

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *MONOPOLI GAME SMART* DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA AKUNTANSI
KELAS X AK SMK YPK MEDAN**

SKRIPSI

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

OLEH :

MUHAMMAD DOLI ALPARIS

NPM. 1902070020



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2025

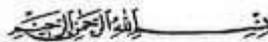


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 17 Juni 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Muhammad Doli Alparis
N.P.M : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dr. Hj. Svamsuwarnita, M.Pd.

Sekretaris

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

ANGGOTA PENGUJI:

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

1.

2.

3.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Doli Alparis
NPM : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan

sudah layak disidangkan.

Medan, 19 Mei 2025

Disetujui oleh :
Pembimbing


(Mariati, S.Pd., M.Ak.)

Diketahui oleh :


Dekan
Dra. Hj. Syamsiurnita, M.Pd.


Ketua Program Studi
Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Doli Alparis
NPM : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
13-2-2025	(1) Perbaiki isi BAB-I, II dan III (2) perbaiki instrumen penelitian (3) lanjut Riset	/
2-5-2025	(1) perbaiki penulisan istilah asing dalam BAB I dan II (2) perbaiki jenis font dan simpani jumlah jenis dan ukuran font yg sama. (3) Simpani defenisi dan langkah-langkah Permechan Monopoli (4) Simpani Mendelay untuk Simpani (5) perbaiki isi BAB-III (a) waktu penelitian (b) jumlah populasi (6) perbaiki hasil BAB-IV	/
9-5-2025	(1) perbaiki lay out Angket sesuai tabel lay out yang benar. (2) perbaiki rincian waktu penelitian (3) Susun lampiran Riset dan hasil Riset.	/

Diketahui/Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si.)

Medan, 14 Mei 2025

Dosen Pembimbing

(Marjati, S.Pd., M.Ak.)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Doli Alparis
NPM : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan". Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

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

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,




MUHAMMAD DOLI ALPARIS

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Muhammad Doli Alparis. 1902070020. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoli Game Smart* Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa Kelas X SMK YPK Medan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi-experiment* (eksperimen semu). Pendekatan ini dipilih untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Akuntansi kelas X AK di SMK YPK Medan. Penelitian ini menggunakan 20 orang sampel penelitian dengan cara membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *Monopoly Game Smart* dalam pembelajaran dengan sampel 10 orang dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan menggunakan 10 orang pada kelas yang sama yaitu kelas X AKL-1.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* yaitu 71,83 banding 78,23. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* adalah 80. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa setelah diajarkan dengan media pembelajaran *Monopoli game smart* adalah 90. Dari uji t dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* efektif dalam peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2025/2025. Hal ini terlihat dari nilai Post Test yang lebih besar dibandingkan nilai Pre Test sebelum menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Monopoli Game Smart* Hasil Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Assamualaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat beriringan salam kita hadiakan kepada junjungan nabi kita Muhammad SAW. Yang telah membawakan kita dari jaman kegelapan sampai ke jaman yang terang benerang dan semoga kita diberikan syafaatnya.

Dari penulisan skripsi ini tidak terlepas adanya bantuan dari berbagai pihak baik yang bersifat moril dan material. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua saya, **Ayahanda Ucok Hayat Harap** dan **Ibunda Naisyah S.E** tercinta yang selama ini yang telah mengasuh, membesarkan, dan mendidik, memberikan semangat memberikan kasih sayang dan cinta yang tidak ternilai. Memberikan doa serta dukungan baik secara moral dan maupun material sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu dan tak lupa pula kepada kakakku **Naomi Nurhuda S.E** dan **Marlina Sari** yang telah senantiasa memberikan perhatian dukungan dan doa yang tulus sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Rasa hormat dan terima kasih juga saya ucapkan kepada segenap civitas akademik universitas muhammadiyah sumatera utara terkhusus kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Muhammdiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nst, SS, M.Hum**, selaku wakil Dekan I fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Uniersitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd, Hum** selaku wakil Dekan III Falkutas Keguruan Dan ilmu Pendidikan.

5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si** selaku ketua Program Studi pendidikan akuntansi
6. Ibu **Mariati S.Pd, M.Ak** selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing, memberikan waktu, motivasi dan ilmunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Civitas Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr.Wb

Medan , Februari 2025

Penulis

Muhammad Doli Alparis
1902070020

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	9
A. Kerangka Teoritis	9
1. Hakikat Belajar Mengajar	9
2. Media pembelajaran.....	10
3. Media pembelajaran <i>Monopoli game smart</i>	12
a. Hakikat Media pembelajaran	12
b. Pengertian Media pembelajaran <i>Monopoli game smart</i>	13
c. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Monopoy Game Smart (MGS)</i> Dalam Pembelajaran	15
4. Hasil Belajar	23
a. Pengertian Hasil Belajar.....	23
b. Indikator keberhasilan belajar.....	24
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	24
5. Materi Akuntansi Dasar	25
a. Pengertian Akuntansi.....	25

B. Kerangka konseptual.....	27
C. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Setting Penelitian	28
1. Lokasi Penelitian	28
2. Waktu Penelitian.....	28
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
1. Populasi	30
2. Sampel.....	30
C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	31
D. Defenisi Operasional Variabel	31
E. Instrumen Penelitian	32
F. Uji Coba Instrumen.....	33
G. Uji Asumsi Klasik.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	37

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK YPK Medan	5
Tabel 2.1. Langkah-langkah pembelajaran <i>Monopoy Game Smart</i>	15
Tabel 3.1. Jumlah populasi.....	30
Tabel 3.2. Tabel lay out Tes Tertulis	33

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual.....	27
--------------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan kualitas pendidikan menjadi salah satu tujuan utama dalam pembangunan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya mampu mencetak siswa dengan hasil belajar yang baik, tetapi juga melahirkan individu yang kreatif, inovatif, dan siap menghadapi tantangan global. Dalam mencapai tujuan ini, diperlukan pembaharuan dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar di sekolah. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi tersebut adalah akuntansi, yang sering dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.

Adapun hasil belajar siswa kelas X SMK YPK Medan dapat di lihat di bawah ini:

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Akuntansi
Kelas X SMK YPK Medan

Kelas	Nilai KKM	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
X AKL-1	≥ 75	10	50,00%	Tuntas
	< 75	10	50,00%	Tidak Tuntas
X AKL-2	≥ 75	14	53,85%	Tuntas
	< 75	12	46,15%	Tidak Tuntas
X AKL-3	≥ 75	13	54,17%	Tuntas
	< 75	11	45,83%	Tidak Tuntas

Sumber: Guru Mata Pelajaran Akuntansi kelas X SMK YPK Medan

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat dari hanya sedikit siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada mata pelajaran Akuntansi yang ditetapkan sekolah adalah 75.

Kegiatan pembelajaran yang tidak kondusif di kelas sering menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pendidikan. Lingkungan belajar yang kurang mendukung, seperti suasana kelas yang tidak teratur atau metode pengajaran yang monoton, dapat mengurangi konsentrasi dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Akibatnya, siswa sering kali kesulitan memahami materi pelajaran, terutama pada mata pelajaran akuntansi yang memerlukan pemahaman konsep dan logika yang baik. Hal ini semakin diperburuk dengan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran tersebut, yang tercermin dari nilai ujian yang di bawah standar dan kurangnya kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep akuntansi. Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Pada dasarnya ada dua faktor yang menyebabkan hasil belajar rendah diantaranya adalah faktor internal berasal dari diri siswa seperti kemampuan siswa, kesiapan dalam menerima pelajaran, sikap dan lain-lain dan faktor eksternal atau yang berasal dari luar diri siswa yaitu seperti cara guru mengajar, media ataupun model yang digunakan, relasi siswa dengan siswa, lingkungan, disiplin sekolah, kelengkapan fasilitas sekolah dan lain sebagainya (Mariati, 2022)

Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama berperan sebagai subjek pembelajaran. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah strategi penyampaian pembelajaran. Strategi ini memiliki

keterkaitan erat dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. (Sitompul, 2021)

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang direfleksikan dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang disajikan oleh guru. Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena menjadi wadah yang menentukan apakah pembelajaran akan berlangsung dengan menarik dan efektif. (Sihotang, 2023)

Pembelajaran akuntansi menuntut pemahaman yang baik terhadap konsep-konsep dasar, seperti pencatatan, pengelompokan, dan analisis transaksi keuangan. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak siswa kelas X Akuntansi di SMK YPK Medan mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut. Hal ini tercermin dari rendahnya rata-rata nilai ujian harian dan minimnya keterlibatan siswa dalam diskusi kelas. Kesulitan ini tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga metode pengajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang menarik.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam menjembatani antara materi yang kompleks dengan kemampuan siswa yang beragam. Media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Salah satu media yang dianggap inovatif dan relevan untuk pembelajaran akuntansi adalah permainan edukatif, seperti "*Monopoli game smart*."

"*Monopoli game smart*" merupakan adaptasi dari permainan monopoli yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep-konsep akuntansi melalui simulasi transaksi keuangan. Permainan ini menggabungkan elemen kompetisi, kolaborasi, dan aplikasi praktis yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa diajak untuk belajar secara menyenangkan sekaligus memahami materi secara mendalam melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan kajian literatur, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan. Dalam konteks pembelajaran akuntansi, media seperti "*Monopoli game smart*" dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa dapat menghubungkan konsep-konsep teoritis dengan situasi nyata yang mereka hadapi dalam permainan.

Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Hal ini penting untuk mengatasi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional, di mana siswa cenderung pasif mendengarkan penjelasan guru. Dengan melibatkan siswa secara aktif, permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar dan mendorong rasa percaya diri untuk mengeksplorasi materi lebih lanjut.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator utama keberhasilan proses pembelajaran. Namun, kenyataannya, banyak siswa yang menunjukkan

hasil belajar di bawah standar, terutama pada mata pelajaran akuntansi. Dalam situasi seperti ini, inovasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk membantu siswa mengatasi kesulitan belajar dan meningkatkan pencapaian mereka. Media pembelajaran seperti "*Monopoli game smart*" menjadi salah satu solusi yang dapat diimplementasikan untuk mencapai tujuan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran inovatif juga relevan dengan perkembangan teknologi dan pendekatan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis aktivitas dan kolaborasi. Dalam permainan "*Monopoli game smart*," siswa tidak hanya belajar konsep akuntansi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan problem solving yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja. Permainan ini mendorong siswa untuk memahami materi secara praktis melalui simulasi transaksi keuangan yang menyerupai situasi nyata. Selain itu, interaksi antar pemain dalam permainan ini melatih siswa untuk bekerja dalam tim, berkomunikasi secara efektif, dan membuat keputusan strategis. Dengan demikian, media ini tidak hanya mendukung pencapaian akademik, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Selain aspek akademik, media pembelajaran ini juga memberikan dampak positif pada aspek psikologis siswa. Permainan ini membantu mengurangi kecemasan belajar yang sering dialami siswa dalam menghadapi materi akuntansi yang dianggap sulit. Dengan suasana belajar yang menyenangkan, siswa menjadi lebih termotivasi dan percaya diri untuk mempelajari materi yang sebelumnya terasa menantang.

Guru juga mendapat manfaat dari penggunaan media pembelajaran seperti ini. Dengan alat bantu yang inovatif, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan efektif, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas. Selain itu, media ini juga memudahkan guru untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung melalui interaksi yang terjadi selama permainan berlangsung.

Namun, untuk memastikan keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* diperlukan penelitian yang mendalam tentang efektivitasnya. Penelitian ini penting untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari segi pemahaman konsep, keterlibatan siswa, maupun pencapaian nilai akademik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan metode pembelajaran akuntansi di SMK.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran "*Monopoli game smart*" dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK YPK Medan. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan alternatif solusi bagi permasalahan pembelajaran akuntansi, sekaligus mendukung pengembangan inovasi pendidikan yang relevan dan bermanfaat bagi siswa dan guru.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti dengan judul **“Efektivitas penggunaan Media Pembelajaran *Monopoli game smart* Dalam peningkatan hasil belajar siswa akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Tidak kondusifnya kegiatan pembelajaran di kelas
2. Siswa sulit memahami materi pembelajaran akuntansi
3. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* pada hasil belajar akuntansi pokok bahasan Akuntansi Dasar di kelas X SMK YPK Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

Apakah penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa Kelas X SMK YPK Medan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa Kelas X SMK YPK Medan

F. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis:

1. Bagi peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan khususnya tentang mata pelajaran akuntansi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar siswa akuntansi di SMK YPK Medan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana pendidikan akuntansi FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

2. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah SMK YPK Medan bahwa pentingnya media pembelajaran untuk mencapai hasil belajar siswa yang optimal.

3. Bagi Mahasiswa

Sebagai masukan bagi mahasiswa calon guru khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dapat menggunakan model yang diterapkan agar proses pembelajaran tidak terlalu monoton.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Belajar Mengajar

Belajar mengajar merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Aunurrahman (2016), belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau kemampuan yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Proses ini tidak hanya melibatkan penguasaan materi, tetapi juga penerapan pengetahuan dalam situasi yang nyata. Sementara itu, mengajar adalah upaya yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang sesuai dengan tujuan kurikulum. Dalam konteks ini, proses belajar mengajar bukan hanya tentang penyampaian informasi, tetapi juga tentang penciptaan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa secara menyeluruh (Irawan, 2019).

Dalam teori konstruktivisme, belajar dianggap sebagai proses aktif di mana siswa membangun pemahaman dan pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung dan refleksi (Istarani, 2015). Proses ini menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam belajar, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi dan pengembangan potensi siswa.

Dalam konteks pendidikan kontemporer, teknologi juga memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Anderson (2020), integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi

pengajaran, serta memfasilitasi siswa untuk belajar secara mandiri dan dalam suasana yang lebih fleksibel. Teknologi tidak hanya mempermudah akses terhadap sumber daya informasi, tetapi juga memungkinkan penggunaan media interaktif dan platform pembelajaran daring yang mendukung berbagai gaya belajar siswa. Seiring dengan perkembangan ini, guru perlu beradaptasi dengan perubahan teknologi dan mengembangkan keterampilan pedagogis yang sesuai untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan.

2. Media pembelajaran

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, bahan, atau sumber daya yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran dapat berbentuk fisik atau digital yang bertujuan untuk memperjelas materi ajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memotivasi mereka dalam proses belajar. Media ini dapat berupa gambar, video, perangkat lunak edukasi, audio, serta media cetak seperti buku dan modul. Penggunaan media yang tepat tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, interaktif, dan menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara informasi yang diajarkan dengan pemahaman yang diterima oleh siswa.

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi digital telah membuka peluang baru dalam penggunaan media pembelajaran. Dikutip dari penelitian oleh Mayer (2018), multimedia sebagai media pembelajaran, yang menggabungkan teks, gambar, dan suara, dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi,

karena memanfaatkan dua saluran kognitif yang berbeda. Penggunaan video pembelajaran, aplikasi pendidikan, dan platform pembelajaran daring memungkinkan siswa belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar mereka. Di era digital ini, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat yang digunakan di kelas, tetapi juga dapat diakses di luar kelas melalui perangkat pribadi, memperluas ruang lingkup pembelajaran secara signifikan.

Lebih lanjut, penelitian oleh Karim (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam pembelajaran yang bersifat abstrak atau kompleks. Sebagai contoh, simulasi dan permainan edukatif (*game-based learning*) mampu menggambarkan konsep-konsep yang sulit dipahami dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami.

Namun, meskipun teknologi memberikan banyak keuntungan, penggunaan media pembelajaran digital juga menghadirkan tantangan. Penelitian oleh Noor & Haryanto (2021) mencatat bahwa tidak semua guru dan siswa memiliki akses yang memadai ke teknologi dan internet, sehingga kesenjangan digital menjadi hambatan dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, pengembangan keterampilan teknologi guru juga sangat penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran digunakan secara efektif. Oleh karena itu, meskipun media pembelajaran digital menawarkan banyak manfaat, integrasi yang bijaksana dan pertimbangan terhadap keterbatasan sumber daya tetap diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Media pembelajaran *Monopoli game smart*

a. Hakekat Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis. Terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Media pembelajaran sudah tidak asing lagi, meskipun tidak semua guru peduli dengan perkembangan istilah itu. Dengan sendirinya proses pembelajaran di sekolah juga mengalami perubahan. Perubahan yang dimaksud tentu saja perubahan ke arah yang terbaik. Sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi tersebut.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan mendukung proses belajar mengajar. Media ini dapat berupa alat fisik, seperti buku, poster, dan alat peraga, serta media digital, seperti video, aplikasi, dan platform pembelajaran online. Dengan memanfaatkan berbagai media, pengajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Penggunaan media pembelajaran yang beragam memungkinkan pengajar untuk menjangkau berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, media juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membuat mereka lebih aktif dan berpartisipasi. Dengan cara ini, pembelajaran tidak hanya terjadi secara satu arah, tetapi juga mendorong kolaborasi dan diskusi yang konstruktif di dalam kelas.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Pemilihan media yang sesuai

dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran sangatlah krusial. Dengan perkembangan teknologi, peluang untuk mengeksplorasi berbagai media pembelajaran semakin luas. Oleh karena itu, pendidik harus terus beradaptasi dan berinovasi dalam memanfaatkan media untuk meningkatkan kualitas pendidikan, sehingga siswa dapat meraih potensi terbaik mereka.

Joyce & weil dalam Rusman (2014: 133) berpendapat bahwa “ media pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang). Rancangan bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain

b. Pengertian Media pembelajaran *Monopoli game smart*

Media pembelajaran *Monopoli game smart* adalah alat edukatif yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dasar ekonomi, manajemen keuangan, dan strategi berpikir kritis kepada siswa. (Rusman, 2014) Menggunakan format permainan yang interaktif, media ini mampu menarik minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam konteks pendidikan, permainan ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung.

Monopoli game smart memiliki struktur permainan yang mirip dengan permainan Monopoli klasik, namun dilengkapi dengan elemen-elemen pendidikan tambahan. Dalam permainan ini, pemain akan membeli, menjual, dan mengelola properti sambil menghadapi tantangan ekonomi yang realistis. Setiap kartu kesempatan dan kartu pajak dirancang untuk mengajarkan prinsip-prinsip keuangan, seperti pentingnya investasi, manajemen risiko, dan perencanaan

anggaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk memahami bagaimana keputusan finansial dapat mempengaruhi situasi keuangan mereka.

Penggunaan *Monopoli game smart* dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat. Pertama, permainan ini mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis. Kedua, siswa dapat mengasah keterampilan sosial dan komunikasi mereka saat bernegosiasi dan berstrategi dengan teman sekelas. Selain itu, permainan ini juga membantu siswa memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang mereka ambil dalam konteks ekonomi, membekali mereka dengan pengetahuan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun *Monopoli game smart* memiliki banyak keunggulan, ada beberapa tantangan dalam implementasinya. Salah satunya adalah waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan, yang mungkin mengganggu jadwal pembelajaran yang padat. Selain itu, tidak semua siswa mungkin memiliki latar belakang pengetahuan yang sama mengenai konsep ekonomi, sehingga guru perlu memastikan bahwa semua siswa memahami aturan dan tujuan permainan sebelum memulai. Persiapan dan penyesuaian mungkin diperlukan untuk menciptakan pengalaman yang inklusif bagi semua peserta.

Monopoli game smart adalah media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mengajarkan konsep-konsep ekonomi dan keuangan kepada siswa. Dengan pendekatan belajar yang berbasis permainan, siswa dapat belajar sambil bersenang-senang, meningkatkan pemahaman mereka tentang topik yang sering dianggap sulit. Oleh karena itu, integrasi permainan ini dalam kurikulum dapat

menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan ekonomi di masa depan.

a. Langkah-langkah Pembelajaran *Monopoy Game Smart* (MGS) Dalam Pembelajaran

Monopoy Game Smart adalah suatu media permainan yang dikemas dalam suatu permainan monopoly. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan monopoli pada umumnya, hanya saja setiap pemain harus siap untuk menjawab pertanyaan yang disediakan di dalam permainan ini.

Permainan *Monopoy Game Smart* memerlukan kecerdasan, ketegasan, dan ketangkasan para pemain dalam mengadakan transaksi kombinasi antara menjawab pertanyaan, menyewakan, menjual, dan membeli harta kekayaan hingga akhirnya salah seorang menjadi orang kaya mutlak atau disebut seorang monopolist. Adapun langkah-langkah pembelajaran *Monopoy Game Smart* dalam pembelajaran yaitu:

Tabel. 2.1. Langkah-langkah pembelajaran *Monopoy Game Smart*.

Langkah- langkah	Aktivitas Guru
1. Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan berdoa bersama 2. Guru memeriksa kehadiran, 3. Guru menyampaikan model pembelajaran yang akan dilakukan 4. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok berjumlah 4 sampai 5 siswa

2. Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan peraturan dari permainan monopoly yaitu media ini dimainkan oleh beberapa kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang dan ditambah 1 siswa sebagai petugas bank atau pejabat bank yang bertugas sebagai sirkulasi keuangan. 2. Dalam media <i>Monopoy Game Smart</i> terdapat beberapa kotak. Dimana disetiap kotak akan di tempatkan satu materi bahan ajar. Materi yang dimasukkan dalam kotak tersebut yaitu gaya dan hukum newton. Dalam pokok materi ini juga terdapat beberapan point materi bahan ajar yang dimasukkan dalam kotak media <i>Monopoy Game Smart</i> yaitu materi resultan gaya, gaya gesekan, gaya berat, gaya sentuh, gaya tak sentuh, hukum I newton, hukum II newton, dan hukum III newton. 3. Dalam media <i>Monopoy Game Smart</i> terdapat kotak <i>green card</i> dan <i>red card</i>. Di <i>green card</i> dan <i>red card</i> terdapat beberapa pertanyaan yang mengenai gaya dan hukum newton. 4. Permainan diawali dengan pengambilan keputusan oleh guru mengenai kelompok yang akan melangkah terlebih dahulu dengan syarat kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan rebutan maka berhak memulai lebih awal digaris start. 5. Untuk menentukan jumlah langkah yang akan dilakukan pemain, maka ditentukan dengan jumlah kedua mata dadu yang
------------------	--

	<p>keluar setelah dilempar. Pemain diberi kesempatan menentukan pilihan apakah pemain ingin membeli wilayah yang diparkirnya atau tidak. Jika pemain membeli wilayah tersebut, maka pemain membayar uang sejumlah harga yang tertera pada wilayah tersebut yang ditujukan kepada petugas bank untuk mendapatkan kartu hak milik tanah. Apabila pemain terparkir kembali di petak yang telah dibeli maka pemain dapat membeli rumah dan selanjutnya hotel. Sedangkan bagi pemain yang parkir di wilayah yang telah di miliki pemain lain maka pemain tersebut harus menyebutkan pengertian dan komponen yang tertera dari petak dan harus membayar biaya parkir sesuai dengan ketentuan yang ada. Ketika pemain berhenti di green card atau red card maka Pemain mengambil kartu yang teratas kemudian menjawab pertanyaan yang tertera di kartu tersebut. Jika pemain salah atau tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka harus masuk penjara. Pemain yang masuk penjara harus membayar ke bank sebesar \$ 20.000 atau mendapat kartu bebas dari penjara agar dapat keluar dari penjara. Penentuan pemenang adalah kelompok yang memiliki harta baik kepemilikan bangunan rumah atau hotel terbanyak.</p> <p>6. Guru menguji siswa secara individu terhadap materi yang ada dalam media pembelajaran <i>Monopoy Game Smart</i>.</p>
3. Penutup	<p>1. Guru membagikan angket minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran <i>Monopoy Game Smart</i></p> <p>2. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam</p>

Tata Cara Permainan Monopoli

Berikut adalah tata cara permainan Monopoli secara umum:

1. Persiapan Permainan
 - a. Jumlah Pemain: Monopoli biasanya dimainkan oleh 2–6 pemain.
 - b. Pembagian Uang: Setiap pemain menerima uang dari bank sebagai modal awal (biasanya \$1.500 dalam pecahan tertentu).
 - c. Menentukan Urutan Bermain: Pemain bergiliran melempar dadu, dan pemain dengan angka tertinggi akan memulai permainan. Urutan permainan bergerak searah jarum jam.
2. Memulai Permainan
 - a. Setiap pemain melempar dadu pada gilirannya dan memindahkan pion mereka sesuai angka yang diperoleh. Pion bergerak melintasi papan dan mendarat di kotak yang ditentukan.
 - b. Setiap kali pemain melewati kotak "*START*", mereka menerima gaji atau uang dari bank.
3. Aturan Saat Mendarat di Properti
 - a. Mendarat di Properti yang Belum Dimiliki: Pemain dapat membeli properti dari bank dan membayar harga sesuai yang tertera di papan. Pemain yang membeli properti mendapatkan sertifikat properti tersebut.
 - b. Mendarat di Properti yang Dimiliki Pemain Lain: Pemain yang mendarat harus membayar uang sewa kepada pemilik properti. Jumlah sewa bervariasi tergantung pada jumlah bangunan atau hotel yang dibangun di properti tersebut.

- c. Mendarat di Properti yang Dimiliki Sendiri: Tidak ada tindakan khusus yang perlu dilakukan.

4. Properti, Rumah, dan Hotel

- a. Pemain dapat membeli rumah dan hotel untuk meningkatkan nilai properti mereka. Dengan membeli rumah atau hotel, biaya sewa yang dibayarkan oleh pemain lain yang mendarat di properti tersebut akan meningkat.
- b. Setiap warna memiliki dua atau tiga properti. Jika pemain memiliki semua properti dalam satu kelompok warna, ia berhak membangun rumah atau hotel.

5. Kotak-Kotak Khusus

- a. Kartu Kesempatan (*Chance*) dan Dana Umum (*Community Chest*): Pemain yang mendarat di kotak ini harus mengambil kartu yang dapat memberikan keuntungan atau kerugian tertentu.
- b. Penjara: Jika pemain mendarat di "Pergi ke Penjara" atau mendapatkan kartu yang mengarahkannya ke penjara, mereka harus pindah ke kotak "Penjara" dan berhenti bermain sampai mereka membayar denda, mengocok dadu untuk keluar, atau memiliki kartu "Bebas dari Penjara".
- c. Pajak dan Biaya Lain: Pemain mungkin harus membayar biaya tertentu jika mereka mendarat di kotak pajak atau biaya layanan lainnya.

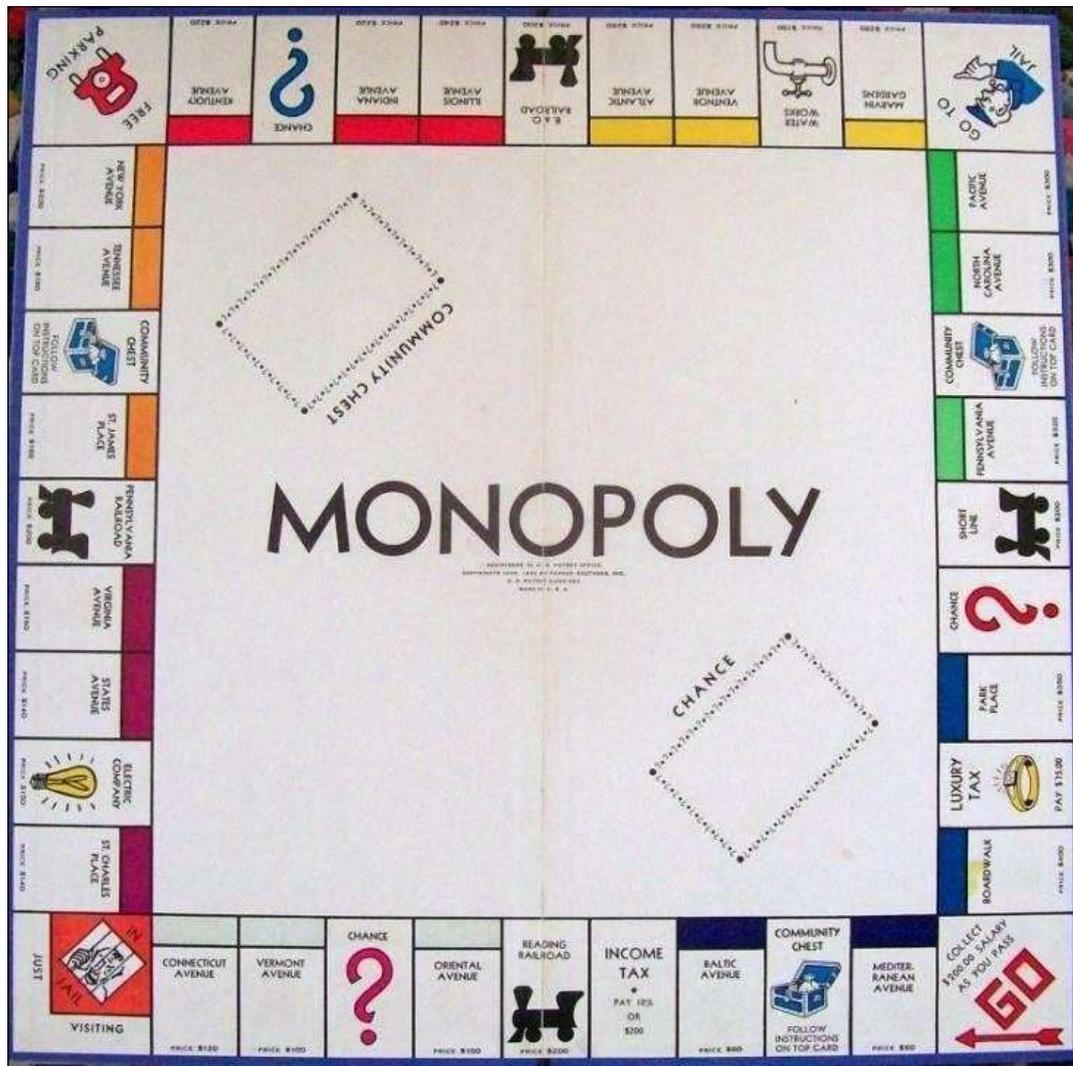
6. Kondisi Kemenangan

Permainan berakhir ketika semua pemain kecuali satu menjadi bangkrut. Pemain terakhir yang memiliki uang dan properti adalah pemenangnya.

Praktek Permainan Monopoli

Adapun praktek dalam pembelajaran menggunakan *Monopoy Game Smart* yaitu:

- a. Pemain akan berjalan di papan permainan sesuai angka yang didapat dari hasil lemparan dadu.
- b. Pemain yang berhenti di kotak properti bisa memilih untuk membeli properti tersebut. Jika properti sudah dimiliki pemain lain, maka pemain harus membayar sewa sesuai harga yang tercantum.
- c. Pemain yang berhenti di kotak pajak atau kotak hukuman lain harus membayar sejumlah tertentu ke "bank" permainan.
- d. Jika pemain berhenti di kotak Kesempatan atau Dana Umum, mereka harus mengambil kartu dan mengikuti instruksi di kartu tersebut. Ini bisa berupa hadiah uang, pembayaran denda, atau kesempatan untuk mendapatkan properti gratis.



Berikut adalah langkah-langkah untuk memainkan permainan *Monopoli Perusahaan* berdasarkan pokok bahasan Akuntansi Dasar:

Langkah-Langkah Permainan:

1. Persiapan Papan:

- a. Siapkan papan permainan yang telah digambar dengan properti dan ruang khusus akuntansi.
- b. Tempatkan pion di titik awal, dan siapkan kartu properti serta kartu kesempatan dan komunitas.

2. Pembagian Uang:

Setiap pemain mulai dengan jumlah uang yang ditentukan (misalnya, Rp1.500.000), dalam bentuk uang kertas.

3. Giliran Bermain:

- a. Pemain bergiliran melempar dadu dan memindahkan pion sesuai jumlah yang didapat.
- b. Jika pemain mendarat di properti yang belum dimiliki, mereka dapat membeli properti tersebut dengan harga yang tertera.

4. Membayar Sewa:

Jika mendarat di properti yang dimiliki oleh pemain lain, pemain harus membayar sewa sesuai yang ditentukan di kartu properti.

5. Menggunakan Kartu:

Jika mendarat di ruang “Kesempatan” atau “Komunitas”, ambil kartu yang sesuai dan ikuti instruksi, seperti mendapatkan uang atau membayar denda.

6. Mencatat Transaksi:

Pemain harus mencatat semua transaksi dalam Akuntansi Dasar (misalnya, pembelian properti, penerimaan sewa) untuk melatih keterampilan akuntansi.

7. Pembangunan:

Pemain yang memiliki semua properti dalam satu warna dapat membangun gedung (misalnya, rumah atau hotel) dengan biaya yang ditentukan.

8. Kebangkrutan:

Jika pemain tidak mampu membayar sewa atau utang, mereka dapat menjual properti atau bernegosiasi dengan pemain lain.

9. Menyelesaikan Permainan:

Permainan berlanjut hingga satu pemain menjadi penguasa (semua uang dan properti lainnya), atau hingga waktu yang ditentukan habis. Pemain dengan kekayaan terbesar dinyatakan sebagai pemenang.

10. Evaluasi:

Di akhir permainan, lakukan evaluasi dengan mencatat semua transaksi di Akuntansi Dasar dan membahas apa yang dipelajari dari permainan.

4. Hasil Belajar**a. Pengertian Hasil Belajar**

Setelah siswa mengikuti proses belajar mengajar disekolah dalam beberapa waktu, maka siswa tersebut akan memiliki hasil belajar yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Menurut Wina Sanjaya (2017: 63) mengatakan kegiatan pembelajaran yang dibangun oleh guru dan siswa adalah kegiatan yang berhasil. Maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa hendaknya di arahkan unuk mencapai hasi yang telah ditentukan.

Aunurrahman (2019: 37) mengatakan bahwa hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku, walaupun tidak semua tingkah laku merupakan hasil belajar akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku.

Menurut R. Ibrahim dalam Istrani & Intan Pulungan (2017: 19) mengatakan bahwa hasil belajar pengajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu dirumuskan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Peranan hasil ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar-mengajar.

b. Indikator keberhasilan belajar

Indikator yang menjadi tolak ukur dalam menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, berdasarkan kurikulum yang disempurnakan yang saat ini digunakan adalah meliputi hal-hal sebagai berikut:

Oleh karena itu, keberhasilan belajar dalam jangka pendek dapat diketahui melalui indikator-indikator sebagai berikut:

1. Sekurangnya-kurangnya 75% dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat dipahami diterima dan diterapkan oleh peserta didik dan guru dikelas.
2. Sekurangnya-kurangnya 75% peserta didik merasa mendapatkan kemudahan, senang dan memiliki kemauan belajar tinggi.
3. Para peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1. Faktor internal

Faktor internal yakni faktor dari dalam diri peserta didik yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani peserta didik. Proses belajar merupakan hal yang kompleks. Siswanya yang menentukan terjadi atau tidak terjadi belajar. Untuk bertindak belajar siswa menghadapi masalah-masalah secara internal.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal yaitu kondisi lingkungan sekitar peserta didik. Proses belajar ini oleh motivasi intrinsik siswa dan lingkungan siswa. Ditinjau dari segi siswa, maka ditemukan beberapa faktor ekstern yang berpengaruh pada aktivitas belajar.

5. Materi Akuntansi Dasar

a. Pengertian Akuntansi

Akuntansi adalah suatu proses pencatatan, peng-identifikasian, penggoongan pengkasifikasian, pelaporan dan penganaisaan data keuangan suatu organisasi, perubahan dan entitas (Sinambela, 2019)

Definisi akuntansi dari sudut pemakai akuntansi sangat umum didefenisikan sebagai disiplin ilmu yang menyajikan suatu informasi yang diperlukan dalam melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan ekonomi secara efisien dari akuntansi ini, informasi yang dihasilkan akan diperlukan untuk membuat perencanaan. Pengawasan yang efektif, dan pengambilan sebuah keputusan ekonomi oleh manajemen entitas bisnis kepada investor atau pemilik, kreditor, pemerintah dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Tujuan akuntansi menyediakan informasi yang berkaiian dengan beberapa aspek di antaranya; posisi keuangan, kinerja dan posisi keuangan suau entitas yang bermanfaat bagi pemakai laporan keuangan dalam pengambialn kepuusan ekonomi.

Fungsi akuntansi adalah sebagai informasi keuangan suatu organisasi. Dari laporan akuntansi kita bias melihat posisi keuangan suatu organisasi. Dari laporan

akuntansi kita bias melihat posisi keuangan suatu organisasi beserta perubahan yang terjadi di dalamnya. Akuntansi dibuat secara kuantitatif dengan satuan ukur uang, karena informasi mengenai keuangan sangat dibutuhkan khususnya oleh manajer atau manajemen untuk membantu membuat keputusan suatu organisasi.

Contoh soal:

1. Jelaskan pengertian akuntansi?
2. Jelaskan fungsi akuntansi?
3. Tuliskan dan jelaskan tujuan akuntansi?
4. Tuliskan dan jelaskan peran akuntansi?

Kunci jawaban

1. Akuntansi adalah suatu proses pencatatan, pen-identifikasian, penggolongan atau pengklasifikasian, pelaporan dan penganalisaan data keuangan suatu organisasi, perusahaan atau entitas.
2. Fungsi utama akuntansi ialah sebagai informasi keuangan suatu organisasi. Dari laporan akuntansi kita bisa melihat posisi keuangan suatu organisasi beserta perubahan yang terjadi didalamnya. Akuntansi dibuat secara kuantitatif dengan satuan uang.
3. Peran akuntansi dalam bidang bisnis terdiri dari, pengendalian keuangan, operasi perusahaan, pelaporan dan perencanaan.
4. Tujuannya menyediakan informasi yang berkaitan dengan beberapa aspek diantaranya: posisi keuangan kinerja dan posisi keuangan suatu entitas yang bermanfaat bagi pemakai laporan keuangan dalam pengambilan keputusan ekonomi. Tujuan akuntansi juga membantu pemilik dana calon pemilik

perusahaan mengetahui posisi keuangan perusahaan dan prospek perusahaan di masa yang akan datang.

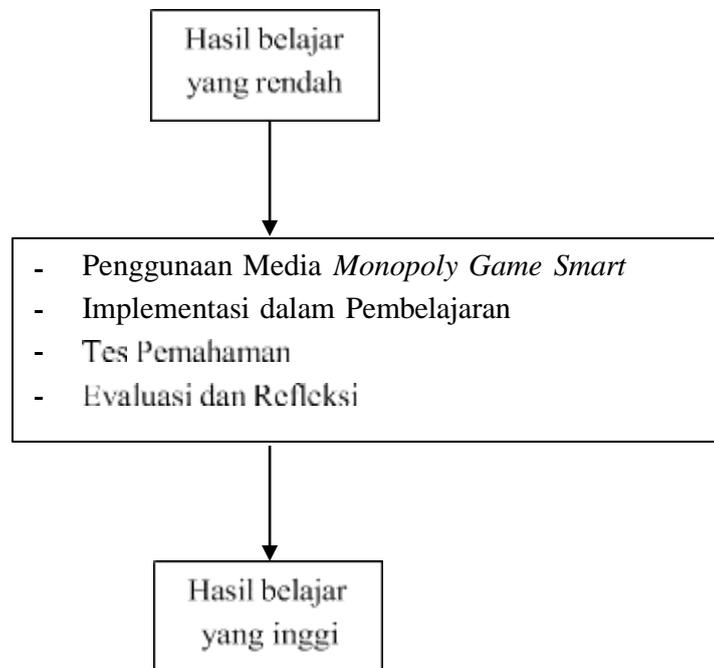
b. Kerangka konseptual

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Monopoli game smart*, sebuah permainan edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep akuntansi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Efektivitas penggunaan media ini dalam pembelajaran akuntansi di SMK YPK Medan menjadi fokus utama penelitian ini.

Monopoli game smart mengubah proses belajar yang biasanya bersifat teoritis menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menarik. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa lebih antusias dalam memahami konsep akuntansi karena mereka merasa terlibat langsung dalam situasi yang menyerupai praktik nyata.

Monopoli game smart memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim maupun bersaing dengan teman-teman mereka. Kolaborasi ini membantu mereka memahami konsep melalui diskusi, sementara kompetisi sehat mendorong mereka untuk lebih fokus dalam mempelajari materi agar dapat mencapai hasil yang lebih baik.

Dengan berbagai keunggulan tersebut, *Monopoli game smart* dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa akuntansi di SMK.



Gambar. 2.1 Kerangka Konseptual

c. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris dengan alat uji yang ada:

Penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa Kelas X SMK YPK Medan.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun tempat dalam penelitian ini adalah SMK YPK Medan, yang beralamat di Jl. Sakti Lubis Gg. Amal 25, Jl. Sakti Lubis Gg. Pegawai No.8, Kota Medan, Sumatera Utara, 20219.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada semester Genap, yaitu dari bulan April sampai bulan Juni 2025.

Tabel 3.1
Rincian Waktu Penelitian

No.	Jenis Penelitian	Bulan																			
		Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan judul																				
2	Penulisan skripsi																				
2	Bimbingan skripsi																				
3	Seminar skripsi																				
4	Pengumpulan data																				
5	Penyusunan skripsi																				
6	Bimbingan skripsi																				
7	Pengesahan skripsi																				
8	Sidang meja hijau																				

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2016: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, dan populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK YPK Medan, yang berjumlah 70 siswa.

Tabel 3.1
Jumlah populasi

Kelas	Jumlah siswa
X AKL-1	20
X AKL-2	26
X AKL-3	24
Total	70

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016: 81), "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut." Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Oleh karena itu, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas X AKL-1 di SMK YPK Medan yang berjumlah 20 orang. Alasan pemilihan kelas X AKL-1 di SMK YPK Medan sebagai sampel adalah karena kelas ini dianggap mewakili karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kelas X AKL-1 memiliki jumlah dan karakteristik yang relevan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran

dalam peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa di kelas tersebut lebih rendah dibandingkan dengan kelas lainnya.

C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 38) Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel bebas (X): Media pembelajaran *Monopoli game smart*
2. Variabel terikat (Y): Hasil Belajar

D. Defenisi Operasional Variabel

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

1. Media pembelajaran *Monopoli game smart* adalah alat edukatif yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep dasar ekonomi, manajemen keuangan, dan strategi berpikir kritis kepada siswa melalui format permainan. Dengan mengadaptasi elemen permainan Monopoli, media ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, di mana siswa dapat berlatih mengambil keputusan finansial, bernegosiasi, dan memahami dampak dari tindakan mereka dalam konteks ekonomi. Selain itu, permainan ini mendorong kolaborasi antar siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung pengembangan keterampilan sosial.

2. Hasil belajar akuntansi adalah kemampuan dan keterampilan yang diperoleh setelah mempelajari dan memahami konsep-konsep serta praktik-praktik akuntansi.

E. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan desain *quasi-experiment* (eksperimen semu). Pendekatan ini dipilih untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Akuntansi kelas X AK di SMK YPK Medan. Penelitian ini membandingkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan *Monopoly Game Smart* dalam pembelajaran dengan sampel 10 orang dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional dengan menggunakan 10 orang pada kelas yang sama yaitu kelas X AKL-1. Dengan desain ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, di mana kedua kelompok diberikan *Pre-test* sebelum perlakuan dan *post-test* setelah perlakuan. *Pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sementara *post-test* digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *Monopoly Game Smart*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik untuk melihat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman akuntansi siswa.

F. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2016: 222) instrument penelitian adalah suatu alat yang berkenaan dengan validitas dan realibilitas instrument dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data instrument yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu:

- Tes

Tes adalah pertanyaan atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes berbentuk essay (uraian) yang belum di uji validitasnya dan akan di uji kepada siswa kelas X AKL-1 SMK YPK Medan. Jumlah butir tes ada 10 soal. Ranah kognitif yang digukur mencakup kemampuan untuk mengingat dan mengenali informasi dasar seperti definisi, prinsip, dan istilah-istilah akuntansi (misalnya, pengertian neraca, Akuntansi Dasar, atau prinsip akuntansi dasar). Ranah kompetensi dalam soal akuntansi meliputi berbagai jenis soal yang dirancang untuk mengukur keterampilan dan pemahaman siswa dalam berbagai aspek akuntansi.

Tabel 3.3
Tabel lay out Tes Tertulis

KD	Indikator	Materi Pelajaran	C2	C3	C4	Total	Bobot Nilai
Memahami pengertian, tujuan, fungsi dan peran akuntansi	Menjelaskan pengertian akuntansi	Pengertian akuntansi	2	-	-	2	20
	Menjelaskan fungsi akuntansi	Fungsi akuntansi	-	2	-	2	20
	Menjelaskan tujuan akuntansi	Tujuan akuntansi	2	1	1	4	20
	Menjelaskan peran akuntansi	Peran akuntansi	-	1	1	2	20
	Jumlah	-	4	4	2	10	80

Keterangan:

C2 = Pemahaman

C3 = Penerapan

C4 = Analisis

- Angket/Kuesioner

Angket adalah sebuah alat pengumpulan data yang berupa serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan informasi atau pendapat mereka mengenai suatu topik tertentu. Angket sering digunakan dalam penelitian atau survei untuk mengumpulkan data secara sistematis. Angket ini digunakan untuk memperoleh informasi tentang efektivitas media pembelajaran *monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar siswa dalam bentuk angket. Adapun jumlah angket yang digunakan sebanyak 10 butir.

Layout Angket Efektivitas Penggunaan Media

Indikator	Sub Indikator	Butir	Jumlah
Efektivitas Media Pembelajaran	1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	1-2	2
	2. Kemudahan penggunaan	3-4	2
	3. Keefektifan	5-6	2
	4. Kejelasan materi	7-8	2
	5. Respon siswa	9-10	2
			10

Pilihan Jawaban:

SS = sangat setuju

S = setuju

N = netral

TS = tidak setuju

STS = sangat tidak setuju

G. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa item-item pertanyaan dalam tes dapat menghasilkan data yang akurat dan tidak menyesatkan. Oleh karena itu, diperlukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengukur keabsahan dan konsistensi hasil pengukuran.

1. Uji Validitas Soal

Menurut Arikunto (2016:165) validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Dalam penelitian ini pengujian validitas untuk instrument (X) dan (Y) dilakukan dengan teknik

korelasi *product moment*. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi *product moment* adalah sebagai berikut

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Arikunto (2016:170)

Keterangan:

r_{xy}	= koefisien korelasi antara butir soal dan total soal
n	= jumlah responden atau banyaknya sampel
X	= Skor item
Y	= Skor total
$\sum x$	= Jumlah Variabel x
$\sum y$	= Jumlah variabel y
$\sum X^2$	= Jumlah kuadrat skor butir soal variabel x
$\sum Y^2$	= jumlah skor butir soal variabel y

Kemudian hasil r hitung dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikan 95% atau alpha 5%. Syarat valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen itu dianggap “valid” dan sebaliknya, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dianggap “tidak valid”.

2. Uji Reabilitas Soal

Reliabilitas merupakan suatu pemahaman bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya unuk digunakan sebagai alat pengumpulan data, karena instrument dapat dipercaya. Menurut arikunto (2014 ; 221) reabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan unuk menguji instrument digunakan rumus alpha sebagai berikut.

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum s^2_t}{s^2_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reabilitas tes

s^2_t = Varian total skor

n = Banyak nya butir soal yang dikeluarkan

$\sum s^2_t$ = Jumlah varian skor setiap item soal

Kriteria:

Jika nilai Cronbach's Alpha $\geq 0,70$, maka instrumen dapat dinyatakan layak dan reliabel untuk digunakan dalam pengumpulan data.

H. Uji Asumsi Klasik

Pengujian penyimpangan asumsi klasik menjadi penting dilakukan agar diperoleh model yang bersifat BLUE (*Best Linear Unbiased Estimate*). Sebelum melakukan analisis regresi, perlu dilakukannya pengujian asumsi klasik sebagai uji prasyarat.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Untuk pengujian normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \text{Maksimum } [S_{n_1}(X) - S_{n_2}(X)]$$

Menurut Sugiyono (2011: 159) kriteria yang digunakan adalah jika signifikan $> \alpha$ yang ditentukan yaitu 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal,

dan jika signifikan $\leq \alpha$ maka data tidak terdistribusi normal. Data diolah menggunakan program SPSS versi 20.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan yang linear atau tidak. Uji hipotesis yang digunakan regresi ganda (Sugiyono:275). Dalam menguji linearitas hubungan antara variabel digunakan rumus berikut:

$$F = \frac{R_{rjk}(Tc)}{R_{rjk}(G)}$$

Keterangan:

F = Bilangan Linearitas

$R_{rjk}(Tc)$ = Jumlah kuadrat total

$R_{rjk}(G)$ = Jumlah kuadrat eror

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu:

- a. Dengan melihat nilai signifikannya, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dengan variabel Y. Sebaliknya, jika nilai signifikan $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel X dengan variabel Y.
- b. Dengan melihat nilai F_{hitung} dan F_{tabel} , jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Sebaliknya, jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka tidak terdapat hubungan

linear antara variabel X dan variabel Y.

Data diolah menggunakan SPSS versi 20.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisis regresi Linear Sederhana

Analisis regresi dilakukan untuk menunjukkan besar pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Analisis regresi dapat digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel dependen bila nilai variabel independen diubah-ubah. Data diolah menggunakan program SPSS versi 20.

Rumus Regresi Linier Sederhana

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Hasil Belajar Siswa (variabel dependen / terikat)

X = Efektivitas Penggunaan Media *Monopoly Game Smart* (variabel independen / bebas)

a = Konstanta (nilai Y saat X = 0)

b = Koefisien regresi (menunjukkan besarnya perubahan pada Y untuk setiap satu satuan perubahan X)

2. Uji Hipotesis

Terdapat beberapa macam teknik statistik yang dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang bukan berbentuk perbandingan ataupun hubungan antar

dua variabel atau lebih pengujian hipotesis menggunakan uji t . Maka peneliti menggunakan uji t karena peneliti tidak menguji hipotesis penelitian berbentuk perbandingan atau hubungan melainkan peneliti akan menguji hipotesis berbentuk pengaruh. Data diolah menggunakan program SPSS versi 20.

Adapun hipotesis yang akan di uji peneliti sebagai berikut:

Ho : Tidak terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas X AKL-1 SMK YPK Medan pada materi pengertian akuntansi

Ha : Terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran *Monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas X AKL-1 SMK YPK Medan pada materi bahasan pengertian akuntansi

Untuk menguji hipotesis maka peneliti menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{(n_1 + n_2 - 2)}}$$

Keterangan:

t = Distribusi t

X₁ = Nilai rata-rata Sampel Eksperimen

X_2	= Nilai rata-rata Sampel Kontrol
n_1	= Ukuran sampel eksperimen
n_2	= Ukuran sampel kontrol
S_1^2	= Varian pada sampel eksperimen
S_2^2	= Varian pada sampel kontrol
S	= Simpangan baku sampel

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika t -hitung lebih besar dari t -tabel (t -hitung $>$ t -tabel) maka H_0 di tolak atau H_a di terima dan jika t -hitung lebih kecil dari t -tabel ($t_{hitung} < t_{tabel}$) maka H_0 diterima dan H_a di tolak. Dengan taraf signifikansi = 0,05 dengan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dengan peluang (1-).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian terhadap tes, berupa uji validitas tes dengan menggunakan SPSS versi 20. Pengujian instrumen penelitian ini dilakukan di SMK YPK Medan Medan yang diujikan kepada Kelas X AKL-3 yang berjumlah 24 orang.

Kelas X AKL-2 dipilih sebagai validtor test karena memiliki karakter hasil belajar yang tidak jauh berbeda dnegan kelas X AKL-1 sebagai sampel penelitian. Pada saat uji validitas siswa yang memberi hasil jawaban hanya berjumlah 20 orang.

Untuk mencari validitas tes peneliti menggunakan SPSS versi 20.0 Adapun hasil SPSS tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
VAR00001	24.2800	154.293	.402	.606	Valid
VAR00002	24.1600	157.057	.201	.613	Valid
VAR00003	24.2000	154.833	.402	.607	Valid
VAR00004	24.2400	155.023	.357	.608	Valid
VAR00005	24.2400	153.357	.513	.603	Valid
VAR00006	24.2400	157.107	.164	.614	Valid
VAR00007	24.2000	154.583	.427	.606	Valid
VAR00008	24.2400	153.440	.505	.603	Valid
VAR00009	24.2000	156.000	.286	.610	Valid
VAR00010	24.1600	155.640	.354	.609	Valid
Total	14.0000	29.667	.790	.912	

Diketahui $N = 20$, $dk = N - 2 = 20 - 2 = 23$, maka $r_{tabel} = 0,378$ Setelah r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5% dan $N = 20$ maka dari 10 item yang disediakan terdapat 10 item yang valid sehingga dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Setelah perhitungan validitas tes, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari reliabilitas tes. Adapun hasil uji reliabilitas tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.616	10

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil reliabilitas pre test sebesar 0,616 termasuk kategori sedang ($r_{11} = 0,616 > 0,6$). Dengan demikian tes ini dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar siswa

B. Deskripsi Data

Setelah data dikumpulkan maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data agar dapat ditemukan efektivitas kedua variabel tersebut yaitu antara penerapan media pembelajaran *Monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa. Data yang diambil dari lapangan merupakan data yang masih mentah. Agar data tersebut lebih bermakna dan dapat memberikan gambaran nyata mengenai permasalahan yang diteliti, maka data harus diolah terlebih dahulu sehingga dapat memberikan arah untuk pengkajian lebih lanjut yaitu menganalisis data hasil penelitian. Hasil penelitian yang diperoleh didapat berdasarkan nilai Pre Test dan Post Test dengan menggunakan instrumen penelitian. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis berdasarkan data nilai yang didapat.

1. Kelas Eksperimen

Hasil proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Dilakukan tes awal (Pre Test) untuk mengetahui hasil nilai awal peserta didik kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan atau diberikan media pembelajaran *Monopoli game smart*.

Tabel 4.1
Tes Awal (Pre Test) Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre Test kelas eksperimen	20	55	85	2075	69,17	8,31
Valid N (listwise)	20					

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai terkecil adalah 55, nilai terbesar adalah 85. Dengan jumlah sebanyak 2075 dan nilai rata-rata 69,17.

Berdasarkan data pada Tabel 4.1 terlihat bahwa rata-rata skor Pre Test pada kelas eksperimen adalah 69,17 dan simpangan baku untuk kelas eksperimen adalah 8,31.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua hampir sama dengan pertemuan pertama. Hanya saja, pada pertemuan kedua Pre Test tidak lagi diberikan. Pada pertemuan kedua, guru lebih menitik beratkan kepada media pembelajaran *Monopoli game smart* selama proses belajar mengajar berlangsung. Guru banyak memberikan contoh-contoh soal agar siswa dapat memecahkan masalah bersama dengan teman sekelompoknya.

c. Pertemuan Ketiga

Dalam pertemuan ketiga, guru memberikan Post Test kepada siswa kelas eksperimen untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar Akuntansi setelah diberikan media pembelajaran *Monopoli game smart*.

Tabel 4.2
Tes Akhir (Post Test) Kelas Eksperimen

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Post Test kelas eksperimen	20	65	90	2347	78,23	9,89
Valid N (listwise)	20					

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai terkecil adalah 65, nilai terbesar adalah 90. Dengan jumlah sebanyak 2347 dan nilai rata-rata 78,23.

Berdasarkan Berdasarkan data pada Tabel 4.2 terlihat bahwa rata-rata skor Post Test pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* adalah 78,23 dan simpangan baku untuk kelas eksperimen adalah 9,89.

1. Kelas Kontrol

Proses pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol berlangsung secara konvensional sebagai berikut:

a. Pertemuan Pertama

Untuk mengetahui kemampuan awal pada kedua kelas, maka pada kelas kontrol juga diberikan Pre Test agar diketahui apakah ada pengaruh penerapan

media pembelajaran *Monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2025/2025.

Tabel 4.3
Tes Awal (Pre Test) Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pre Test kelas kontrol	20	50	80	1900	63,33	9,59
Valid N (listwise)	20					

Dari tabel di atas terlihat bahwa nilai terkecil adalah 50, nilai terbesar adalah 80. Dengan jumlah sebanyak 1900 dan nilai rata-rata 63,33.

Berdasarkan Berdasarkan data pada Tabel 4.3 terlihat bahwa rata-rata skor Pre Test pada kelas kontrol adalah 63,33 dan simpangan baku untuk kelas kontrol adalah 9,59.

b. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua dilakukan sama dengan pertemuan pertama. Guru menjelaskan materi dengan metode ceramah dan banyak memberikan soal-soal untuk melatih kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal. Guru hanya membimbing jika siswa menyampaikan permasalahannya kepada guru.

c. Pertemuan Ketiga

Pada pertemuan ini guru memberika Post Testt kepada siswa kelas kontrol agar dapat melihat dapat melihat apakah apa pengaruh penerapan media

pembelajaran *Monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2025/2025.

Tabel 4.4
Tes Akhir (Post Test) Kelas Kontrol

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
pos-tes kelas kontrol	20	60	85	2155	71,83	10,13
Valid N (listwise)	20					

Berdasarkan data pada Tabel 4.4 terlihat bahwa rata-rata skor Post Test pada kelas kontrol adalah 71,83 dan simpangan baku untuk kelas kontrol adalah 10,13.

Jadi kesimpulan dari keseluruhan data kelas eksperimen dan kelas kontrol tersebut terlihat bahwa rata-rata skor Pre Test kelas eksperimen sedikit lebih besar dibandingkan dengan rata-rata skor Pre Test kelas kontrol dan rata-rata skor Post Test kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan rata-rata skor Post Test kelas kontrol. Kebenarannya akan diuji berdasarkan uji kesamaan dua rata-rata.

C. Hasil Uji Penelitian

1. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui normal tidaknya suatu distribusi data. Untuk pengujian normalitas data menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*.

Berdasarkan hasil uji normalitas data dengan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Yang diolah menggunakan SPSS 20 maka diperoleh hasil yang ditunjukkan pada tabel 4.4 adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Hasil Uji *Kolmogorov-Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78,230000
	Std. Deviation	6,93645160
Most Extreme Differences	Absolute	,151
	Positive	,128
	Negative	-,151
Test Statistic		,151
Asymp. Sig. (2-tailed)		,041 ^c

Test distribution is Normal.

Sumber : Pengolahan data dengan SPSS 20

Berdasarkan kebijakan pengambilan keputusan Data dikatakan normal jika $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} > 0,05$ dan jika $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)} < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai $\text{Asymp. Sig. (2-tailed)}$ sebesar 0,041. Nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Hasil Uji Linieritas

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

HO : Tidak ada hubungan variabel X dengan variabel y

Ha : ada hubungan variabel X dengan variabel y

Tabel 4.5
Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar *	(Combined)	1175,202	20	58,760	1,784	,120
Monopoly Game	Linearity	,397	1	,397	,012	,914
Smart	Deviation from Linearity	1174,805	18	61,832	1,877	,117
Within Groups		461,083	14	32,920		
Total		1636,286	19			

Sumber : Pengolahan data dengan SPSS 20

Berdasarkan kriteria pengujian signifikan: Jika $\text{Sig.} > 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variable independent dengan variable dependent, dan Jika nilai Deviation from Linearity $\text{Sig.} < 0,05$, maka tidak ada hubungannya yang linear secara signifikan antara variable independent dengan variable dependent. Dengan demikian terlihat bahwa $0,117 > 0,05$ berarti ada hubungan yang linier secara signifikan antara variable independent dengan variable dependent.

3. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Metode regresi linier sederhana ini dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel Independen (X) dan Variabel Dependen (Y). Untuk itu peneliti sajikan hasil uji regresi linier sederhana berdasarkan tabel berikut :

Tabel 4.6
Hasil Regresi Linier Sederhana

Media		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	79,693	11,440		6,966	,000
	Monopoly Game Smart	,158	,149	,068	,391	,698

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Sumber : Pengolahan data menggunakan SPSS 20

Pada output ini dikemukakan nilai koefisien dari persamaan regresi. Dalam kasus ini, persamaan regresi sederhana yang digunakan adalah

$$Y = a + bX$$

Diminta :

Y = Variabel tidak bebas

X : Variabel terikat

a : Nilai konstanta

b : koefisien arah regresi

Adapun persamaan regresi dalam penelitian ini adalah :

$$Y = 79,693 + 0,158 X$$

Berdasarkan persamaan regresi linier diatas diketahui nilai konstantanya sebesar 79,693. secara matematis, nilai konstanta ini menyatakan bahwa tanpa dilaksanakan media pembelajaran *Monopoly Game Smart* maka hasil belajar siswa memiliki nilai 79,693.

Selanjutnya nilai positif (0,158) adalah koefisien regresi variabel X (Media pembelajaran *Monopoly Game Smart*) menggambarkan bahwa arah hubungan

antara variabel X (Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart*) dengan variabel Y (Hasil belajar siswa) adalah searah, dimana setiap kenaikan satu satuan variabel X (Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart*) akan menyebabkan kenaikan hasil belajar siswa 0,158.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Monopoly Game Smart* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa akuntansi kelas X AK-1 SMK YPK

Sebelum penelitian dilakukan terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian terhadap angket, berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Adapun uji coba ini dilakukan di kelas X AK-1 SMK YPK Medan dengan jumlah siswa 20 orang.

Berdasarkan data nilai pre-test dan post-test dari 20 siswa, terlihat adanya variasi hasil belajar yang cukup signifikan setelah proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai post-test yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman terhadap materi. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang diterapkan cukup efektif bagi sebagian siswa dalam meningkatkan penguasaan materi.

Ada juga siswa mengalami penurunan pada hasil Post Test. Ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya konsentrasi saat post-test, rasa percaya diri yang berlebihan setelah mendapatkan nilai tinggi di pre-test, kurangnya motivasi belajar, atau perbedaan tingkat kesulitan antara soal pre-test dan post-test.

Secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan hasil belajar, perhatian khusus perlu diberikan kepada siswa yang menunjukkan penurunan agar guru dapat melakukan evaluasi metode pembelajaran dan memberikan bimbingan yang lebih intensif.

Dari hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* terhadap hasil belajar akuntansi. Hipotesis ini memiliki hubungan yang berarti dan signifikan pada taraf signifikansi = 0,05. Sesuai dengan hasil penelitian diperoleh hasil uji hipotesis $t_{hitung} = 3,391$ dan $t_{tabel} = 2,093$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* terhadap hasil belajar siswa akuntansi.

Dalam penelitian ini terlihat bahwa nilai a (angka konstan) dari Unstandardized Coefficient adalah 79,693. Hal ini berarti bahwa jika tidak ada Media Pembelajaran *Monopoly Game Smart* (X) maka nilai hasil belajar (Y) adalah sebesar 79,693. Sedangkan b (angka koefisien regresi) nilainya sebesar 0,158, hal ini menunjukkan bahwa setiap penambahan 1% tingkat media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (X) maka hasil belajar (Y) akan meningkat sebesar 0,158. Karena nilai koefisien regresi bernilai positif dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Monopoly Game Smart* (X) berpengaruh positif terhadap hasil belajar (Y).

E. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan penelitian saat melakukan penelitian antara lain :

1. Keterbatasan pada literature, dalam penelitian ini penulis memerlukan banyak literature sebagai panduan bagi penulis dalam menyusun skripsi.
2. Keterbatasan pada hasil tes dan angket, jika dilihat pada saat penelitian tidak semua siswa bersungguh-sungguh maupun banyak siswa yang menyelesaikan tes dan angket secara kerjasama dalam mengerjakan tes dan angket yang diberikan
3. Selain keterbatasan diatas, penulis juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam membuat tes yang kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman tentang penyusunan tes atau evaluasi pada bidang studi akuntansi, merupakan keterbatasan penelitian yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan tulisan-tulisan dimasa datang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa nilai rata-rata siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* yaitu 71,83 banding 78,23. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* adalah 80. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa setelah diajarkan dengan media pembelajaran *Monopoli game smart* adalah 90. Dari uji t dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan media pembelajaran *Monopoli game smart* dalam peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa SMK YPK Medan Tahun Pelajaran 2025/2025. Hal ini terlihat dari nilai Post Test yang lebih besar dibandingkan nilai Pre Test sebelum menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart*.

B. Saran

Dengan selesainya penelitian ini diharapkan:

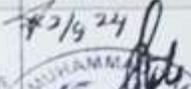
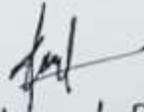
1. Kepada semua guru Akuntansi agar lebih menekankan mutu pelajaran Akuntansi yaitu lebih menekankan kepada pemahaman dan penerapan dari setiap konsep yang diajarkan.

2. Bagi siswa diharapkan tidak beranggapan bahwa Akuntansi sebagai bidang studi yang menyulitkan, tetapi sebagai bahan memperlancar wawasan berfikir dibidangnya masing-masing.
3. Disaran kepada guru-guru yang menggunakan media pembelajaran *Monopoli game smart* ini agar dapat memadukan metode ataupun model pembelajaran lain untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih maksimal lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Metodeologi Penelitian*. Yogyakarta: Bina Aksara.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.
- Faujiyah, C. R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, Vol. 7, No. 1.
- Harliyani, T., & Mariati. (2022). Analisis model pembelajaran Problem Posing dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JIMEDU)*, 2(4), 162–170.
- Irawan, F. J. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation (GI) terhadap Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU) Siswa Kelas X Semester Genap SMK Negeri 1 Metro TP 2015-2016. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 4, No. 2, 61-68.
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: CV Iscom Medan.
- Istarani. (2017). *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: CV Iscom Medan.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena.
- Matroji. (2015). Penerapan Model Group Investigation Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Materi Pengaruh Sejarah Dunia Terhadap Sejarah Bangsa Indonesia Abad 18-20 (PTK pada Kelas IX IPS Semester Genap Di SMA Negeri 1 Tambun Utara Tahun Ajaran 2014-2015).
- Mushoddik. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa MAN 6 Jakarta. *IGeo Edukasi*, Vol. 5, No. 2, October 2016, 1-10.
- Pramuningtyas. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Dengan Mind Mapping Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa SMA Negeri 5 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret*.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sari, I. W., & Sitompul, D. N. (2021). Analisis pemanfaatan media pembelajaran akuntansi berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Liabilities: Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 4(1), 1–9.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sihotang, I. M., & Ramadani, T. (2023). Pengaruh model pembelajaran Discovery Learning terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI di SMK Swasta Budi Agung Medan T.A 2022/2023. *EJI | Education Journal of Indonesia*, 4(2), 33–36.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas, Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widyanto, P. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Flanelgraf Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Volume 3, Nomor 1, Juli 2017.

 MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238 Website : http://www.fkip.umsu.ac.id E-mail: fkip@umsu.ac.id		FORM K 1
<p>Yth : Ketua/ Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU</p> <p>Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI</p> <p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini</p> <p>Nama Mahasiswa : Muhammad Doli Alparis N P M : 1902070020 Program Studi : Pendidikan Akuntansi Kredit Kumulatif : IPK = 3,39</p>		
Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul Yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Efektivitas Penggunaan Media pembelajaran Monopoli Game Smart Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi kelas X SMK YPK Medan	 
	Perancangan Pembelajaran Akuntansi dalam media komik untuk peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK YPK	
	Pengaruh model Pembelajaran Student Team Achievement Division Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI SMK YPK Medan.	
<p>Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.</p> <p style="text-align: right;">Medan, Senin 2 September 2024</p> <p style="text-align: right;">Hormat Pemohon,</p> <p style="text-align: right;">  Muhammad Doli Alparis </p>		
<p>Dibuat Rangkap 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan 		



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

Form K-2

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

Asslamu alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Doli Alparis
N P M : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi kelas X SMK YPK Medan

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu :

1. Ibu Mariati, S.Pd, M.Ak

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/ Risalah/ Makalah/ Skripsi saya

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

Medan, Senin 2 September 2024
Hormat Pemohon

Muhammad Doli Alparis

Keterangan :

- Dibuat rangkap 3
- Dekan/Fakultas
 - Ketua/Sekretaris Program Studi
 - Mahasiswa yang Bersangkutan



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

Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2303/II.3.AU /UMSU-02/F/2024

Lamp : ---

Hal : **Pengesahan Proyek Proposal**

Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Muhammad Doli Alparis
NPM : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansui Kelas X SMK YPK Medan

Pembimbing : Mariati.,S.Pd.,M.Ak

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 02 September 2025

Medan, 28 Shafar 1445 H
02 September 2024 M

Wassalam



Dra. Hj. Syamsuyurnita.,M.Pd.

NIDN 0004066701

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR



Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI PRA RISET

Nama Observer: _____

Tanggal Observasi: _____

Kelas: X AK

Media Pembelajaran: *Monopoli game smart*

Mata Pelajaran: Akuntansi

Tema Materi: _____

A. Aktivitas dan Keterlibatan Siswa

No	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan dalam mengikuti permainan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Siswa aktif terlibat dalam permainan dan berdiskusi dengan kelompok	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

B. Pemahaman Materi

No	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak	Keterangan
3	Siswa mampu menyelesaikan tugas atau soal dalam permainan dengan benar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Pemahaman siswa terhadap konsep akuntansi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

	meningkat selama kegiatan			
--	---------------------------	--	--	--

C. Kerja Sama dan Interaksi

No	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak	Keterangan
5	Siswa menunjukkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Terdapat interaksi yang positif antara siswa dan guru selama proses pembelajaran	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

D. Pengelolaan Waktu dan Fokus

No	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak	Keterangan
7	Waktu digunakan secara efektif selama pembelajaran berlangsung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Siswa tetap fokus dan tidak terdistraksi selama penggunaan media <i>Monopoli game smart</i>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

E. Dampak terhadap Hasil Belajar

No	Indikator Pengamatan	Ya	Tidak	Keterangan
9	Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan (berdasarkan evaluasi/kuis)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10	Siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep akuntansi melalui media permainan ini	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Lampiran 5

Hasil Observasi Siswa Pra Riset

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
17	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1

Lampiran 6

INSTRUMEN PENELITIAN**Soal Uraian****1. Pengertian Akuntansi (C2)**

1. Jelaskan secara singkat apa yang dimaksud dengan akuntansi!
2. Mengapa pengertian akuntansi penting dalam dunia bisnis?

2. Fungsi Akuntansi (C3)

3. Jelaskan tiga fungsi utama akuntansi dalam suatu organisasi!
4. Mengapa fungsi pencatatan dalam akuntansi sangat penting?

3. Tujuan Akuntansi (C2, C3, C4)

5. Sebutkan tujuan utama akuntansi dalam sebuah perusahaan!
6. Jelaskan tujuan akuntansi dalam menghasilkan informasi keuangan yang relevan!
7. Berikan satu contoh bagaimana tujuan akuntansi membantu perusahaan dalam menyusun laporan keuangan!
8. Buatlah skenario sederhana untuk menjelaskan bagaimana akuntansi membantu dalam pengambilan keputusan manajerial!

4. Peran Akuntansi (C3, C4)

9. Jelaskan peran akuntansi dalam mendukung transparansi keuangan perusahaan!
10. Berikan analisis bagaimana akuntansi membantu para pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam memahami kondisi keuangan perusahaan!

Bobot Nilai Per Soal:

Total nilai per soal dihitung berdasarkan bobot soal yang telah ditentukan.

Misalnya:

- Soal 1: Skor maksimal = 4, Bobot = 20 → Nilai = (Skor diperoleh / Skor maksimal) × Bobot.

Lampiran 7

NILAI PRE TEST DAN POST TEST

No.	Nama Siswa	Nilai Pre Test	Nilai Post Test
1	Dewa Ulandari	90	70
2	Arika Lutfia	80	80
3	Saskia Winata	70	95
4	Cinta Amaliah	85	70
5	Alisya Nur Agustin	90	100
6	Nadia	75	100
7	Nur Inkah Sari	60	75
8	Sri Lestari	95	95
9	Natasya Aulia	90	85
10	Kumala Dewi	95	80
11	Nur Khalifah Sukma	95	80
12	Raihan	85	75
13	Ayu Rahmadani	90	70
14	Salsabila Azhari	65	70
15	Adita Rmania	60	95
16	Sahnal Fatimah	80	100
17	Mutiara Nabilah	60	100
18	Suci Indah Lestari	65	75
19	Siti Latifah	100	80
20	Erdina Syafirah	70	80

Lampiran 8

Instrumen Penelitian (Angket)

ANGKET PENELITIAN

Judul:

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan

Petunjuk Pengisian:

1. Angket ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran Monopoly Game Smart.
2. Jawaban Anda sangat penting dan berguna untuk penelitian ini.
3. Semua jawaban bersifat rahasia dan tidak akan memengaruhi nilai atau hasil belajar.
4. Silakan beri tanda (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat Anda.

Identitas Responden

Nama Inisial : _____

Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan

Kelas : _____

Angket Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Media Monopoly Game Smart membuat saya lebih semangat belajar akuntansi.	<input type="checkbox"/>				
2	Saya memahami materi akuntansi lebih baik saat menggunakan	<input type="checkbox"/>				

	Monopoly Game Smart.					
3	Media pembelajaran ini membantu saya lebih aktif dalam kegiatan belajar.	<input type="checkbox"/>				
4	Saya merasa senang saat belajar akuntansi dengan permainan ini.	<input type="checkbox"/>				
5	Permainan ini membuat saya lebih mudah mengingat konsep akuntansi.	<input type="checkbox"/>				
6	Waktu belajar menjadi lebih menyenangkan dengan permainan Monopoly Game Smart.	<input type="checkbox"/>				
7	Saya dapat bekerja sama dengan teman saat menggunakan media ini.	<input type="checkbox"/>				
8	Penggunaan media ini membuat saya lebih cepat memahami soal-soal	<input type="checkbox"/>				

	akuntansi.					
9	Media pembelajaran ini cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran akuntansi.	<input type="checkbox"/>				
10	Saya ingin penggunaan media Monopoly Game Smart diterapkan terus-menerus.	<input type="checkbox"/>				

Keterangan Skor:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- N = Netral
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

Lampiran 9

Hasil Angket

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	3	3	4	3	4	4	5	5	3	4	38
2	5	5	5	5	3	4	5	4	4	3	43
3	3	4	4		3	4	3	3	4	3	36
4	4	3	3		5	5	4	3	3	3	37
5	5	4	5		4	4	4	5	3	4	41
6	5	5	5		5	4	4	3	5	4	45
7	3	5	4		3	4	5	5	5	3	40
8	3	4	3		3	3	4	3	3	4	35
9	3	3	3		3	5	4	4	4	4	38
10	4	3	4		4	4	3	3	4	3	35
11	4	3	3		5	3	5	4	3	3	36
12	5	3	3	3	3	4	4	3	4	3	35
13	5	3	5	4	5	3	4	4	5	4	42
14	5	4	5	5	4	3	3	5	5	4	43
15	5	3	4	5	4	4	3	4	4	3	39
16	3	5	5	3	4	4	3	4	5	4	40
17	3	3	5	4	3	3	3	5	3	5	37
18	4	3	3	3	5	4	5	5	3	3	38
19	3	4	4	4	3	4	3	4	5	3	37
20	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	42

Lampiran 10 Hasil Uji Penelitian

Hasil Uji Validitas

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
VAR00001	24.2800	154.293	.402	.606	Valid
VAR00002	24.1600	157.057	.201	.613	Valid
VAR00003	24.2000	154.833	.402	.607	Valid
VAR00004	24.2400	155.023	.357	.608	Valid
VAR00005	24.2400	153.357	.513	.603	Valid
VAR00006	24.2400	157.107	.164	.614	Valid
VAR00007	24.2000	154.583	.427	.606	Valid
VAR00008	24.2400	153.440	.505	.603	Valid
VAR00009	24.2000	156.000	.286	.610	Valid
VAR00010	24.1600	155.640	.354	.609	Valid
Total	14.0000	29.667	.790	.912	

Hasil Uji Reliabilitas**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.616	10

Lampiran 11 Hasil Uji Normalitas, Uji Linier, Uji Regresi Sederhana

Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	78,230000
	Std. Deviation	6,93645160
Most Extreme Differences	Absolute	,151
	Positive	,128
	Negative	-,151
Test Statistic		,151
Asymp. Sig. (2-tailed)		,0419

Test distribution is Normal.

Hasil Uji Linieritas**ANOVA Table**

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar *	(Combined)	1175,202	20	58,760	1,784	,120
Monopoly Game Smart	Linearity	,397	1	,397	,012	,914
	Deviation from Linearity	1174,805	18	61,832	1,877	,117
	Within Groups	461,083	14	32,920		
Total		1636,286	19			

Hasil Regresi Linier Sederhana**Coefficients^a**

Media	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	79,693	11,440		6,966	,000
Monopoly Game Smart	,158	,149	,068	,391	,698

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Lampiran 12


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/ BAN-PT/Ak.KP/PT/30/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6621003
 https://kip.umsu.ac.id **kip@umsu.ac.id

Nomor : 2468 /113 AU/UMSU-02/F/2024
 Lamp : ---
 Hal : Mohon Izin Observasi
 Kepada : Yth, Bapak/Ibu Kepala
 Yayasan Pendidikan Keluarga Medan
 di
 Tempat
 Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari. Sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Observasi di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Muhammad Doli Alparis
 NPM : 1902070020
 Jurusan : Pendidikan Akuntansi
 Judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoli Game Smart Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK YPK Medan

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

Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsiyurnita, M.Pd
 NIDN 9004066701



****Perlinggal****



Lampiran 14



UMSU
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Jurusan/Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
 Nama Lengkap : Muhammad Doli Alparis
 N.P.M : 1902070020
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoli Game Smart* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
09-09-2024	Penetapan tema penelitian	/
31-10-2024	(1) Perbaikan Latar Belakang Masalah Identifikasi, Bahasan dan rumusan Masalah (2) Perbaikan Kerangka Teori	/
20-11-2024	(1) Perbaikan Isi BAB-I (2) Perbaikan Isi BAB-II / III	/
27-11-2024	(1) Perbaikan Isi BAB-III	/
30-12-2024	(1) lengkapi daftar isi (2) kata pengantar (3) Daftarmen peneliti.	/
	ACC Seminar proposal.	/

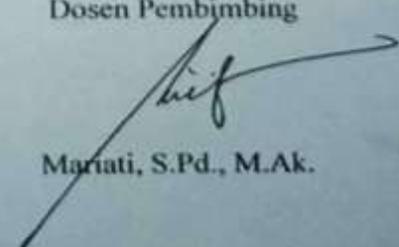
Diketahui oleh:
Ketua Prodi



Dr. Faisal Rahman Dongoran, S.E., M.Si.

Medan, 30 Desember 2024

Dosen Pembimbing



Mariati, S.Pd., M.Ak.



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Lengkap : Muhammad Doli Alparis
NPM : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoli Game*
Smart Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi
Kelas X AK SMK YPK Medan

Pada hari Sabtu, 11 Januari 2025 sudah layak menjadi skripsi.

Medan, 11 Januari 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Dosen Pembimbing

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Mariati, S.Pd., M.Ak

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

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

Unggul | Cerdas | Terpercaya



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Sabtu Tanggal 11 Januari 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Muhammad Doli Alparis
NPM : 1902070020
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Monopoli Game* Smart Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X AK SMK YPK Medan

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	Dicampuradukan
Bab I	FBM hrs. mengkerucut & Identifikasi penelitian perbaiki Rumusan dan tujuan penelitian
Bab II	teori-manual kerangka konseptual konsep perbaiki. Hipotesis perbaiki
Bab III	- jenis penelitian & dissdan penelitian - uji beda. - tabel penelitian
Lainnya	referensi tidak terkait dg variabel penelitian
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [<input checked="" type="checkbox"/>] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 11 Januari 2025

Dosen Pembahas

Dra. Ijah Muliani Sitohang, M.Si

Dosen Pembimbing

Mariati, S.Pd., M.Ak

PANITIA PELAKSANA
Ketua

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Akreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/III/2024

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

<https://umsu.ac.id/> ✉ rektor@umsu.ac.id 📘 umsumedan 📞 umsumedan 📺 umsumedan 📺 umsumedan

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Muhammad Doli Alparis*
 Tempat/tgl lahir : *Kotapinang / 04-02-2001*
 No. KTP (NIK) : *1222010402010004*
 NPM : *1902070020*
 Fakultas : *Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*
 Program Studi : *Pendidikan Akuntansi*

Dengan ini menyatakan bahwa, dokumen kelengkapan administrasi yang saya serahkan/lampirkan dalam melengkapi Berkas Ujian Tugas Akhir adalah BENAR dan ASLI. Apabila di kemudian hari ditemukan bahwa dokumen tersebut PALSU saya bersedia menanggung sanksi yang diberikan oleh Universitas. Data atau berkas yang sudah diberikan tidak dapat dirubah atau ditarik kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun dan dalam keadaan sadar.

Sabtu 31 Mei 2025

Yang Menyatakan



Muhammad Doli Alparis



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Nama lengkap	: MUHAMMAD DOLI ALPARIS
Tempat/ Tgl. Lahir	: Kotapinang, 04 Februari 2001
Agama	: Islam
Status Perkawinan	: Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	: 1902070020
Program Studi	: Pendidikan Akuntansi
Jamat Rumah	: Jl. Kampung Pulo Kotapinang
	Telp/Hp: 0813-9784-7228
Pekerjaan/ Instansi	: -
Alamat Kantor	: -

Melalui surat permohonan tertanggal Mei 2025 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya,:

1. Dalam keadaan sehat jasmani maupun rohani
2. Siap secara optimal dan berada dalam kondisi baik untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penguji,
3. Bersedia menerima keputusan Panitia Ujian Skripsi dengan ikhlas tanpa mengadakan gugatan apapun;
4. Menyadari bahwa keputusan Panitia Ujian ini bersifat mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.

Demikianlah surat pernyataan ini saya perbuat dengan kesadaran tanpa paksaan dan tekanan dalam bentuk apapun dan dari siapapun, untuk dipergunakan bilamana dipandang perlu. Semoga Allah SWT meridhoi saya. Amin.

SAYA YANG MENYATAKAN,



MUHAMMAD DOLI ALPARIS

Skripsi Muhammad Doli Alparis .pdf

ORIGINALITY REPORT

19% SIMILARITY INDEX	16% INTERNET SOURCES	6% PUBLICATIONS	12% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	------------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Negeri Medan Student Paper	2%
3	repository.uinsu.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.uthm.edu.my Internet Source	1%
5	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1%
6	repository.iainsinjai.ac.id Internet Source	<1%
7	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1%
8	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
10	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1%
11	repositori.umsu.ac.id Internet Source	<1%
12	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1%
13	digilib.uinkhas.ac.id Internet Source	<1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Muhammad Doli Alparis

NPM : 1902070020

Tempat/Tanggal Lahir : Kotapinang, 4 Februari 2001

Jenis Kelamin : Pria

Agama : Islam

Kewarganegaraan : Indonesia

Alamat : Jl. Kp. Pulo, Kotapinang

Nama Ayah : Ucok Hayat

Nama Ibu : Naisyah, S.E.

Alamat Orang Tua : Jl. Kp. Pulo, Kotapinang



Pendidikan Formal

1. SD Negeri 2 Kotapinang – Tamat tahun 2013
2. SMP Pesantren Darul Ma'arif – Tamat tahun 2016
3. SMA Negeri 1 Kotapinang – Tamat tahun 2019
4. Tahun 2019 s/d 2025 tercatat sebagai Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Mei 2025

Muhammad Doli Alparis









INFINIX HOT 9 PLAY
AI CAMERA