. 1 April Tn. Kurniawan menanamkan modal pada perusahaan reperasi alat-alatelektronik dengan menyeter uang tunai sebesar Rp 20.000.000
15. 3 April Dibeli perlengkapan secara tunai Rp 1.500.000
16. 10 April Dibeli peralatan seharga Rp 3.000.000 dibayar tunai Rp 1.000.000 dan sisanya dibayar 1 bulan kemudian
17. 15 April Dibayar sewa kios untuk masa 6 bulan sebesar Rp 5.000.000
18. 21 April Diterima uang sebesar Rp 1.800.000 dari pekerjaan services yang telah diselesaikan.
19. 28 April Dibayar gaji karyawan Rp 1.000.000
20. 30 April Dibayar kwitansi listrik dan telepon sebesar Rp 250.000

Perintah :

Soal dari nomor 4 sampai 10 catatlah ke dalam jurnal umum!

Lampiran 4**Soal Post-Test**

11. Jelaskan pengertian jurnal umum !
12. Didalam jurnal umum terdapat kolom referensi (ref), coba anda jelaskan fungsi dari kolom tersebut !
13. Tulisakan manfaat jurnal umum !
Berikut ini adalah transaksi-transaksi Tn.Wawan selama bulan Desember 2014
14. 5 Des Tn Wawan menanamkan modal pada perusahaan reperasi TV yang baru didirikannya dengan menyeter modal sebesar Rp 10.000.000
15. 7 Des Dibeli perlengkapan secara tunai Rp 2.500.000
16. 9 Des Dibeli peralatan seharga Rp 3.000.000 dibayar tunai Rp 1.500.000 sisanya dibayar bulan depan
17. 13 Des Diterima uang sebesar Rp 1.350.000 dari pekerjaan services yang telah diselesaikan
18. 17 Des Dibayar sewa kios untuk masa 1bulan sebesar Rp 200.000
19. 22 Des Diterima uang tunai Rp 500.000 dari tugas menyelesaikan pekerjaan Rp 1.000.000, sisanya akan diterima 1 bulan kemudian
20. 31 Des Tn.Wawan mengambil uang untuk keperluan pribadinya sebesar Rp 300.000

Lampiran 5

Kunci Jawaban Soal Pre-Test

11. Jurnal adalah buku harian yang digunakan untuk mencatat semua transaksi yang terjadi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis (menurut urutan tanggal) beserta penjelasan yang diperlukan.
12. Jurnal umum adalah formulir yang digunakan untuk mencatat setiap bukti transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis beserta penjelasan-penjelasan yang diperlukan dari transaksi-transaksi tersebut.
13. Bentuk format dari jurnal umum

Tanggal	No Bukti	Keterangan	Ref	D	K

14. 1 April	Kas		Rp 20.000.000		
		Modal Tn.Kurniawan			Rp 20.000.000
15. 3 April	Perlengkapan		Rp 1.500.000		
		Kas Rp			Rp 1.500.000
16. 10 April	Peralatan		Rp 3.000.000		
		Kas			Rp 1.000.000
		Utang usaha			Rp 2.000.000
17. 15 April	Sewa dibayar dimuka		Rp 5.000.000		
		Kas			Rp 5.000.000
18. 21 April	Kas		Rp 1.800.000		
		Pendapatan jasa			Rp 1.800.000
19. 28 April	Beban gaji		Rp 1.000.000		
		Kas			Rp 1.000.000
20. 30 April	Beban listrik&telpon		Rp 250.000		
		Kas			Rp 250.000

Lampiran 6

Kunci Jawaban Post Test

11. Jurnal umum adalah formulir yang digunakan untuk mencatat setiap bukti transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis beserta penjelasan-penjelasan yg diperlukan dari transaksi-transaksi tersebut.
12. Kolom referensi digunakan untuk mencatat nomor rekening yang bersangkutan. Kolom referensi ini diisi jika rekening yang bersangkutan angkanya telah dipindahkan kedalam buku besar.
13. Manfaat jurnal umum yaitu :
 - e. Dianalisa akan berakibat bertambahnya atau berkurangnya satu atau lebih perkiraan
 - f. Dianalisa jumlah yang harus dicatat kepada satu perkiraan atau lebih
 - g. Dianalisa bahwa akibat suatu transaksi jumlah angka rupiah yang harus didebet dan di kredit harus sama
 - h. Dapat dibuat tanda/reference bahwa suatu jumlah telah diposting ke perkiraan yang sesuai dengan dibuku besar. Sesuai dengan nomor perkiraan.

14. 5 Des	Kas	Rp 10.000.000
	Modal Tn.Wawan	Rp 10.000.000
15. 7 Des	Perlengkapan	Rp 2.500.000
	Kas	Rp 2.500.000
16. 9 Des	Peralatan	Rp 3.000.000
	Kas	Rp 1.500.000
	Utang Dagang	Rp 1.500.000
17. 13 Des	Kas	Rp 1.350.000
	Pendapatan Jasa	Rp 1.350.000
18. 17 Des	Sewa dibyr dimuka	Rp 200.000
	Kas	Rp 200.000
19. 22 Des	Kas	Rp 500.000
	Piutang usaha	Rp 500.000
	Pendapatan jasa	Rp 1000.000
20. 31 Des	Prive Tn.Wawan	Rp 300.000
	Kas	Rp 300.000

Lampiran 7

Data Ketuntasan Hasil Belajar Pre Test

No.	Nama Siswa	X	X ²	Ketuntasan
1	Ahmad Fazduani	69	4761	Tidak Tuntas
2	Amanda Ayu Safitri	84	7056	Tuntas
3	Bima Arya Pratama	64	4096	Tidak Tuntas
4	Bimantara G Panggabean	77	5929	Tuntas
5	Dedy Sandoro Hakim	75	5625	Tuntas
6	Henny Widya P	61	3721	Tidak Tuntas
7	Irfan Nasution	66	4356	Tidak Tuntas
8	Irki Mardiva	77	5929	Tuntas
9	Ira Khairiah	77	5929	Tuntas
10	Muhammad Renaldi Jaya	76	5776	Tuntas
11	Muhammad Lutfi A	61	3721	Tidak Tuntas
12	Muhammad Prasetya	69	4761	Tidak Tuntas
13	Nanang Lubis	63	3969	Tidak Tuntas
14	Nurul Fadillah	66	4356	Tidak Tuntas
15	Nurmala Rangkuti	62	3844	Tidak Tuntas
16	Refdi Rahmandha	79	6241	Tuntas
17	Randy Syahputra	77	5929	Tuntas
18	Rahmatsyah	77	5929	Tuntas
19	Sari Aftan J	69	4761	Tidak Tuntas
20	Sandy Tengku	67	4489	Tidak Tuntas
21	Siti Rahayu	75	5625	Tuntas
22	Siti Rahma Pita	77	5929	Tuntas
23	Siti Nurhalimah	62	3844	Tidak Tuntas
24	Sri Rezeki	62	3844	Tidak Tuntas
25	Syahfitri	77	5929	Tuntas
26	Tika Pratiwi	64	4096	Tidak Tuntas
27	Tri Lestari	77	5929	Tuntas
28	Tri Handoko	76	5776	Tuntas
29	Vina Rohima	61	3721	Tidak Tuntas
30	Wardatul Jannah	69	4761	Tidak Tuntas
31	Zein Pratama	62	3844	Tidak Tuntas
32	Zero Simanjuntak	84	7056	Tuntas
Total		2262	161532	

Lampiran 8

Data Ketuntasan Hasil Belajar Post Test

No.	Nama Siswa	Y	Y ²	Ketuntasan
1	Ahmad Fazduani	77	5929	Tuntas
2	Amanda Ayu Safitri	95	9025	Tuntas
3	Bima Arya Pratama	80	6400	Tuntas
4	Bimantara G Panggabean	90	8100	Tuntas
5	Dedy Sandoro Hakim	85	7225	Tuntas
6	Henny Widya P	75	5625	Tuntas
7	Irfan Nasution	77	5929	Tuntas
8	Irki Mardiva	90	8100	Tuntas
9	Ira Khairiah	90	8100	Tuntas
10	Muhammad Renaldi Jaya	90	8100	Tuntas
11	Muhammad Lutfi A	85	7225	Tuntas
12	Muhammad Prasetya	75	5625	Tuntas
13	Nanang Lubis	80	6400	Tuntas
14	Nurul Fadillah	82	6724	Tuntas
15	Nurmala Rangkuti	75	5625	Tuntas
16	Refdi Rahmandha T	95	9025	Tuntas
17	Randy Syahputra	82	6724	Tuntas
18	Rahmatsyah	95	9025	Tuntas
19	Sari Aftan J	87	7569	Tuntas
20	Sandy Tengku	77	5929	Tuntas
21	Siti Rahayu	90	8100	Tuntas
22	Siti Rahma Pita	87	7569	Tuntas
23	Siti Nurhalimah	80	6400	Tuntas
24	Sri Rezeki	80	6400	Tuntas
25	Syahfitri	82	6724	Tuntas
26	Tika Pratiwi	85	7225	Tuntas
27	Tri Lestari	92	8464	Tuntas
28	Tri Handoko	90	8100	Tuntas
29	Vina Rohima	82	6724	Tuntas
30	Wardatul Jannah	82	6724	Tuntas
31	Zein Pratama	74	5476	Tidak Tuntas
32	Zero Simanjuntak	90	8100	Tuntas
Total		2696	228410	

Lampiran 9

Tabel Mean, Standar Deviasi dan Varian Pre Test dan Post Test

No.	Nama Siswa	X	X ²	Y	Y ²
1	Ahmad Fazduani	69	4761	77	5929
2	Amanda Ayu Safitri	84	7056	95	9025
3	Bima Arya Pratama	64	4096	80	6400
4	Bimantara G Pangabean	77	5929	90	8100
5	Dedy Sandoro Hakim	75	5625	85	7225
6	Henny Widya P	61	3721	75	5625
7	Irfan Nasution	66	4356	77	5929
8	Irki Mardiva	77	5929	90	8100
9	Ira Khairiah	77	5929	90	8100
10	Muhammad Renaldi Jaya	76	5776	90	8100
11	Muhammad Lutfi A	61	3721	85	7225
12	Muhammad Prasetya	69	4761	75	5625
13	Nanang Lubis	63	3969	80	6400
14	Nurul Fadillah	66	4356	82	6724
15	Nurmala Rangkuti	62	3844	75	5625
16	Refdi Rahmandha T	79	6241	95	9025
17	Randy Syahputra	77	5929	82	6724
18	Rahmatsyah	77	5929	95	9025
19	Sari Aftan J	69	4761	87	7569
20	Sandy Tengku	67	4489	77	5929
21	Siti Rahayu	75	5625	90	8100
22	Siti Rahma Pita	77	5929	87	7569
23	Siti Nurhalimah	62	3844	80	6400
24	Sri Rezeki	62	3844	80	6400
25	Syahfitri	77	5929	82	6724
26	Tika Pratiwi	64	4096	85	7225
27	Tri Lestari	77	5929	92	8464
28	Tri Handoko	76	5776	90	8100
29	Vina Rohima	61	3721	82	6724
30	Wardatul Jannah	69	4761	82	6724
31	Zein Pratama	62	3844	74	5476
32	Zero Simanjuntak	84	7056	90	8100
Total		2262	161532	2696	228410
Mean		70,69		84,25	
Standar Deviasi		7,27		6,40	
Varians		52,85		40,96	

Lampiran 10

Perhitungan Mean, Standar Deviasi dan Varians Pre Test

d. Mencari nilai Rata-rata pre test

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2262}{32} = 70.69$$

e. Mencari Standar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{n \sum 2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{32(161532) - (2262)^2}{993}}$$

$$S = \sqrt{\frac{52380}{992}}$$

$$S = \sqrt{52,80} = 7,27$$

f. Mencari Varians

$$S^2 = 52,85$$

Dari uraian perhitungan diatas dapat disimpulkan nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai pretest siswa sebesar 70,69, simpangan baku sebesar 7,27 dan varians sebesar 52,85.

Lampiran 11

Perhitungan Mean, Standar Deviasi dan Varians Post Test

d. Mencari nilai Rata-rata post test

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2696}{32} = 84,25$$

e. Mencari Stnadar Deviasi

$$S = \sqrt{\frac{n \sum 2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{32(228410) - (2696)^2}{993}}$$

$$S = \sqrt{\frac{40704}{992}}$$

$$S = \sqrt{41,03} = 6,40$$

f. Mencari Varians

$$S^2 = 40,96$$

Dari uraian perhitungan diatas dapat disimpulkan nilai rata-rata yang diperoleh dari nilai pretest siswa sebesar 84,25 simpangan baku sebesar 6,40 dan varians sebesar 40,96

Lampiran 12

Perhitungan Uji Normalitas Pre Test

Untuk menguji normalitas pre test dapat digunakan uji lilifors dan perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut :

- h. Mengurutkan nilai siswa yang terendah sampai yang tertinggi
- i. Mengubah nilai menjadi bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots \dots Z_n$, dengan Rumus :

$$\begin{aligned} Z_1 &= \frac{X - \bar{X}}{s} = \frac{61 - 70,69}{7,27} \\ &= \frac{-9,69}{7,27} \\ &= -1,33287 \end{aligned}$$

- j. Untuk bilangan buku -1,33287 selanjutnya melihat Z_{tabel} menggunakan daftar luas kurva baku normal atau distribusi normal Z_{tabel} maka diperoleh nilai Z_{tabel} adalah 0,4082

- k. Untuk mencari F (Z_i) untuk nilai baku yang bertanda negatif dengan rumus F (Z_i) = 0,5 - Z_{tabel} = 0,5 - 0,4082 = 0,0918 sedangkan untuk yang bertanda positif dengan rumus F (Z_i) = 0,5 + Z_{tabel}

- l. Untuk menentukan S(Z_i) dengan rumus $S(Z_i) = \frac{fkum}{n} = \frac{3}{32} = 0,09375$

- m. Menghitung F(Z_i) - S(Z_i) = 0,0918 - 0,09375 = -0,00195. Untuk menentukan L_{Hitung} Dengan mengambil harga mutlak terbesar yang disebut L_0 dari kolom F(Z_i) - S(Z_i). Kemudian untuk mencari L_{tabel} N = 32 pada taraf $\alpha = 5\%$ harga

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{32}} = 0,15662$$

Normalitas Data Pre Test

No	X_i	F	F kum	Z_i	Z tabel	F (Z_i)	S(Z_i)	F(Z_i)- S(Z_i)
1	61	3	3	-1,33287	0,4082	0,0918	0,09375	0,00195
2	62	4	7	-1,19532	0,383	0,117	0,21875	0,10175
3	63	1	8	-1,05777	0,3531	0,1469	0,25	0,1031
4	64	2	10	-0,92022	0,3212	0,1788	0,3125	0,1337
5	66	2	12	-0,64512	0,2389	0,2611	0,375	0,1139
6	67	1	13	-0,50757	0,1915	0,3085	0,40625	0,09775
7	69	4	17	-0,23246	0,091	0,409	0,53125	0,12225
8	75	2	19	0,592847	0,2224	0,7224	0,59375	0,12865
9	76	2	21	0,730399	0,2673	0,7673	0,65625	0,11105
10	77	8	29	0,86795	0,3051	0,8051	0,90625	0,10115
11	79	1	30	1,143054	0,3729	0,8729	0,9375	0,0646
12	84	2	32	1,830812	0,4664	0,9664	1	0,0336

Dari tabel diatas diperoleh $L_{Hitung} = 0,1337$ dan uji Liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $N = 32$ diperoleh $L_{tabel} = 0,15662$. maka $L_{Hitung} = 0,1337 < L_{tabel} = 0,15662$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre test berdistribusi normal.

Lampiran 13

Perhitungan Uji Normalitas Post Test

Untuk menguji normalitas post test dapat digunakan uji lilifors dan perhitungannya dapat dilihat sebagai berikut :

- f. Mengurutkan nilai siswa yang terendah sampai yang tertinggi
- g. Mengubah nilai menjadi bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots \dots Z_n$, dengan Rumus :

$$Z_1 = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$= \frac{74 - 84,25}{6,40}$$

$$= \frac{-10,16}{6,42}$$

$$= -1,60156$$

- h. Untuk bilangan buku -1,60156 selanjutnya melihat Z_{tabel} menggunakan daftar luas kurva baku normal atau distribusi normal Z_{tabel} maka diperoleh nilai Z_{tabel} adalah 0,4452
- i. Untuk mencari F (Z_i) untuk nilai baku yang bertanda negatif dengan rumus F (Z_i) = 0,5 - Z_{tabel} = 0,5 - 0,4452 = 0,0548 sedangkan untuk yang bertanda positif dengan rumus F (Z_i) = 0,5 + Z_{tabel}
- j. Untuk menentukan S(Z_i) dengan rumus $S(Z_i) = \frac{fkum}{n} = \frac{1}{32} = 0,03125$
- k. Menghitung F(Z_i) - S(Z_i) = 0,0548 - 0,03125 = 0,02355. Untuk menentukan L_{Hitung} Dengan mengambil harga mutlak terbesar yang disebut L_0 dari kolom

$F(Z_i) - S(Z_i)$. Kemudian untuk mencari L_{tabel} $N = 32$ pada taraf $\alpha = 5\%$ harga

$$L_{tabel} = \frac{0,886}{\sqrt{32}} = 0,15662$$

Normalitas Data Post Test

No	Xi	F	F Kum	Zi	Z Tabel	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	74	1	1	-1,60156	0,4452	0,0548	0,03125	0,02355
2	75	3	4	-1,44531	0,4251	0,0749	0,125	0,0501
3	77	3	7	-1,13281	0,3708	0,1292	0,21875	0,08955
4	80	4	11	-0,66406	0,2454	0,2546	0,34375	0,08915
5	82	5	16	-0,35156	0,1368	0,3632	0,5	0,1368
6	85	3	19	0,117188	0,0438	0,5438	0,59375	0,04995
7	87	2	21	0,429688	0,1628	0,6628	0,65625	0,00655
8	90	7	28	0,898438	0,3133	0,8133	0,875	0,0617
9	92	1	29	1,210938	0,3869	0,8869	0,90625	0,01935
10	95	3	32	1,679688	0,4525	0,9525	1	0,0475

Dari tabel diatas diperoleh $L_{Hitung} = 0,1368$ dan uji Liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $N = 32$ diperoleh $L_{tabel} = 0,15662$. maka $L_{Hitung} = 0,1368 < L_{tabel} = 0,15662$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pre test berdistribusi normal.

Lampiran 14

Perhitungan Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data memiliki sampel yang homogen atau tidak. Uji Homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan rumus Fisher yaitu sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{variens Terkecil}}$$

$$F = \frac{52,85}{40,69}$$

$$F = 1,29$$

Dari hasil perhitungan uji homogenitas atau kesamaan pre test dan post test diatas diperoleh $F_{hitung} = 1,29$. Harga ini selanjutnya dibandingkan dengan dk pembilang dan dk penyebut = $n-1$ atau $32-1 = 31$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka $F_{tabel} (0,05:31,31) = 1,82$ (didapat dari interpolasi linier).

karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,29 < 1,82$ maka dapat disimpulkan varians skor kedua kelompok data tersebut adalah homogen.

Lampiran 15

Tabel Perhitungan Uji Hipotesis

No.	Nama Siswa	X	Y	D	D2
1	Ahmad Fazduani	69	77	-8	64
2	Amanda Ayu Safitri	84	95	-11	121
3	Bima Arya Pratama	64	80	-16	256
4	Bimantara G Panggabean	77	90	-13	169
5	Dedy Sandoro Hakim	75	85	-10	100
6	Henny Widya P	61	75	-14	196
7	Irfan Nasution	66	77	-11	121
8	Irki Mardiva	77	90	-13	169
9	Ira Khairiah	77	90	-13	169
10	Muhammad Renaldi Jaya	76	90	-14	196
11	Muhammad Lutfi A	61	85	-24	576
12	Muhammad Prasetya	69	75	-6	36
13	Nanang Lubis	63	80	-17	289
14	Nurul Fadillah	66	82	-16	256
15	Nurmala Rangkuti	62	75	-13	169
16	Refdi Rahmandha T	79	95	-16	256
17	Randy Syahputra	77	82	-5	25
18	Rahmatsyah	77	95	-18	324
19	Sari Aftan J	69	87	-18	324
20	Sandy Tengku	67	77	-10	100
21	Siti Rahayu	75	90	-15	225
22	Siti Rahma Pita	77	87	-10	100
23	Siti Nurhalimah	62	80	-18	324
24	Sri Rezeki	62	80	-18	324
25	Syahfitri	77	82	-5	25
26	Tika Pratiwi	64	85	-21	441
27	Tri Lestari	77	92	-15	225
28	Tri Handoko	76	90	-14	196
29	Vina Rohima	61	82	-21	441
30	Wardatul Jannah	69	82	-13	169
31	Zein Pratama	62	74	-12	144
32	Zero Simanjuntak	84	90	-6	36
Total		2262	2696	-434	6566

Lampiran 16

Perhitungan Uji Hipotesis

- e. Mencari Mean Of Difference (MD) yaitu rata-rata hitung dari beda/selisih antara skor variabel I dan skor variabel II dengan rumus :

$$M_D = \frac{\sum D}{n}$$

$$M_D = \frac{-434}{32}$$

$$M_D = -13,56$$

- f. Mencari deviasi standar dari perbedaan antara skor variabel I dengan variabel II, dengan menggunakan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{6566}{32} - \left(\frac{-434}{32}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{205,19 - (-13,56)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{21,32}$$

$$SD_D = 4,617$$

- g. Untuk mencari standart error (SE_{MD}) yang diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{4,617}{\sqrt{32-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{4,617}{\sqrt{31}}$$

$$SE_{MD} = \frac{4,617}{5,568}$$

$$SE_{MD} = 0,829$$

h. Menghitung t dengan rumus :

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$t_o = \frac{13,56}{0,828} = 16,357$$

Dari perhitungan diperoleh t_{hitung} 16,357 dan bila di konsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 dan $df = N-1 = 32-1 = 31$, maka $t_{tabel} = 1,695$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} dengan kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,357 > 1,695$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Games Super Dealer* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XII SMA Swasta Dharmawangsa Medan T/P 2016/2017.

Lampiran 17

LUAS DIBAWAH LENGKUNGAN NORMAL STANDAR DARI 0 KE Z

z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990

For values above 3.09, see below

If z_0 is between	$P(0 \leq z \leq z_0)$ is
3.08 and 3.10	.4990
3.11 and 3.13	.4991
3.14 and 3.17	.4992
3.18 and 3.21	.4993
3.22 and 3.26	.4994
3.27 and 3.32	.4995
3.33 and 3.38	.4996
3.39 and 3.48	.4997
3.49 and 3.61	.4998
3.62 and 3.89	.4999
3.90 and up	.5000

Lampiran 18

Daftar Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,222	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Lampiran 19

Daftar Nilai Persentil Untuk Distribusi F

(Bilangan Dalam Badan Daftar Menyatakan:

Fp : Baris Atas untuk p = 0,05 dan Baris Bawah untuk p = 0,01)

v ₂ = dk penyebut	v ₁ = dk pembilang																																																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	14	16	20	24	30	40	50	75	100	200	500	∞																									
1	161	200	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	246	248	249	250	251	252	253	253	254	254	254	4062	4999	5403	5625	5764	5859	5928	5981	6022	6056	6082	6106	6142	6169	6208	6234	6258	6286	6302	6323	6334	6352	6361	6366	
2	18,51	19,00	19,16	19,25	19,30	19,33	19,36	19,37	19,38	19,39	19,40	19,41	19,42	19,43	19,44	19,45	19,46	19,47	19,48	19,48	19,49	19,49	19,50	19,50	98,49	99,01	99,17	99,25	99,30	99,33	99,33	99,34	99,36	99,38	99,40	99,41	99,42	99,43	99,44	99,45	99,46	99,47	99,48	99,48	99,49	99,49	99,50	99,50	99,50
3	10,13	9,55	9,28	9,12	9,01	8,94	8,88	8,84	8,81	8,78	8,76	8,74	8,71	8,69	8,66	8,64	8,62	8,60	8,58	8,57	8,56	8,54	8,54	8,52	34,12	30,81	29,46	28,71	28,24	27,91	27,67	27,49	27,34	27,23	27,13	27,05	26,92	26,83	26,69	26,60	26,50	26,41	26,30	26,27	26,23	26,18	26,14	26,12	
4	7,17	6,94	6,59	6,39	6,26	6,16	6,09	6,04	6,00	5,96	5,93	5,91	5,87	5,84	5,80	5,77	5,74	5,71	5,70	5,68	5,66	5,65	5,64	5,63	21,20	18,00	16,69	15,98	15,52	15,21	14,98	14,80	14,66	14,54	14,45	14,37	14,24	14,15	14,02	13,93	13,83	13,74	13,69	13,61	13,57	13,52	13,48	13,46	
5	6,61	5,79	5,41	5,19	5,05	4,95	4,88	4,82	4,78	4,74	4,70	4,68	4,64	4,60	4,56	4,53	4,50	4,46	4,44	4,42	4,40	4,38	4,37	4,36	16,26	13,27	12,06	11,39	10,97	10,67	10,45	10,27	10,15	10,05	9,96	9,89	9,77	9,86	9,55	9,47	9,38	9,29	9,24	9,17	9,13	9,07	9,04	9,02	
6	5,99	5,14	4,76	4,53	4,39	4,28	4,21	4,15	4,10	4,06	4,03	4,00	3,96	3,92	3,87	3,84	3,81	3,77	3,75	3,72	3,71	3,69	3,68	3,67	13,74	10,92	9,78	9,15	8,75	8,47	8,26	8,10	7,98	7,87	7,79	7,72	7,60	7,52	7,39	7,31	7,23	7,14	7,09	7,02	6,99	6,94	6,90	6,88	
7	5,59	4,74	4,35	4,12	3,97	3,87	3,79	3,73	3,68	3,63	3,60	3,57	3,52	3,49	3,44	3,41	3,38	3,34	3,32	3,29	3,28	3,25	3,24	3,23	12,25	9,55	8,45	7,86	7,46	7,19	7,00	6,84	6,71	6,62	6,54	6,47	6,35	6,27	6,15	6,07	5,98	5,90	5,85	5,78	5,75	5,70	5,67	5,65	
8	5,32	4,46	4,07	3,84	3,69	3,58	3,50	3,44	3,39	3,34	3,31	3,28	3,23	3,20	3,15	3,12	3,08	3,05	3,03	3,00	2,98	2,96	2,94	2,93	11,26	8,65	7,59	7,01	6,63	6,37	6,19	6,03	5,91	5,82	5,74	5,67	5,56	5,48	5,36	5,28	5,20	5,11	5,06	5,00	4,96	4,91	4,88	4,86	
9	5,12	4,26	3,86	3,63	3,48	3,37	3,29	3,23	3,18	3,13	3,10	3,07	3,02	2,98	2,93	2,90	2,86	2,82	2,80	2,77	2,76	2,73	2,72	2,71	10,56	8,02	6,99	6,42	6,06	5,80	5,62	5,47	5,35	5,26	5,18	5,11	5,00	4,92	4,80	4,73	4,64	4,56	4,51	4,45	4,41	4,36	4,33	4,31	
10	4,96	4,80	3,71	3,48	3,33	3,22	3,14	3,07	3,02	2,97	2,94	2,91	2,86	2,82	2,77	2,74	2,70	2,67	2,64	2,61	2,59	2,56	2,54	2,54	10,04	7,56	6,55	5,99	5,64	5,39	5,21	5,06	4,95	4,85	4,78	4,71	4,60	4,52	4,41	4,33	4,25	4,17	4,12	4,05	4,01	3,96	3,93	3,91	
11	4,84	3,98	3,59	3,36	3,20	3,09	3,01	2,95	2,90	2,86	2,82	2,79	2,74	2,70	2,65	2,61	2,57	2,53	2,50	2,47	2,45	2,42	2,40	2,40	9,65	7,20	6,22	5,67	5,32	5,07	4,88	4,74	4,63	4,54	4,46	4,40	4,29	4,21	4,10	4,02	3,94	3,86	3,80	3,74	3,70	3,66	3,62	3,50	
12	4,75	3,88	3,49	3,26	3,11	3,00	2,92	2,85	2,80	2,76	2,72	2,69	2,64	2,60	2,54	2,50	2,46	2,42	2,40	2,36	2,35	2,32	2,30	2,30	9,38	6,93	5,95	5,41	5,06	4,82	4,65	4,50	4,39	4,30	4,22	4,16	4,05	3,98	3,86	3,78	3,70	3,61	3,56	3,49	3,46	3,41	3,38	3,36	
13	4,67	3,80	3,41	3,18	3,02	2,92	2,84	2,77	2,72	2,67	2,63	2,60	2,55	2,51	2,46	2,42	2,38	2,34	2,32	2,28	2,26	2,24	2,22	2,21	9,07	6,70	5,74	5,20	4,86	4,62	4,44	4,30	4,19	4,10	4,02	3,96	3,85	3,78	3,67	3,60	3,51	3,42	3,37	3,30	3,27	3,21	3,18	3,16	
14	4,60	3,74	3,34	3,11	2,96	2,85	2,77	2,70	2,65	2,60	2,56	2,53	2,48	2,44	2,39	2,35	2,31	2,27	2,24	2,21	2,19	2,16	2,14	2,13	8,86	6,51	5,56	5,03	4,69	4,46	4,28	4,14	4,03	3,94	3,86	3,80	3,70	3,62	3,51	3,43	3,34	3,26	3,21	3,14	3,11	3,06	3,02	3,00	
15	4,54	3,68	3,29	3,06	2,90	2,79	2,70	2,64	2,59	2,55	2,51	2,48	2,43	2,39	2,33	2,29	2,25	2,21	2,18	2,15	2,12	2,10	2,06	2,07	8,68	6,36	5,42	4,89	4,56	4,32	4,14	4,00	3,89	3,80	3,73	3,67	3,56	3,48	3,36	3,29	3,20	3,12	3,07	3,00	2,97	2,92	2,89	2,87	
16	4,49	3,63	3,24	3,01	2,85	2,74	2,66	2,59	2,54	2,49	2,45	2,42	2,37	2,33	2,28	2,24	2,20	2,16	2,13	2,09	2,07	2,04	2,02	2,01	8,53	6,23	5,29	4,77	4,44	4,20	4,03	3,89	3,78	3,69	3,61	3,55	3,45	3,37	3,25	3,18	3,10	3,01	2,96	2,89	2,86	2,80	2,77	2,75	
17	4,45	3,59	3,20	2,96	2,81	2,70	2,62	2,55	2,50	2,45	2,41	2,38	2,33	2,29	2,23	2,19	2,15	2,11	2,08	2,04	2,02	1,99	1,97	1,96	8,40	6,11	5,18	4,67	4,34	4,10	3,93	3,79	3,68	3,59	3,52	3,45	3,35	3,27	3,16	3,08	3,00	2,92	2,86	2,79	2,76	2,70	2,67	2,65	
18	4,41	3,55	3,16	2,93	2,77	2,66	2,58	2,51	2,46	2,41	2,37	2,34	2,29	2,25	2,19	2,15	2,11	2,07	2,04	2,00	1,98	1,96	1,93	1,92	8,28	6,01	5,09	4,58	4,25	4,01	3,85	3,71	3,60	3,51	3,44	3,37	3,27	3,19	3,07	3,00	2,91	2,88	2,78	2,71	2,68	2,62	2,59	2,57	
19	4,38	3,52	3,13	2,90	2,74	2,63	2,55	2,48	2,43	2,38	2,34	2,31	2,26	2,21	2,15	2,11	2,07	2,02	2,00	1,96	1,94	1,91	1,90	1,88	8,18	5,93	5,01	4,50	4,17	3,94	3,77	3,63	3,52	3,43	3,36	3,30	3,19	3,12	3,00	2,92	2,84	2,76	2,70	2,63	2,60	2,54	2,51	2,49	
20	4,35	3,49	3,10	2,87	2,71	2,60	2,52	2,45	2,40	2,35	2,31	2,26	2,23	2,18	2,12	2,08	2,04	1,99	1,96	1,92	1,89	1,85	1,84	1,84	8,10	5,85	4,94	4,48	4,10	3,87	3,71	3,56	3,45	3,37	3,30	3,23	3,13	3,05	2,94	2,86	2,77	2,69	2,63	2,56	2,53	2,47	2,44	2,42	
21	4,32	3,47	3,07	2,84	2,68	2,57	2,49	2,42	2,37	2,32	2,28	2,25	2,20	2,15	2,09	2,05	2,00	1,96	1,93	1,89	1,87	1,84	1,81	1,81	8,02	5,78	4,87	4,37	4,04	3,81	3,65	3,51	3,40	3,31	3,24	3,17	3,07	2,99	2,88	2,80	2,72	2,63	2,58	2,51	2,47	2,42	2,38	2,36	
22	4,30	3,44	3,05	2,82	2,66	2,55	2,47	2,40	2,35	2,30	2,26	2,23	2,18	2,13	2,07	2,03	1,98	1,93	1,91	1,87	1,84	1,81	1,80	1,78	7,94	5,72	4,82	4,31	3,99	3,76	3,59	3,45	3,35	3,26	3,18	3,12	3,02	2,94	2,83	2,75	2,67	2,58	2,53	2,46	2,42	2,37	2,33	2,31	
23	4,28	3,42	3,03	2,80	2,64	2,53	2,45	2,38	2,32	2,28	2,24	2,20	2,14	2,10	2,04	2,00	1,96	1,91	1,88	1,84	1,82	1,80	1,77	1,76	7,88	5,66	4,76	4,26	3,94	3,71	3,54	3,41	3,30	3,21	3,14	3,07	2,97	2,89	2,78	2,70	2,62	2,53	2,48	2,41	2,37	2,32	2,28	2,26	
24	4,26	3,40	3,01	2,78	2,62	2,51	2,43	2,36	2,30	2,26	2,22	2,18	2,13	2,09	2,02	1,98	1,94	1,89	1,86	1,82	1,80	1,76	1,74	1,73	7,82	5,61	4,72	4,22	3,90	3,67	3,50	3,36	3,25	3,17	3,09	3,03	2,93	2,85	2,74	2,66	2,58	2,49	2,44	2,36	2,33	2,27	2,23	2,21	
25	4,24	3,38	2,99	2,76	2,60	2,49	2,41	2,34	2,28	2,24	2,20	2,16	2,11	2,06	2,00	1,96	1,92	1,87	1,84	1,80	1,77	1,74	1,72	1,71	7,77	5,57	4,68	4,18	3,86	3,63	3,46	3,32	3,21	3,13	3,05	2,99	2,89	2,81	2,70	2,62	2,54	2,45	2,40	2,32	2,29	2,23	2,19	2,17	

26	4.22	3.37	2.89	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.10	2.05	1.99	1.95	1.90	1.85	1.82	1.78	1.76	1.72	1.70	1.69
	7.72	5.53	4.64	4.14	3.82	3.59	3.42	3.29	3.17	3.09	3.02	2.96	2.86	2.77	2.66	2.58	2.50	2.41	2.36	2.28	2.25	2.19	2.15	2.13
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.30	2.25	2.20	2.16	2.13	2.08	2.03	1.97	1.93	1.88	1.84	1.80	1.76	1.74	1.71	1.68	1.67
	7.68	5.49	4.60	4.11	3.79	3.56	3.39	3.26	3.14	3.06	2.98	2.93	2.83	2.74	2.63	2.55	2.47	2.38	2.33	2.25	2.21	2.16	2.12	2.10
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.44	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.06	2.02	1.96	1.91	1.87	1.81	1.78	1.75	1.72	1.69	1.67	1.65
	7.64	5.45	4.57	4.07	3.76	3.53	3.36	3.23	3.11	3.03	2.95	2.90	2.80	2.71	2.60	2.52	2.44	2.35	2.30	2.22	2.18	2.13	2.09	2.06
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.54	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.05	2.00	1.94	1.90	1.85	1.80	1.77	1.73	1.71	1.68	1.65	1.64
	7.60	5.52	4.54	4.04	3.73	3.50	3.33	3.20	3.08	3.00	2.92	2.87	2.77	2.68	2.57	2.49	2.41	2.32	2.27	2.19	2.15	2.10	2.06	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.34	2.27	2.21	2.16	2.12	2.09	2.04	1.99	1.93	1.89	1.84	1.79	1.76	1.72	1.69	1.66	1.64	1.62
	7.56	5.39	4.51	4.02	3.70	3.47	3.30	3.17	3.06	2.98	2.90	2.84	2.74	2.66	2.55	2.47	2.38	2.29	2.24	2.16	2.13	2.07	2.03	2.01
32	4.15	3.30	29.00	2.67	2.51	2.40	2.32	2.25	2.19	2.14	2.10	2.07	2.02	1.97	1.91	1.86	1.82	1.76	1.74	1.69	1.67	1.64	1.61	1.59
	7.50	5.34	4.46	3.97	3.66	3.42	3.25	3.12	3.01	2.94	2.86	2.80	2.70	2.62	2.51	2.42	2.34	2.25	2.20	2.12	2.08	2.02	1.98	1.96
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.30	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.00	1.95	1.89	1.84	1.80	1.74	1.71	1.67	1.64	1.61	1.59	1.57
	7.44	5.29	4.42	3.93	3.61	3.38	3.21	3.08	2.97	2.89	2.82	2.75	2.66	2.58	2.47	2.38	2.30	2.21	2.15	2.08	2.04	1.98	1.94	1.91
36	4.11	3.26	2.86	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.10	2.06	2.03	1.99	1.93	1.87	1.82	1.78	1.72	1.69	1.65	1.62	1.59	1.56	1.55
	7.39	5.25	4.38	3.89	3.58	3.35	3.18	3.04	2.94	2.86	2.78	2.72	2.62	2.54	2.43	2.35	2.26	2.17	2.12	2.04	2.00	1.94	1.90	1.87
38	4.10	3.25	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.96	1.92	1.85	1.80	1.76	1.71	1.67	1.63	1.60	1.57	1.54	1.53
	7.35	5.21	4.34	3.86	3.54	3.32	3.15	3.02	2.91	2.82	2.75	2.69	2.59	2.51	2.40	2.32	2.22	2.14	2.08	2.00	1.97	1.90	1.86	1.84
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.07	2.04	2.00	1.95	1.90	1.84	1.79	1.74	1.69	1.66	1.61	1.59	1.55	1.53	1.51
	7.31	5.18	4.31	3.83	3.51	3.29	3.12	2.99	2.88	2.80	2.73	2.66	2.56	2.49	2.37	2.29	2.20	2.11	2.05	1.97	1.94	1.88	1.84	1.81
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.02	1.99	1.94	1.89	1.82	1.78	1.73	1.68	1.64	1.60	1.57	1.54	1.51	1.49
	7.27	5.15	4.29	3.80	3.49	3.26	3.10	2.96	2.86	2.77	2.70	2.64	2.54	2.46	2.35	2.26	2.17	2.08	2.02	1.94	1.91	1.85	1.80	1.78
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.92	1.88	1.81	1.76	1.72	1.66	1.63	1.58	1.56	1.52	1.50	1.48
	7.24	5.12	4.26	3.78	3.46	3.24	3.07	2.94	2.84	2.75	2.68	2.62	2.52	2.44	2.32	2.24	2.17	2.06	2.00	1.92	1.88	1.82	1.78	1.75
46	4.05	3.20	2.81	2.57	2.42	2.30	2.22	2.14	2.09	2.04	2.00	1.97	1.91	1.87	1.80	1.75	1.71	1.65	1.62	1.57	1.54	1.51	1.48	1.46
	7.21	5.10	4.24	3.76	3.44	3.22	3.05	2.92	2.82	2.73	2.66	2.60	2.50	2.42	2.32	2.22	2.17	2.04	1.98	1.90	1.86	1.80	1.76	1.72
48	4.04	3.19	2.80	2.56	2.41	2.30	2.21	2.14	2.08	2.03	1.99	1.96	1.90	1.86	1.79	1.74	1.70	1.64	1.61	1.56	1.53	1.50	1.47	1.45
	7.19	5.08	4.22	3.74	3.42	3.20	3.04	2.90	2.80	2.71	2.64	2.58	2.48	2.40	2.28	2.20	2.13	2.02	1.96	1.88	1.84	1.78	1.73	1.70
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.02	1.98	1.95	1.90	1.85	1.78	1.74	1.69	1.63	1.60	1.55	1.52	1.48	1.46	1.44
	7.17	5.06	4.20	3.72	3.44	3.18	3.02	2.88	2.78	2.70	2.62	2.56	2.46	2.39	2.26	2.18	2.10	2.00	1.94	1.86	1.82	1.76	1.71	1.68
55	4.02	3.17	2.78	2.54	2.38	2.27	2.18	2.11	2.05	2.00	1.97	1.93	1.88	1.83	1.76	1.72	1.67	1.61	1.58	1.52	1.50	1.46	1.43	1.41
	7.12	5.01	4.16	3.65	3.37	3.15	2.98	2.85	2.75	2.66	2.59	2.53	2.43	2.35	2.23	2.15	2.00	1.96	1.90	1.82	1.78	1.71	1.66	1.64
60	4.00	3.15	2.76	2.52	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99	1.95	1.92	1.86	1.81	1.75	1.70	1.65	1.59	1.56	1.50	1.48	1.44	1.41	1.39
	7.08	4.98	4.13	3.65	3.34	3.12	2.95	2.82	2.72	2.63	2.56	2.50	2.40	2.32	2.20	2.12	2.03	1.93	1.87	1.79	1.74	1.68	1.63	1.60
65	3.99	3.14	2.75	2.51	2.36	2.21	2.15	2.08	2.02	1.98	1.94	1.90	1.85	1.80	1.73	1.68	1.63	1.57	1.54	1.49	1.46	1.42	1.39	1.37
	7.01	4.95	4.10	3.62	3.31	3.09	2.93	2.79	2.70	2.61	2.54	2.47	2.37	2.30	2.18	2.09	2.00	1.90	1.84	1.76	1.71	1.64	1.60	1.56
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.32	2.14	2.07	2.01	1.97	1.93	1.89	1.84	1.79	1.72	1.67	1.62	1.56	1.53	1.47	1.45	1.40	1.37	1.35
	7.01	4.92	4.08	3.60	3.29	3.07	2.91	2.77	2.67	2.59	2.51	2.45	2.35	2.28	2.15	2.07	1.98	1.88	1.82	1.74	1.69	1.63	1.56	1.53
80	3.96	3.11	2.72	2.48	2.33	2.21	2.12	2.05	1.99	1.95	1.91	1.88	1.82	1.77	1.70	1.65	1.60	1.54	1.51	1.45	1.42	1.38	1.35	1.32
	6.96	4.88	4.01	3.58	3.25	3.04	2.87	2.74	2.64	2.55	2.48	2.44	2.32	2.24	2.11	2.03	1.94	1.84	1.78	1.70	1.65	1.57	1.52	1.49
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.30	2.19	2.10	2.03	1.97	1.92	1.88	1.85	1.79	1.75	1.68	1.63	1.57	1.51	1.48	1.42	1.39	1.34	1.30	1.28
	6.90	4.82	3.98	3.51	3.20	2.99	2.82	2.69	2.59	2.51	2.43	2.36	2.26	2.19	2.06	1.98	1.89	1.79	1.73	1.64	1.59	1.51	1.46	1.43
125	3.92	3.07	2.68	2.44	2.29	2.17	2.08	2.01	1.95	1.90	1.86	1.83	1.77	1.72	1.65	1.60	1.55	1.49	1.45	1.39	1.36	1.31	1.27	1.25
	6.84	4.78	3.94	3.47	3.17	2.95	2.79	2.65	2.56	2.47	2.40	2.33	2.23	2.15	2.03	1.94	1.85	1.75	1.68	1.59	1.54	1.46	1.40	1.37
150	3.91	3.06	2.67	2.43	2.27	2.16	2.07	2.00	1.94	1.89	1.85	1.82	1.76	1.71	1.64	1.59	1.54	1.47	1.44	1.37	1.34	1.29	1.25	1.22
	6.81	4.75	3.91	3.44	3.13	2.92	2.76	2.62	2.53	2.44	2.37	2.30	2.20	2.12	2.00	1.91	1.82	1.72	1.66	1.56	1.51	1.43	1.37	1.33
200	3.89	3.01	2.65	2.41	2.26	2.14	2.05	1.98	1.92	1.87	1.83	1.80	1.74	1.69	1.62	1.57	1.52	1.45	1.42	1.35	1.32	1.26	1.22	1.19
	6.76	4.71	3.88	3.41	3.11	2.90	2.73	2.60	2.50	2.41	2.34	2.28	1.17	2.09	1.97	1.88	1.79	1.69	1.62	1.53	1.48	1.39	1.33	1.28
400	3.86	3.02	2.62	2.39	2.23	2.12	2.03	1.96	1.90	1.85	1.81	1.78	1.72	1.67	1.60	1.54	1.49	1.42	1.38	1.32	1.28	1.22	1.16	1.13
	6.70	4.66	3.83	3.36	3.06	2.85	2.69	2.55	2.16	2.37	2.29	2.23	2.12	2.04	1.92	1.84	1.74	1.64	1.57	1.47	1.42	1.32	1.24	1.19
1000	3.85	3.00	2.61	2.38	2.22	2.10	2.02	1.95	1.89	1.81	1.80	1.76	1.70	1.65	1.58	1.53	1.47	1.41	1.36	1.30	1.26	1.19	1.13	1.08
	6.68	4.62	3.80	3.34	3.04	2.82	2.66	2.53	2.43	2.34	2.26	2.20	2.09	2.01	1.89	1.81	1.71	1.61	1.54	1.44	1.38	1.28	1.19	1.11
∞	3.84	2.99	2.60	2.37	2.21	2.09	2.01	1.94	1.88	1.83	1.79	1.75	1.69	1.64	1.57	1.52	1.46	1.40	1.35	1.28	1.24	1.17	1.11	1.00
	6.64	4.60	3.78	3.32	3.02	2.80	2.64	2.51	2.41	2.32	2.24	2.18	2.07	1.99	1.87	1.79	1.69	1.59	1.52	1.41	1.36	1.25	1.12	1.00

Lampiran 20

Tabel t

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 21

Dokumentasi Riset

