

ABSTRAK

RINDI KUSUMA. 1302070079. Pengaruh Model Pembelajaran *Modelling The Way* dengan *Games Rolling Color* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun pembelajaran 2016-2017. Skripsi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hasil Belajar siswa kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Modelling The Way* dengan *Games Rolling Color* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun pembelajaran 2016-2017.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan. Penelitian ini dilaksanakan di SMK BM Harapan Mekar-2 Medan yang beralamat di Jl. Jalan Marelan Raya No.77 Desa Rengas Pulau Kecamatan Medan Meralan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan yang berjumlah 30 orang siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *total sampling*. Desain penelitian ini yang digunakan adalah *One Group Pre Test Post Test Design*. Instrumen yang digunakan adalah test tertulis, test tertulis essay yang berjumlah 10 transaksi.

Dari hasil analisis data pre test-test diperoleh nilai rata-rata 44 dengan standar deviasi 12 dan untuk data post test diperoleh nilai rata-rata 82,33 dengan standar deviasi 11,88. Penelitian ini menggunakan uji Liliefors untuk mengetahui normalitas data hasil belajar dan menggunakan uji F untuk mengetahui homogenitas data. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dengan $\alpha = 0,05$.

Dari data perhitungan hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,68 > 2,04$) maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Color* di kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Color* di kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Modelling The Way* dengan *Games Rolling Color* dan Hasil Belajar.

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP, selakurektorUniverstasMuhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. ElfriantoNasutionM.Pd, SelakuDekanFakultasKeguruan Dan IlmuPendidikanUniversitasMuhammadiyah Sumatera Utara.
3. IbuDra. Hj. Syamsurnita, M.Pd, SelakuWakilDekan I FakultasKrguruan Dan IlmuPendidikanUniversitasMuhammadiyah Sumatera Utara.
4. IbuDra. IjahMulyaniSihotang, M.Si, Selakuketua Program StudiPendidikanAkuntansiPadaFakultasKeguruan Dan IlmuPendidikan.
5. IbuHennyZurikaLubisS.E ,M.Si, selakusekretaris Program StudiPendidikanAkuntanPadaUniversitasMuhammadiyah Sumatera Utara.
6. IbuDra. FatmawarniM.M ,selakudosenpembimbingpadaFakultasKeguruan Dan IlmuPendidikanUniversitasMuhammadiyah Sumatera Utara yang telahbanyakmeluangkanwaktudalammemberikanbimbinganserta saran dannasehatdalammenyelesaikanskripsiini.
7. Bapak Dr. SaidunHutasuhutM.SiselakudosenpemandingpadaFakultasKeguruan Dan IlmuPendidikanUniversitasMuhammadiyah Sumatera Utara yang telahbanyakmemberikan saran sertamasukandalammenyelesaikanskripsiini.

8. Staf pegawai biro Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara ataskelancaran administrasi
9. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Bapak Andri Ahmad Desa S.T selaku kepala SMK BM Harapan Mekar 2 Medan Yang telah membantudan mengizinkan penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
11. Ibu Sri Wahyuni S.Pd selaku guru bidang studi Akuntansi SMK BM Harapan Mekar 2 Medan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di kelas X-AK.
12. Adinda Tersayang Nurul Hadi Kusuma yang telah memberikan semangat, motivasi dan dukungan kepada penulis.
13. Sahabat – sahabat penulis : David Hannah Siregar S.T, Lusiana Mardatillah, Rini Siti Jumiah S.Pd, Aprilla Mirna Putri S.Pd, Rina Sahrona Nasution S.Pd, Ramadaningsih S.Pd, Widya Afsari S.Pd, Elidawati S.Pd, Dessy Puspita Sari S.Pd, Arum Dini Munthe S.Pd, Khairidha S.Pd, Fahrunnisa Affandi, Sari Puspita Dewi Siregar, dan Tyfana Lestari.
14. Teman- temankost Gg. Gunung Mas No. 5
15. Teman – teman S-1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Stambuk

2013 khususnyakelasPendidikanAkuntansi B – Pagi yang telahmemberikandukungandanseangatkepadapenulis.

16. Teman – teman PPL di SMK BM HarapanMekar 2 Medan T.P 2016/2017 yang telahmemberikandukungandanseangatkepadapenulis.

Penulismenyadaridalampenulisaninimasihterdapatkekuranganbaikdalampe nggunaanbahasamaupunpenulisannya.Olehkarenaitu, penulistidakmenutupdiriakan kritikdan saran dariberbagaipihak yang bersifatmembangununtukkesempurnaaskripsiini, agar menjadilebihbaikdanbermanfaatbagi yang membutuhkan.

Penulis

RindiKusuma

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LatarBelakangMasalah	1
B. IdentifikasiMasalah	4
C. Batasan Masala	4
D. RumusanMasalah	5
E. TujuanPenelitian	5
F. ManfaatPenelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. KerangkaTeoritis	7
1. Pengertian Model Pembelajaran	7

2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Modelling The Way</i>	8
3. Pengertian Games (Permainan)	11
4. Pengertian <i>Rolling Color</i>	13
5. Kajian Tentang Hasil Belajar.....	15
a. Pengertian Hasil Belajar.....	15
b. Pengertian Hasil Belajar Akuntansi.....	18
6. Materi Pembelajaran.....	20
a. Jurnal Umum.....	21
B. Kerangka Konseptual.....	24
C. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Variable Penelitian.....	28
D. Definisi Operasional.....	28
E. Jenis dan Desain Penelitian.....	30
F. Instrumen Penelitian.....	30
G. Uji Coba Instrumen.....	31
1. Uji Validitas Tes.....	32
2. Uji Reliabilitas Tes.....	33
H. Teknik Analisis Data	34
1. Uji Normalitas.....	34

2. Uji Homogenitas	35
3. Uji Hipotesis	36
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Gambaran Umum Hasil Penelitian	37
1. Sejarah Berdiri Sekolah	37
2. Profil Sekolah	37
3. Visi dan Misi Sekolah	38
4. Saran dan Fasilitas	38
5. Struktur Organisasi Sekolah	40
B. Deskripsi Hasil Penelitian	41
1. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	41
2. Hasil Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	43
C. Analisis Data	46
D. Teknik Analisis Data	48
E. Pembahasan Hasil Penelitian	51
F. Keterbatasan Hasil Penelitian	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	26
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	30
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah.....	40

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Data Nilai Harian Siswa Mata Pelajaran Akuntansi.....	3
Tabel 2.1 Kolom Jurnal Umum.....	21
Tabel 2.2 Tabel Jawaban Jurnal Umum.....	24
Tabel 3.1 Rencanan dan Pelaksanaan Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen <i>pretest</i>	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen <i>post test</i>	31
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pre Test.....	47
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Pre Test.....	47
Tabel 4.3 Ringkasan Perhitungan Normalitas Data Pre Test.....	48
Tabel 4.4 Ringkasan Perhitungan Normalitas Data Pre Test.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus
- Lampiran 2 Rpp
- Lampiran 3 Soal Pre Test dan Post test
- Lampiran 4 UjiValiditas*Pre Test*
- Lampiran 5 UjiReliabilitas*Pre Test*
- Lampiran 6 PerhitunganReliabilitas*Pre Test*
- Lampiran 7 UjiValiditas*Post Test*
- Lampiran 8 UjiReliabilitas*Post Test*
- Lampiran 9 PerhitunganReliabilitas*Post Test*
- Lampiran 10 HasilBelajar*Pre Test*dan*Post Test*
- Lampiran 11 Perhitungan Rata-Rata danStandarDeviasi*Pre Test*dan*Post Test*
- Lampiran 12 UjiNormalitas Data
- Lampiran 13 UjiHomogenitas Data
- Lampiran 14 UjiHipotesis Data
- Lampiran 15 TabelUjiLiliefors
- Lampiran 16 Tabel Z Kurva Normal
- Lampiran 17 TabelUji F
- Lampiran 18 TabelUji t
- Lampiran 19 DokumentasiPenelitian
- Lampiran 20 DaftarRiwayatHidup
- Lampiran K1
- Lampiran K2

Lampiran	K3
Lampiran	SuratKeterangan
Lampiran	BeritaAcaraBimbingan Proposal
Lampiran	SuratBeritaAcara Seminar Proposal
Lampiran	SuratPengesahan Proposal
Lampiran	SuratPernyataan
Lampiran	SuratPermohonanIzinRiset
Lampiran	SuratBalasanRiset
Lampiran	BeritaAcaraBimbinganSkripsi
Lampiran	SuratPengesahanSkripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan.

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan diri melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prosedur pendidikan itu sendiri. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang mendasar bagi pembangunan suatu bangsa. Tingkat keberhasilan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikannya.

Keberhasilan suatu pendidikan dapat diukur berdasarkan ketercapaian kompetensi yang ditetapkan sejak awal kegiatan suatu pembelajaran dan juga dapat dilihat dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan. Banyak fakta yang menunjukkan masalah yang dihadapi siswa yaitu hasil belajar yang masih rendah. Hal ini menuntut guru dan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Antara guru, siswa dan orang tua siswa perlu mengadakan kerja sama untuk saling mendukung dalam proses belajar sehingga memungkinkan tercapainya hasil belajar siswa yang memuaskan atau dengan kata lain tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SMK BM Harapan Mekar-2 Medan khususnya di kelas X Akuntansi, sebagian siswa menganggap bahwa pelajaran akuntansi sulit dan membosankan sehingga membuat siswa malas untuk belajar akuntansi, bahkan ada siswa yang mengantuk dan main handphone ketika guru sedang menyampaikan materi pelajaran, sehingga membuat pemahaman akuntansi siswa kurang baik dan membuat hasil belajar akuntansi siswa rendah. Menurut pengamatan penulis, guru sebagai pendidik dalam mengajar jarang memvariasikan model-model pembelajaran dan media pembelajaran, membuat proses pembelajaran akuntansi yang terjadi hanyalah berupa penyampaian informasi satu arah dari guru kepada siswa, yaitu ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

Faktor lain yang menjadi penghambat keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah kurangnya fasilitas belajar seperti tidak adanya buku pedoman untuk mengikuti pelajaran, sehingga siswa tidak bisa membaca dan memahami pelajaran dengan baik, siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Ini terbukti pada saat dilakukan tes ulangan harian dan hasilnya masih kurang memuaskan dan masih banyak hasil belajar siswa dibawah rata-rata nilai Kriteria Ketuntasan Minimal. Hal ini dapat dilihat dari jumlah siswa yang lulus pada tes yang telah dilakukan, hanya 10 orang atau 33% yang dinyatakan lulus dan 20 orang 67% yang tidak lulus.

Berikut data hasil tes ulangan harian kelas X SMK BM Harapan Mekar-2 Medan :

TABEL 1.1
Data Tes Ulangan Harian Siswa SMK BM Harapan Mekar -2 Medan
Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X TP. 2016/2017

No	Jumlah siswa	Nilai	Persentase	Keterangan
1	10 Orang	≥ 70	33%	Tuntas
2	20 Orang	< 70	67%	Tidak Tuntas
Jumlah	30 Orang		100%	

Sumber : Dokumen Daftar Nilai di kelas X SMK BM Harapan Mekar2 Medan

Dengan demikian agar siswa tertarik atau termotivasi untuk belajar, dalam usaha meningkatkan hasil belajar, untuk itu penulis menganggap perlu adanya penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat, yang dilakukan oleh guru dan bermanfaat bagi siswa. Dengan model yang tepat, diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Salah satu alternatif dalam pengembangan model pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dan *games Rolling Color*. Model ini merupakan salah satu model pembelajaran yang menjadikan siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Modelling The Way* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta/data yang benar. Sedangkan, *games Rolling Color* adalah suatu media dalam pembelajaran yang berbentuk lingkaran dengan aneka warna yang berbeda-beda. Pemanfaatan *games* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga membuat hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Model Pembelajaran *Modelling The Way* dengan Games *Rolling Color* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun pembelajaran 2016-2017**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas , maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.
2. Minimnya minat belajar akuntansi siswa.
3. Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan hanya terpusat pada guru.
4. Tidak adanya buku pelajaran yang dimiliki siswa.
5. Fasilitas belajar yang kurang memadai.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada :

1. Penggunaan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan games *Rolling Color*.
2. Hasil Belajar yang akan diteliti adalah hasil belajar akuntansi pada materi jurnal umum dikelas X AK SMK BM Harapan Mekar-2 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Colordi* kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017 ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Colordi* kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi :

1. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan dan menambah wawasan bagi peneliti sebagai calon guru dalam mendidik siswa dimasa yang akan datang.

2. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah pada umumnya dalam rangka perbaikan pembelajaran dikelas dan peningkatan kualitas sarana dan prasarana sekolah.

3. Bagi Guru

Bagi guru khususnya bidang studi akuntansi , sebagai bahan masukan dan sebagai bahan untuk menyesuaikan gaya mengajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran diartikan sebagaimana prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan, dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Arends (Aris Shoimin, 2014 : 23) istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan , sintaks, lingkungan, dan system pengelolannya.

Menurut Soekamto (Aris Shoimin, 2014:23) model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Sedangkan menurut Joyce dan Weil (Trianto 2014 : 51) model pengajaran merupakan model belajar dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi , ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu , mereka juga mengajarkan bagaimana mereka belajar.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam dunia pendidikan, saat ini dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif dalam proses belajar mengajar di

kelas, model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan guru guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar, yang mampu berfikir kritis, memiliki skill yang baik di bidangnya serta memiliki kemampuan kompetensi yang baik. Untuk itu seorang guru di tuntut dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran guna meningkatkan proses mengajar

Model yang tepat dan baik diharapkan dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

2. Model Pembelajaran *Modelling The Way*

Modelling the way sebagai model pembelajaran adalah suatu model yang dilaksanakan dengan cara guru memberikan skenario suatu sub bahasan untuk di demonstrasikan siswa di depan kelas, sehingga menghasilkan ketangkasan dengan keterampilan atau skill dan profesionalisme.

Menurut Wijaya (2004:12) “*Modelling the way* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu siswa untuk mencari jawaban dengan usaha sendiri berdasarkan fakta/data yang benar.” Penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang proses, situasi atau benda tertentu, baik sebenarnya atau hanya sekedar tiruan.

Menurut Hisyam Zaini (2008:76) “*Modelling The Way* yaitu suatu pembelajaran yang menggunakan keterampilan dalam menggunakan ilustrasi dan scenario untuk dapat memunculkan ide-ide yang cemerlang dan terampil.” Sehingga memudahkan siswa untuk bereksplorasi yaitu mengembangkan bakat

yang dimiliki siswa tersebut dalam sebuah scenario yang diimplementasikan pada suatu transaksi yang pada akhirnya menjadi sebuah jurnal.

Dimana peserta didik mengalami proses pembelajaran dengan cara berbeda dari biasanya, peserta didik diberi kemudahan agar mengeluarkan beberapa pendapat dan diberi peluang menceritakan beberapa cerita dari pengalaman hidup peserta didik serta diberikan kebebasan menuangkan ide-ide yang dimiliki, disamping itu peserta didik juga diarahkan untuk mengaplikasikan secara terampil dan imajinatif dengan bayangan ilustrasi yang mereka miliki agar peserta didik mengalami dan memahami isi dari pembelajaran yang mereka pelajari. Proses ini tercipta agar peserta didik membuat scenario dengan keterampilan yang mereka miliki dan mendemonstrasikannya di depan kelas. Skenario dapat mempermudah peserta didik peserta didik untuk mampu membangkitkan reaksi imajinasi dan kemampuan.

Model seperti ini memberikan banyak manfaat bagi peserta didik, dengan model seperti ini pula membuat peserta didik mengikuti pembelajaran dengan cepat, mudah dipahami dan menyenangkan.

Seperti yang dikatakan oleh Hisyam Zaini (2008:76) , di dalam model ini terdapat beberapa langkah-langkah yang dapat dilakukan pada suatu proses pembelajaran , sebagai berikut :

- 1) Setelah pembelajaran satu topik tertentu, identifikasikan beberapa situasi umum dimana peserta didik dituntut untuk menggunakan keterampilan yang baru dibahas.

- 2) Bagi kelas kedalam beberapa kelompok kecil menurut jumlah peserta didik yang diperlukan untuk mendemonstrasikan satu scenario (minimal 2 atau 3 orang).
- 3) Beri waktu 10-15 menit untuk menciptakan scenario.
- 4) Beri waktu 5-10 menit untuk berlatih.
- 5) Secara bergiliran tiap kelompok mendemonstrasikan scenario masing-masing. Beri kesempatan untuk memberikan *feedback* pada setiap demonstrasi yang dilakukan.

Walaupun model ini diharapkan dapat mengefektifkan kegiatan pembelajaran , namun dalam pelaksanaannya juga terdapat kelebihan dan kelemahannya, adapun kelebihan dan kelemahannya sebagai berikut :

a. Keunggulan Modelling The Way

- 1) Siswa lebih menguasai materi secara mendalam, karena siswa bukan hanya sekedar memahami materi akan tetapi juga mempraktikan atau mendemonstrasikannya.
- 2) Pembelajaran akan lebih menarik sebab melibatkan seluruh kemampuan berfikir siswa.
- 3) Siswa kan lebih tertantang sebab ia harus mampu mempraktikan ilmu yang diketahuinya.
- 4) Untuk melatih siswa dalam mengerjakan sesuatu secara baik dan benar.
- 5) Meningkatkan keberanian dan mengerjakan sesuatu.
- 6) Siswa memiliki keterampilan sesuai dengan yang dipraktikkannya.

b. Kelemahan Modelling The Way

- 1) Adakalanya media yang dipraktikkan atau didemonstrasikan kurang tersedia dengan baik.
- 2) Topik yang dipraktikkan kurang diatur secara baik sehingga merumitkan siswa dalam mempraktikkannya.
- 3) Imajinasi siswa kurang terlatih dalam mempraktekkan materi yang diajarkan karena jarang sekali guru melakukan hal ini.

3. Games (Permainan)

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama (kelompok) dengan konteks antara pemain yang berinteraksi satu sama lain mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Conny R.Semiawan (2008 : 19-20) permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang anak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Hurlock (1978:280) permainan adalah proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Senada dengan pendapat diatas , permainan juga dapat

di definisikan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, social, moral, dan emosional.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditegaskan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi anak yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Permainan bagi anak yaitu permainan yang mengandung nilai pendidikan karena melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek.;

a. Manfaat permainan bagi pembelajaran anak

Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Teknik mengejar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut :

1) Mengembangkan aspek fisik

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik, bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar.

2) Mengembangkan aspek social

Aspek social anak seperti sikap social , komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui peran.

3) Mengembangkan aspek emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.

4) Mengembangkan aspek kognisi

Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi anak untuk dapat berimajinasi menuju berfikir abstrak.

b. Komponen-komponen utama dalam suatu permainan :

- 1) Adanya pemain.
- 2) Adanya lingkungan dimana pemain berinteraksi .
- 3) Adanya aturan-aturan main.
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

4. *Rolling Color*

Rolling Color adalah suatu media dalam pembelajaran yang berbentuk lingkaran dengan aneka warna yang berbeda-beda. Setiap warna memiliki sebuah amplop dengan warna yang sama yang di tempel di sebuah karton yang lainnya, amplop tersebut berisi sebuah pertanyaan yang berbeda-beda.

Dalam permainan ini, pemain diminta untuk memutar *rolling color* yang tersedia sekuat mungkin , dan tunggu sampai roda berhenti sendiri. Media games

ini dibuat untuk menciptakan situasi “ *learning by playing*” pada anak agar mudah memahami materi pelajaran sehingga anak menjadi lebih senang dan tertarik pada mata pelajaran akuntansi.

Akuntansi akan lebih bermakna dan memudahkan para siswa untuk mengingat kembali materi-materi yang telah mereka pelajari dan yang pasti akan lebih menarik dan memberikan kesan bahwa akuntansi tidak sulit seperti yang mereka bayangkan sebelumnya, dan memberikan inspirasi dan motivasi untuk terus menggali pelajaran akuntansi khususnya agar selalu disenangi dan diminati siswa.

Didalam games rolling color ini , terdapat langkah – langkah yang yang harus diikuti, yaitu sebagai berikut :

- 1) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok , yang terdiri dari 3-4 orang per kelompok.
- 2) Guru memberi nomor urut kepada setiap kelompok , kemudian nomor urut tersebut di letakkan didalam sebuah kotak untuk diacak.
- 3) Guru menjelaskan secara singkat aturan dalam permainan *rolling color*.
- 4) Setelah semua siswa mengerti aturan permainan, guru mengambil nomor urut siswa secara acak yang ada di dalam kotak tadi.
- 5) Setelah di dapat nomor yang akan maju ke depan kelas , maka diminta siswa perwakilan dari kelompok tersebut untuk maju ke depan kelas.
- 6) Siswa tersebut diminta untuk memutar rolling color yang sudah disediakan guru, dan tunggulah hingga rolling color berhenti sendiri.

- 7) Setelah rolling color berhenti (mis : merah) maka dibuka amplop berwarna merah yang sudah berisi soal.
- 8) Kemudian guru membacakan soal tersebut, dan mengharuskan seluruh siswa mencatat soal tersebut dalam selembar kertas.
- 9) Setelah soal selesai dibacakan maka siswa yang memutar rolling color akan menjawab soal tersebut sebagai perwakilan dari kelompok yang maju .
- 10) Jika soal dijawab benar maka kelompok tersebut mendapat reward, dan apabila soal tidak dapat dijawab maka soal tersebut dilempar kepada kelompok lain yang bisa menjawab dan reward diberikan kepada kelompok yang bisa menjawab benar.
- 11) Dan begitulah seterusnya hingga permainan selesai.

5. Kajian Tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar menurut Winkel (Purwanto, 2009:39) merupakan aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan , keterampilan dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relative lama dan merupakan hasil pengalaman.

Belajar menurut Dahar (Purwanto, 2009:41) adalah perubahan perilaku yang dapat diamati melalui kaitan antara stimulus dan respons menurut prinsip yang mekanistik. Belajar yang bersifat mekanistik dan tanpa pemahaman

dipertanyakan manfaatnya. Pemecahan masalah tidak dapat dilakukan dengan menggunakan informasi yang tidak bermakna.

Menurut Gagne (Purwanto, 2009:42) hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantara kategori-kategori. Dahar, 1998:95 (Purwanto 2009:42). Merujuk pemikiran Gagne (Purwanto, 2009:42) hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa factor diantaranya yaitu factor intern dan factor ekstern . Berikut terdapat beberapa factor intern (factor

yang ada dalam diri individu yang sedang belajar)yang terdiri dari tiga factor yaitu :

- 1) Faktor jasmaniah, ada dua factor yang mempengaruhi proses belajar siswa yaitu factor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, factor ini pada umumnya dipandang lebih esensial yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan.
- 3) Faktor kelelahan, dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

Sedangkan faktor ektern adalah factor yang ada diluar individu yang terdiri dari tiga fktor yaitu :

- 1) Faktor keluarga , siswa yang akan belajar menerima pengaruh berupa bagaimana cara orang tua mendidik anak, relasi yang baik antara keluarga, suasana didalam rumah dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah, sekolah mempengaruhi baik tidaknya siswa dalam kegiatan belajarnya yang dilihat dari metode guru dalam mengajar, kurikulum yang digunakan, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standard pelajaran, keadaan sekolah dan tugas yang diberikan.
- 3) Faktor masyarakat, dimana siswa berhubungan secara langsung atau tidak langsung dengan lingkungan tempat tinggalnya. Hal ini mempengaruhi kegiatan belajar siswa dalam lingkungandengan dipengaruhi media massa, teman bermain, dan bentuk kehidupan masyarakat tempat tinggal.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, kemampuan dan keterampilan siswa setelah mengalami proses belajar.

Selanjutnya, hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian dengan cara mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar siswa melalui tes. Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa dalam penguasaan materi atau untuk mengetahui status siswa dalam hal penguasaan materi atau untuk mengetahui status siswa dalam kedudukan baik secara individu maupun kelompok.

b. Pengertian Hasil Belajar Akuntansi

Hasil belajar dapat diketahui setelah mengikuti pelajaran, berdasarkan informasi tersebut dapat diketahui seberapa besar penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan yang dapat ditulis dengan angka dan nilai.

Belajar akuntansi merupakan suatu aktivitas yang dimaksudkan untuk memperdalam penguasaan siswa dalam bidang akuntansi melalui kegiatan belajar mengajar dikelas.

Menurut Nana Sudjana (2005 : 173) “ keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran tergantung pada kebiasaan belajar yang dilakukan secara teratur dan berkesinambungan.” Kebiasaan belajar merupakan factor penting dalam menentukan hasil belajar akuntansi siswa. Kebiasaan belajar secara teratur dimulai dari cara mengikuti pelajaran, cara belajar mandiri, cara belajar kelompok, cara mempelajari buku pelajaran, dan cara menghadapi ujian/ulangan/tes.

Soemarso (2004:45)“akuntansi merupakan proses yang terdiri dari identifikasi, pengukuran dan pelaporan informasi ekonomi. Kemudian disajikan dari suatu kesatuan ekonomi kepada pihak-pihak yang berkepentingan”.

Menurut Somantri (2005:9) akuntansi adalah suatu proses yang meliputi: “pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan transaksi keuangan perusahaan yang terjadi dalam suatu periode tertentu”.

Secara umum, akuntansi dapat diartikan sebagai proses seni pencatatan, penggolongan, peringkasan, dan pengikhtisaran yang tepat dan dinyatakan dalam bentuk keuangan dan penafsiran dari hasil-hasilnya. Oleh karena itu akuntansi dapat dikategorikan sebagai semi matematika yang membawa siswa ke dalam pemecahan masalah. Salah satu implikasi dari pandangan ini adalah siswa dituntut mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam pemecahan persoalan.

Sedangkan menurut kamus akuntansi, akuntansi adalah aktivitas-aktivitas yang menyediakan informasi biaya yang bersifat kuantitatif dan disajikan dalam satuan uang, untuk pengambilan keputusan, perencanaan, pengendalian sumber operasi, serta mengevaluasi prestasi kerja.

Dengan demikian jika dihubungkan dengan hasil belajar, maka hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik secara individu maupun kelompok dari proses belajar mengajar akuntansi yang dinilai baik berupa angka maupun huruf melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap ujian yang ditempuhnya.

6. Materi Pelajaran

Jurnal berasal dari bahasa Prancis yaitu “journal” yang berarti buku harian. Jurnal diartikan sebagai buku harian yang digunakan untuk mencatat semua transaksi yang terjadi berupa pendebitan dan pengkreditan secara kronologis (menurut urutan tanggal) beserta penjelasan yang diperlukan.

Menjurnal (*journalizing*) adalah aktifitas meringkas dan mencatat transaksi perusahaan berdasarkan dokumen secara kronologis beserta penjelasan yang diperlukan dalam buku jurnal. Jurnal berfungsi untuk mencatat dan meringkas setiap transaksi yang dilakukan perusahaan. Buku jurnal adalah media yang digunakan untuk mencatat transaksi perusahaan secara ringkas, permanen, dan lengkap, serta disusun secara kronologis untuk referensi dimasa depan.

Jurnal memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut :

- Fungsi historis, artinya pencatatan setiap bukti transaksi dilakukan secara urut berdasarkan tanggal terjadinya transaksi.
- Fungsi mencatat, artinya semua transaksi harus dicatat dalam jurnal tanpa ada yang tertinggal.
- Fungsi analisis, artinya pencatatan dalam jurnal merupakan hasil analisis transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan serta jumlahnya masing-masing.
- Fungsi instruksi, artinya jurnal merupakan perintah untuk mendebit dan mengkredit akunbuku besar sesuai dengan catatan dalam jurnal.

- Fungsi informative, artinya catatan dalam jurnal memberikan penjelasan mengenai transaksi yang terjadi.

a. Jurnal Umum

Jurnal umum adalah catatan sistematis dan kronologis yang dimiliki perusahaan atas transaksi yang telah dilakukan. Jurnal umum memiliki bentuk kolom sebagai berikut :

PT.ABC	→	Nama Perusahaan
Jurnal Umum	→	Jenis Laporan
Per 31 Desember 20xx	→	Keterangan Waktu

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
(a)	(b)	(c)	(d)	(e)

Tabel 2.1 Kolom jurnal umum

Keterangan :

- a) Tanggal terjadi transaksi
- b) Nama akun
- c) Nomor akun
- d) Nilai akun sisi debet
- e) Nilai akun sisi kredit

Cara mencatat transaksi kedalam jurnal umum :

1. Setiap halaman jurnal diberi nomor urut untuk referensi setiap halaman jurnal, kecuali apabila halaman tersebut tahunnya berubah.
2. Bulan dicantumkan sekali saja pada baris pertama sesudah tahun dalam kolom tanggal disetiap halaman kecuali dalam halaman tersebut bulannya berubah.
3. Tanggal dicantumkan sekali saja pada kolom “tanggal” untuk setiap hari, tanpa memandang jumlah transaksi yang ada pada hari itu. Tanggal yang

dicatat adalah tanggal terjadinya transaksi, bukan tanggal dicatatnya transaksi pada jurnal.

4. Nama perkiraan di debit dicantumkan pada tepi paling kiri dalam kolom “keterangan” nilai uangnya dicatat dalam kolom “debit”.
5. Nama perkiraan di kredit dicantumkan dibawah agak ke kanan dari perkiraan yang di debit, nilai uangnya dicatat dalam kolom “kredit”.
6. Penjelasan singkat dapat dibawah agak ke kanan dari setiap ayat jurnal, kadang-kadang penjelasan ini di tiadakan yaitu apabila sifat transaksi sudah jelas atau apabila penjelasan terlampau panjang untuk sebuah transaksi yang kompleks atau apabila dapat digantikan dengan referensi pada dokumen yang mendukungnya.
7. Kolom referensi digunakan untuk mencatat nomor kode perkiraan yang bersangkutan dibuku besar. Kolom ini diisi pada waktu pemindahan bukuan posting kebuku besar.
8. Nomor bukti transaksi yang dijadikan dasar pencatatan dalam jurnal di catat dalam kolom “nomor bukti”.

Berikut ini merupakan contoh pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum :

Contoh soal :

Pada tanggal 1 Desember 2007, Tn.chandra mendirikan biro jasa hukum, dengan nama “Biro jasa hukum GEBRAK” . Transaksi yang terjadi selama desember 2007, antara lain :

Des 2 : Tn. Ali menginvestasikan sebagai modal awalnya :

- Uang tunai Rp. 10.000.000,00

- Kendaraan Rp.7.500.000,00

Des 7 : Dibeli peralatan kantor seharga Rp. 5.000.000,00 secara tunai.

Des 10 : Seorang pelanggan telah mendapat konsultasi jasa hukum sebesar Rp. 2.000.000,00 . Tetapi dibayar tunai Rp.1.500.000,00 dan sisanya dibayar bulan berikutnya.

Des 15 : Dibayar rekening listrik sebesar Rp. 300.000,00 tunai.

Des 18 : Perusahaan meminjam uang kepada bank sebesar Rp.20.000.000,00 .

Des 22 : Tn.Ali mengambir uang kas perusahaan untuk keperluan pribadinya sebesar Rp.1.500.000,00

Des 28 : Dibayar gaji karyawan sebesar Rp.3.000.000,00 .

Diminta : Jurnal transaksi diatas !

Jawaban :

“Biro jasa hukum GEBRAK”

Jurnal Umum

31 Des 2007

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
D	1	Kas	111		
		Kendaraan	121	10.000.000	
		Modal	311	7.500.000	17.500.000

E	7	Peralatan Kantor Kas	122 111	5.000.000	5.000.000
S	10	Kas Piutang usaha Pendapatan jasa	111 112 411	1.500.000 500.000	2.000.000
	15	Beban Listrik Kas	511 111	3.000.000	3.000.000
2	18	Kas Utang bank	111 211	20.000.000	20.000.000
0	22	Prive Tn.Ali Kas	321 111	1.500.000	1.500.000
0	28	Beban Gaji Kas	512 111	3.000.000	3.000.000
7		JUMLAH		52.000.000	52.000.000

Tabel 2.2 Tabel jawaban jurnal umum

B. Kerangka Konseptual

Pembelajaran akuntansi merupakan suatu proses untuk menciptakan lingkungan belajar siswa dengan menggunakan suatu rancangan pembelajaran yang sesuai sehingga dapat mengoptimalkan proses belajar.

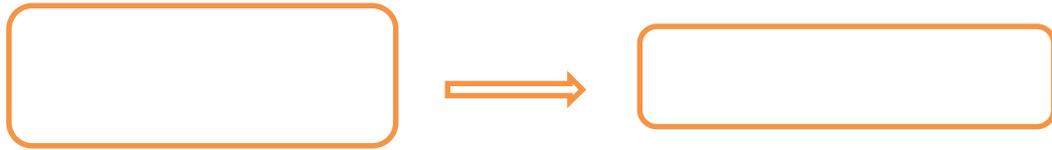
Keberhasilan suatu proses belajar dapat diketahui melalui prestasi belajar siswa. Model pengajaran yang baik dapat tercapai apabila guru mampu menggunakan model pengajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Harapan Mekar-2 Medan pada mata pelajaran akuntansi masih sangat rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar akuntansi siswa yang masih rendah. Salah satu alternative yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa yang rendah adalah

dengan menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan games *Rolling Color*.

Dalam model pembelajaran *Modelling The Ways* siswa dituntut untuk belajar dan inovatif dalam proses belajar mengajar dan diharapkan setiap siswa mengungkapkan idenya, dan membantu siswa belajar menghormati siswa lain serta bekerja sama satu dengan yang lainnya sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Dimana peserta didik mengalami proses pembelajaran dengan cara berbeda dari biasanya, peserta didik diberi kemudahan agar mengeluarkan beberapa pendapat dan diberi peluang menceritakan beberapa cerita dari pengalaman hidup peserta didik serta diberikan kebebasan menuangkan ide-ide yang dimiliki, disamping itu peserta didik juga diarahkan untuk mengaplikasikan secara terampil dan imajinatif dengan bayangan ilustrasi yang mereka miliki agar peserta didik mengalami dan memahami isi dari pembelajaran yang mereka pelajari. Proses ini tercipta agar peserta didik membuat skenario dengan keterampilan yang mereka miliki dan mendemonstrasikannya di depan kelas. Skenario dapat mempermudah peserta didik untuk mampu membangkitkan reaksi imajinasi dan kemampuan.

Berdasarkan uraian di atas maka yang menjadi kerangka konseptual dari pengaruh model pembelajaran *Modelling The Way* dengan games *Rolling Color* terhadap hasil belajar akuntansi siswa SMK BM Harapan Mekar-2 Medan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kegiatan penelitian. Menurut Sugiono (2010:64) “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pertanyaan”.

Berdasarkan latar belakang, perumusan masalah dan kerangka konseptual di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut “ Ada pengaruh Model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *Games Rolling Color* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa SMK BM Harapan Mekar-2 Medan T.P 2016/2017”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

a.Lokasi Penelitian

Adapun lokasi yang dijadikan tempat penelitian adalah SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Jl. Marelan Raya No. 77 Medan.

b.Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan pada bulan Januari – Maret 2016 di SMK BM Harapan Mekar-2 Medan tahun pembelajaran 2016/2017.

Tabel 3.1
Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi ke sekolah																								
1	Pengajuan judul																								
2	Penyusunan proposal																								
3	Bimbingan proposal																								
4	Seminar proposal																								
5	Surat Izin Penelitian																								
6	Pengumpulan data																								
7	Pengolahan data																								
8	Penyusunan skripsi																								
9	Bimbingan Skripsi																								
10	Sidang Meja Hijau																								

B. Populasi Dan Sampel

a. Populasi

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XAkuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan yang berjumlah 30orang .

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipandang dapat mewakili populasi untuk disajikan sebagai data atau sumber informasi dalam suatu penelitian ilmiah. Jika dilihat dari jumlah populasi yang ada, diketahui jumlah populasi yaitu 30 siswa. Jadi sampel yang digunakan adalah *Total Sampling*.

C. Variable Penelitian

Variabel penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

1. Model Pembelajaran *Modelling The Way*
2. Hasil Belajar Siswa

D. Definisi Operasional

1. Model pembelajaran dapat membantu dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran.
2. *Modelling The Way* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang bersifat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan spesifik yang dipelajari dikelas untuk didemonstrasikan. Dimana guru menjelaskan materi yang akan diajarkan di depan kelas secara jelas, setelah selesai satu topik tertentu, bagi kelas kedalam beberapa kelompok kecil menurut jumlah peserta didik yang diperlukan untuk mendemonstrasikan hasil diskusi mereka, lalu peserta didik diberi waktu sekitar 10-15 menit untuk

menciptakan scenario sendiri. Kemudian berikan lagi waktu 5-7 menit untuk terlatih dari diskusi yang mereka buat, secara bergiliran tiap kelompok mendemonstrasikan hasil diskusi mereka untuk kelompok lainnnya diberi kesempatan memberikan feedback pada setiap demonstrasi yang dilakukan.

3. *Rolling Color* adalah suatu media dalam pembelajaran yang berbentuk lingkaran dengan aneka warna yang berbeda-beda. Setiap warna memiliki sebuah amplop dengan warna yang sama yang di tempel di sebuah karton yang lainnya, amplop tersebut berisi sebuah pertanyaan yang berbeda-beda.
4. Belajar mempunyai tujuan, selanjutnya tujuan yang dimaksud adalah hasil belajar berupa penguasaan, pengetahuan, keterampilan dan sikap atau tingkah laku yang diinginkan dan hasil yang diperoleh oleh siswa.
5. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, kemampuan dan keterampilan siswa setelah mengalami proses belajar, dimana hasil belajar ini dapat diklasifikasikan dalam tiga ranah yaitu : ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.
6. Hasil belajar akuntansi adalah kemampuan yang diperoleh siswa baik secara individu maupun kelompok dari proses belajar mengajar akuntansi yang dinilai baik berupa angka maupun huruf melalui evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap ujian yang ditempuhnya.

E. Jenis Dan Desain Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Preeksperimental. Yang pelaksanaannya melibatkan atau menggunakan satu kelas yaitu kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan.

b. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Only Desain* yang membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 = Tes awal (pretest)

X = Pelakuan yaitu berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan games *Rolling Color*

O_2 = Tes akhir (post test)

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes subjektif (essay test). Yang dibagi

menjadi 2 bagian , yaitu tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan tes sesudah perlakuan (*post test*) . Tes ini berguna untuk melihat sejauh mana keberhasilan belajar siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Tes yang diberikan berjumlah 20 soal untuk *pretest* dan *post test* dengan kategori soal mudah. Taraf yang digunakan untuk soal adalah taraf kognitif jenis penerapan (C3). Bobot yang ditetapkan untuk seluruh soal adalah apabila menjurnal dan pemberian kode akun dengan benar maka diberi skor 10, apabila menjurnal dengan benar tapi tidak diberi kode akun maka diberi skor 5, dan apabila dijawab tetapi salah maka akan diberi skor 2. Adapun penyusunan lay out test tertulis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen *Pre Test*

No	Indikator	C ₃	Total	Bobot Jawaban Benar	Skor
1.	Mencatat transaksi kedalam jurnal umum	10	10	10	100
Skor Maksimum Ideal					100

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen *Post Test*

No	Indikator	C ₃	Total	Bobot Jawaban Benar	Skor
1.	Mencatat transaksi kedalam jurnal umum	10	10	10	100
Skor Maksimum Ideal					100

G. Uji Coba Instrumen

Sebelum pengumpulan data, tes yang telah disusun terlebih dahulu akan di uji cobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas Tes

Tes yang dijawab untuk memiliki hasil belajar siswa adalah tes yang lebih dahulu telah diuji validitas dan reliabilitas. Direncanakan uji validitas tes dilakukan disalah satu SMK, yaitu SMK Swasta Prama Artha, yang memiliki karakter yang sama dengan siswa ditempat penelitian. Untuk menguji validitas tes, digunakan rumus *Korelasi Poin Biserial* dalam Arikunto (2012:93) dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

R_{pbi} = Koefisien korelasi point beserial

Mp = Mean skor dari subjek-subjek yang menjawab betul yang korelasinya tes

Mt = Mean skor total (skor rata-rata dari seluruh pengikut tes)

SDt = Standar Deviasi skor total

P = Proporsi subjek yang menjawab betul item tersebut

q = $1 - p$

Dimana untuk mencari :

$$P = \frac{\text{Jumlah banyaknya siswa yang menjawab benar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$Mt = \frac{\sum Xt}{N}$$

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

2. Uji Reliabilitas Tes

Untuk menguji reliabilitas tes, digunakan rumus *Cronbach Alpha* (Sudijono, 2011: 208) dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir item yang dikeluarkan dalam tes

1 = bilangan konstanta

$\sum S_i^2$ = jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

S_t^2 = varian total

Di mana :

$$\sum S_i^2 = \frac{\sum X_t^2 - \frac{(\sum X_t)^2}{N}}{N}$$

Selanjutnya dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reliabilitas (r_{11}) pada umumnya digunakan patokan sebagai berikut:

Kriteria reliabilitas tes :

1. $0,90 < r_{11} < 1,00$ Reliabilitas sangat tinggi
2. $0,70 < r_{11} < 0,90$ Reliabilitas tinggi
3. $0,40 < r_{11} < 0,70$ Reliabilitas cukup
4. $0,20 < r_{11} < 0,40$ Reliabilitas rendah

5. $r_{11} \leq 0,20$ Reliabilitas sangat rendah

Apabila harga $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$, maka butir didalam instrumen tersebut reliable, sebaliknya jika $r_{11} < r_{\text{tabel}}$ maka butir didalam instrument tersebut tidak reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam sampel penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji Lilliefors dalam Sudjana (2010: 466), dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus :

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

Keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata

S = Simpangan baku

2. Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
3. Menghitung proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ } Z_i}{n}$$

4. Menghitung selisih $f(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlak yang terbesar disebut L_0 .

Untuk menerima atau menolak distribusi normal data penelitian dapat dibandingkan dengan nilai L_0 dengan nilai kritis L_{tabel} uji lilifors dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan kriteria pengujian :

Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka berdistribusi normal

Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka sampel tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang di gunakan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varians homogen atau tidak, untuk itu di lakukan uji F dengan menggunakan rumus (variens menggunakan uji F) sebagai berikut:

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

Keterangan :

$$S_1^2 = \text{Varians Terbesar}$$

$$S_2^2 = \text{Varians Terkecil}$$

Kriteria pengujian :

Jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}} = \text{Homogen}$

Jika $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}} = \text{Tidak Homogen}$

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak digunakan rumus uji t, yaitu:

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

Keterangan:|:

t_0 = thitung

M_D = Mean of difference

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

Langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

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

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

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

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

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

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

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima dengan taraf signifikan

$$\alpha = 0,05$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Hasil Penelitian

1. Sejarah berdiri SMK BM Harapan Mekar-2 Medan

SMK BM Harapan Mekar-2 Medan terletak di kawasan Medan Utara , tepatnya di Jalan Marelan Raya No.77 Desa Rengas Pulau Kecamatan Medan Meralan dengan luas lahan bangunan $1000M^2$ dengan bentuk bangunannya berbentuk “L”, lahan tanpa bangunan (taman, lapangan olah raga, dll) seluas $4000M^2$ sehingga total seluruh lahan seluas $6000M^2$.

SMK BM Harapan Mekar-2 Medan berdiri pertama kali pada tahun 1990 yang didirikan oleh Drs.H.Djumadi Sembiring dengan organisasi penyelenggara berupa yayasan dengan membuka program keahlian :

Kompetensi Keahlian : 1. Akuntansi
2.Administrasi Perkantoran

2. Profil sekolah SMA BM Harapan Mekar-2 Medan

Nama Sekolah : SMK BM Harapan Mekar-2 Medan
Alamat : Jalan Marelan Raya No.77 Desa
Rengas Pulau Kecamatan Medan
Meralan
Kode Pos : 20255
No.Telepon : 0616858230
Status Sekolah : Swasta
Akreditasi : B

Kegiatan Belajar Mengajar : Pagi dan Siang

Kepala Sekolah : Andri Ahmad Desa, ST

3. Visi Dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia, berdaya saing, maju dan sejahtera dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja dan disiplin.

b. Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan yang kompetitif melalui kegiatan belajar mengajar baik formal maupun nonformal.
- 2) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang produktif , mandiri, maju, dan berkelanjutan dalam rangka memberdayakan kemampuan.
- 3) Mewujudkan system pendidikan yang demokratis dan berkualitas serta meningkatkan hubungan kerja sama dengan dunia usaha/ dunia industry.

4. Sarana dan Fasilitas Sekolah

Sarana atau tempat dan fasilitas (segala yang memudahkan pendidikan adalah salah satu factor yang mendukung kearah tujuan pendidikan). Sebab sarana dan fasilitas membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran yang disajikan disekolah.Sarana dan fasilitas itu dapat berupa ruang belajar, ruang laboratorium, lab computer, kursi dan meja belajar, buku-buku pelajaran dan sebagainya.

Adapun di SMK BM Harapan Mekar-2 Medan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki sarana dan fasilitas dasar yang dapat menunjang proses belajar mengajar meskipun dalam

keadaan terbatas. Berdasarkan data yang diperoleh tentang sarana dan fasilitas tersebut secara umum terdiri dari :

a. Sarana , terdiri dari :

- 1) Kursi dan meja belajar lengkap
- 2) Beberapa unit computer
- 3) Lapangan olahraga : badminton, tenis meja, futsal, dan volley.

b. Fasilitas , terdiri dari :

- 1) Gedung : 8 ruang belajar
- 2) Ruang Lab Komputer : 1 ruang
- 3) Ruang Guru : 2 ruang
- 4) Kantin : 2 Unit
- 5) Mushola : 1 Unit

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan T.P 2016/2017. Penelitian ini merupakan penelitian pre eksperimental karena hanya menggunakan satu kelas sebagai populasi yang terdiri dari 30 orang siswa. Data yang diambil terdiri dari 2 (dua) variable , yaitu Model Pembelajaran Modelling The Way dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa.

Desain dalam penelitian ini menggunakan *one group pre test-post test only design* yang artinya sebelum dilakukan proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Modelling The Way dengan Games Rolling Color terlebih dahulu diberikan tes awal (pre test) kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki oleh siswa, kemudian peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Modeling The Way* dengan *Games Rolling Color* dengan memberikan materi mengenai mencatat transaksi kedalam jurnal umum. Setelah itu peneliti memberikan test akhir (post test) untuk mengetahui sejauh mana penguasaan terhadap materi yang telah diajarkan.

1. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan I (Pertama)

Kegiatan pembelajaran diawali dengan melakukan apersepsi, yaitu mengonkondisikan kelas untuk proses belajar mengajar , melakukan rutinitas yang biasa dilakukan oleh sekolah sebelum melakukan proses pembelajaran seperti mengucapkan salam dan berdoa , mengkondisikan kelas dengan cara merapikan

tempat duduk dan mengamati kebersihan kelas dan juga mengecek kehadiran siswa.

Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan cara melakukan pre test untuk mengetahui pemahaman awal siswa dengan memberikan 10 item soal tentang materi jurnal umum. Setelah selesai melakukan pre test guru memeriksa hasil pre test yang baru di berikan kepada siswa agar mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam membuat jurnal umum.

Pertemuan II (Kedua)

Pada pertemuan kedua guru memulai pembelajaran dengan seperti biasa yaitu dengan mengucapkan salam dan berdoa, mengkondisikan kelas dengan cara merapikan tempat duduk dan mengamati kebersihan kelas dan juga mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru memotivasi siswa dengan memberikan penjelasan secara singkat materi jurnal umum dan memberikan beberapa contoh transaksi dari jurnal umum. Membentuk kelompok belajar sebanyak 7 kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Kemudian menetapkan topik atau masalah serta tujuan yang hendak dicapai oleh masing-masing kelompok dalam diskusi. Pembagian kelompok dilakukan secara heterogen dimaksudkan untuk menyetarakan atau menyesuaikan tingkat kemampuan siswa. Setelah siswa selesai melakukan diskusi kelompoknya, setiap kelompok diminta perwakilan dari kelompoknya untuk diberikan kesempatan untuk maju kedepan kelas mendemonstrasikan hasil diskusi kelompok yang mereka lakukan dan kemudian kelompok lain beserta gurunya memberikan feedback pada setiap demonstrasi yang dilakukan di depan kelas.

Setelah semua kelompok mendemonstrasikan hasil diskusi kelompoknya, siswa diajak untuk memulai bermain games *rolling color*. Guru memberi nomor urut kepada setiap kelompok, kemudian nomor urut tersebut di letakkan didalam sebuah kotak untuk diacak. Guru menjelaskan secara singkat aturan dalam permainan *rolling color*. Setelah semua siswa mengerti aturan permainan, guru mengambil nomor urut siswa secara acak yang ada di dalam kotak tadi. Setelah di dapat nomor yang akan maju ke depan kelas, maka diminta siswa perwakilan dari kelompok tersebut untuk maju ke depan kelas untuk memutar *rolling color* yang sudah tersedia di depan kelas dan kelompok tersebut diharuskan untuk menjawab soal yang sudah disediakan oleh guru.

Setelah permainan berakhir, guru memberikan reward kepada kelompok yang lebih banyak mengumpulkan poin. Kemudian siswa dipersilahkan untuk kembali ketempat duduk masing-masing. Selanjutnya, guru memberikan tes akhir (post test), setelah siswa menjawab semua soal post test maka guru dan siswa sama-sama menyimpulkan materi pelajaran yang baru saja dilakukan.

2. Hasil Uji Validitas Dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Sebelum penelitian ini dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian test, berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Kegunaan uji validitas adalah untuk menguji apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat digolongkan *valid* (sah) atau tidak. Sedangkan uji reliabilitas berguna untuk menguji apakah ada suatu data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat digolongkan *reliable* (diandalkan) atau tidak.

Pengujian instrument ini dilakukan di SMK Swasta Prama Artha Bandar Hulan dikelas X Akuntansi dengan jumlah 38 siswa dan siswa yang hadir sebanyak 30 siswa dan yang berhalangan hadir sebanyak 8 siswa . Dari 30 siswa yang hadir masing-masing memiliki karakteristik yang sama dengan responden.

Untuk mencari validitas pre test dan post test di gunakan rumus *korelasi point biserial* dan untuk mencari reliabilitas dengan menggunakan rumus *cronbach alpha*. Dari hasil uji coba tes subjektif hasil belajar siswa diperoleh gambaran seperti data dibawah ini :

a. Uji Validitas dan Reliabilitas Pre Test

1) Uji Validitas Pre Test

Sebelum menggunakan test sebagai penelitian, maka terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian validitas tes. Jumlah test yang di uji validitasnya satu soal yang terdiri dari 20 transaksi pada 30 orang siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Prama Artha Bandar Hulan Tahun Ajaran 2016/2017. Untuk mencari validitas tes digunakan rumus r_{pbi} , item tes dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% untuk derajat kebebasan (dk) $n-2$. Dalam hal ini jumlah sampel uji coba sebanyak 30 dan besarnya dk dapat dihitung $30 - 2 = 28$, maka nilai r_{tabel} adalah 0,361. Dengan demikian diketahui pada item tes transaksi tanggal 2 bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,454 > 0,361$, sehingga untuk item tes transaksi tanggal 2 dinyatakan valid (lampiran 3)

Setelah dilakukan perhitungan dengan cara yang sama untuk setiap item tes transaksi diperoleh sebanyak 10 transaksi yang valid yaitu transaksi tanggal 2, 5, 6, 11, 14, 19, 22, 23, 24, dan 31. Dan terdapat 10 tansaksi yang tidak valid 4, 7,

8, 15, 16, 18, 21, 25, 28, dan 29 dari 20 transaksi yang diujikan. Tabel yang dihitung untuk mencari validitas tes terdapat pada (lampiran 3).

2) Uji Reliabilitas Pre Test

Setelah melakukan perhitungan validitas tes untuk soal pre test selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari reliabilitas pre test dengan menggunakan rumus *cronbach alpha* . Pengujian reliabilitas instrument ini dinyatakan reliable apabila *alpha* hasil pengujian $> r_{\text{tabel}}$ dengan tingkat signifikan 5% dan derajat kebebasan (df) $n-2$ Dalam hal ini jumlah sampel uji coba sebanyak 30 dan besarnya df dapat dihitung $10 - 2 = 8$, maka nilai r_{tabel} adalah 0,632.

Hasil uji reliabilitas tersebut memperoleh koefisien reliabilitas (r_{11}) sebesar $1,068 > 0,632$. dan berada pada ketetapan reliabilitas sangat tinggi. Hasil perhitungan reliabilitasnya terdapat pada (lampiran 5) .

b. Uji Validitas dan Reliabilitas Post Test

1) Uji Validitas Post Test

Sama halnya dengan pre test, soal post test juga menggunakan tes sebagai penelitian , maka terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian terhadap tes yang akan diujikan. Jumlah tes yang diuji validitasnya sebanyak satu soal yang terdiri dari 18 transaksi pada 30 orang siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta Prama Artha Bandar Huluan Tahun Ajaran 2016/2017. Untuk mencari validitas tes digunakan rumus r_{pbi} , item tes dinyatakan valid apabila $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% untuk derajat kebebasan (dk) $n-2$. Dalam hal ini jumlah sampel uji coba sebanyak 30 dan besarnya dk dapat dihitung $30 - 2 = 28$, maka nilai r_{tabel} adalah 0,361. Dengan demikian diketahui pada item tes

transaksi tanggal 2 bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,631 > 0,361$, sehingga untuk item tes transaksi tanggal 2 dinyatakan valid (lampiran 6)

Setelah dilakukan perhitungan dengan cara yang sama untuk setiap item tes transaksi diperoleh sebanyak 10 transaksi yang valid yaitu transaksi tanggal 2, 4, 11, 15, 16, 18, 21, 22, 28, dan 29. Dan terdapat 8 transaksi yang tidak valid 5, 7, 8, 14, 19, 25, 30, dan 31 dari 18 transaksi yang diujikan. Tabel yang dihitung untuk mencari validitas tes terdapat pada (lampiran 6).

2) Uji Reliabilitas Post Test

Setelah melakukan perhitungan validitas tes untuk soal post test selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari reliabilitas post test dengan menggunakan rumus *cronbach alpha* . Pengujian reliabilitas instrument ini dinyatakan reliable apabila *alpha* hasil pengujian $> r_{tabel}$ dengan tingkat signifikan 5% dan derajat kebebasan (df) $n-2$ Dalam hal ini jumlah sampel uji coba sebanyak 30 dan besarnya df dapat dihitung $10 - 2 = 8$, maka nilai r_{tabel} adalah 0,632.

Hasil uji reliabilitas tersebut memperoleh koefisien reliabilitas (r_{11}) sebesar $1,070 > 0,632$. dan berada pada ketetapan reliabilitas sangat tinggi. Hasil perhitungan reliabilitasnya terdapat pada (lampiran7)

C. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan uraian diatas , butir tes yang telah valid dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian di kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017 dengan jumlah sampel sebanyak

30 orang siswa dan diketahui bahwa pelaksanaan tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games rolling color*.

Sebagai gambaran secara umum, mengenai distribusi data penelitian yang diperoleh di lapangan, maka data yang ada di deskripsikan berupa data yang telah diolah dari data mentah yang telah di dapat dengan menggunakan bentuk analisis sebagai berikut :

1. Pre-Test

Adapun hasil pre test dalam penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini :

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Pre Test

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	20	3	10%
2	30	4	13,33%
3	40	6	20%
4	50	12	40%
5	60	5	16.67%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan table diatas, menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai tertinggi sebanyak 5 orang atau 16,67% sedangkan siswa siswa yang mendapat nilai terendah sebanyak 9 orang atau 10%.

2. Post Test

Adapun hasil post test dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Hasil Post-Test

No	Nilai	Frekuensi	Presentase
1	60	1	3,33%
2	70	4	13,33%
3	80	15	50%
4	90	7	23,33%
5	100	3	10%
Jumlah		30	99,99%

Berdasarkan table diatas, menunjukkan bahwa siswa yang mendapat nilai tertinggi sebanyak 1 orang atau 3,33% sedangkan siswa siswa yang mendapat nilai terendah sebanyak 3 orang atau 10%.

Dipertemuan kedua ini , aktivitas belajar siswa sudah mulai mengalami peningkatan , hal ini dapat dilihat dari adanya keseriusan siswa dalam mengerjakan soal post test. Selain itu siswa juga aktif dalam proses pembelajaran.

D. Teknik Analisis Data

Sebelum suatu hipotesis di uji, maka terlebih dahulu perlu dilakukan pengujian prasyarat. Pengujian prasyarat analisis yang telah dilakukan di dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji pengaruh (uji-T). Dari hasil perhitungan statistic deskripsi diatas, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat analisis hipotesis yang meliputi beberapa langkah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel data pre test dan post test memiliki distribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui hal tersebut digunakan uji liliefors dengan melihat pada kolmogrov-smimov.

Dari hasil perhitungan normalitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada :

Tabel 4.3
Ringkasan Perhitungan Normalitas Data Pre Test

Kelompok	Rata-rata (\bar{X})	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	Taraf Signifikan	Keterangan
<i>Pre Test</i>	44	12	-1,358	0,161	0,05	Normal

(Lampiran 10)

Kriteria pengujian terima bahwa *pre test* berdistribusi normal jika $L_o < L_{tabel}$ untuk taraf signifikan nyata 0,05 dan jika $L_o > L_{tabel}$ sampel tidak berdistribusi normal. Dari data diatas diperoleh $L_{hitung} = -1,358$ dan uji liliefors pada taraf signifikan 0,05 dengan $n = 30$ diperoleh $L_{tabel} = 0,161$. Sehingga $L_{hitung} = -1,358 < L_{tabel} = 0,161$ dan dapat disimpulkan bahwa *pre test* berdistribusi normal (Lampiran 11). .

Tabel 4.4
Ringkasan Perhitungan Normalitas Data Post Test

Kelompok	Rata-rata (\bar{X})	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	Taraf Signifikan	Keterangan
<i>Post Test</i>	82,33	11,88	-1,3806	0,161	0,05	Normal

(Lampiran 10)

Kriteria pengujian terima bahwa *post test* berdistribusi normal jika $L_o < L_{tabel}$ untuk taraf signifikan nyata 0,05 dan jika $L_o > L_{tabel}$ sampel tidak berdistribusi normal. Dari data diatas diperoleh $L_{hitung} = -1,3806$ dan uji liliefors pada taraf signifikan 0,05 dengan $n = 30$ diperoleh $L_{tabel} = 0,161$. Sehingga

$L_{hitung} = -1,3806 < L_{tabel} = 0,161$ dan dapat disimpulkan bahwa *pre test* berdistribusi normal (Lampiran 11).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menunjukkan bahwa kedua data tersebut merupakan data homogen . Sebagai kriteria pengujian , jika nilai signifikan $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok data adalah sama. Adapun hasil perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Varian Pre test} = 144$$

$$\text{Varian Post Test} = 141,13$$

$$N = 30$$

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} = \frac{144}{141,13} = 1,02$$

Dengan demikian $dk = n-2$ maka $30-2 = 28$, harga F_{tabel} didapat dari F_{tabel} dengan taraf signifikan nyata 0,05 yaitu 1,84.

Jika harga F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} ($1,02 < 1,84$) dapat disimpulkan bahwa data pre test dan post test yang diujikan untuk siswa kelas X SMK BM Harapan Mekar-2 Medan tahun pembelajaran 2016/2017 adalah homogen. (Lampiran12)

3. Uji Hipotesis Data

Uji perbedaan data hasil pre test dan post test kelompok eksperimen dimaksudkan untuk mengetahui apakah model pembelajaran Modelling The Way

dengan Games Rolling Color terhadap materi pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum memiliki pengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. Dalam hal ini uji - t dapat diketahui jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka perlakuan (*treatment*) yang diberikan memiliki pengaruh, namun jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka perlakuan (*treatment*) yang diberikan tidak memiliki pengaruh.

Dalam penelitian ini, diketahui nilai t_{hitung} sebesar 15,68 dan t_{tabel} sebesar 2,04 dengan derajat kebebasan $t = n-1$ (30-1) dengan taraf signifikan 0,05 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,68 > 2,04$. (Lampiran 13)

Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diterima adalah H_a ada pengaruh model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Colord* kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil tes awal (pre test) diperoleh nilai rata-rata 44 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 20 serta standar deviasinya sebesar 12. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh siswa belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 30 orang . Dalam melakukan uji pre test ada beberapa kelemahan yang terjadi, seperti siswa yang kurang focus saat proses pembelajaran berlangsung, siswa yang mengantuk saat proses pembelajaran, kurangnya waktu yang tersedia untuk mengerjakan soal pre test dan kurang kondusifnya situasi kelas . Setelah diberikan perlakuan selama 1 kali perlakuan

diadakan lagi test yaitu post test. Hasil post test memiliki nilai rata-rata 82,33 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60 serta standar deviasinya 11,88. Berdasarkan hal tersebut siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 29 orang dan yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 1 orang siswa. Setelah dianalisis, dengan menggunakan uji t, diperoleh t_{hitung} sebesar 15,68 dan t_{tabel} sebesar 2,04. Berdasarkan angka tersebut diperoleh kesimpulan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($15,68 > 2,04$) maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya ada pengaruh model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Colord* kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017.

Jika dilihat dari rata-rata pre test yaitu 44 dan rata-rata post test yaitu 82,33 dapat diartikan bahwa nilai rata-rata pre test lebih rendah dari pada nilai rata-rata post test. Maka kesimpulannya adalah ada peningkatan hasil belajar siswa pada materi pokok pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum meskipun masih ada yang dikategorikan kurang, namun hal itu disebabkan oleh tingkat kemampuan anak yang berbeda-beda.

Dengan melihat model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *Games Rolling Color* sebagai model pembelajaran yang melibatkan siswa langsung ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan *games rolling color* sebagai alat bantu dalam pembelajaran sehingga peserta didik akan mendapat keuntungan yang signifikan sesuai dengan karakteristik dan gaya belajarnya masing-masing. Penggunaan model pembelajaran *Modelling The Way* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa dapat berperan aktif dalam proses

pembelajaran serta games rolling color yang dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menarik dan dapat memusatkan perhatian peserta didik sehingga model pembelajaran ini dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap prestasi belajar siswa.

Dari hasil penelitian iniyang sudah dijabarkan diatas , dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Modelling The Way dengan Games Rolling Color memiliki manfaat diranah pendidikan. Manfaat tersebut yakni dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga memiliki dampak yang positif terhadap dunia pendidikan karena menjadikan siswa lebih ingin tahu tentang materi pembelajaran yang disajikan.

F. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini penulis sadar bahwa sebagai penulis biasa tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan dari keterbatasan yang penulis hadapi. Keterbatasan tersebut disebabkan oleh beberapa factor, yaitu sebagai berikut :

1. Keingintahuan siswa dalam mata pelajaran akuntansi rendah.
2. Waktu yang digunakan pada saat diskusi kelompok sangat singkat, sehingga proses pembelajaran tidak begitu efektif.
3. Pada saat permainan berlangsung ada beberapa siswa yang kurang kondusif.
4. Keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis baik moril maupun materil yang mengakibatkan ada masalah dalam pembuatan proposal penelitian, pelaksanaan penelitian hingga pengolahan data.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil penelitian sebelum menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *Games Rolling Color* diperoleh nilai rata-rata *pre test* diperoleh nilai rata-rata 44 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 20 serta standar deviasinya sebesar 12. Berdasarkan hasil tersebut, seluruh siswa belum mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 30 orang. Dari hasil penelitian setelah menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *Games Rolling Color* diperoleh nilai rata-rata 82,33 dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 60 serta standar deviasinya 11,88. Berdasarkan hal tersebut siswa yang telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 29 orang dan yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 1 orang siswa.
2. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 15,68 dan t_{tabel} sebesar 2,04 dengan derajat kebebasan $t = n-1$ (30-1) dengan taraf signifikan 0,05 maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $15,68 > 2,04$ $t_{hitung} > t_{tabel}$ (15,68 > 2,04) maka H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya ada pengaruh model

pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Colordi* kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017.

B. Saran

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

1. Bagi guru, khususnya guru akuntansi diharapkan dapat mengaplikasikan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Colort* terhadap sehingga memiliki alat bantu mengajar yang aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan bagi pihak sekolah pada umumnya dalam rangka perbaikan pembelajaran dikelas dan peningkatan kualitas sarana dan prasarana sekolah.
3. Bagi peneliti berikutnya yang akan meneliti masalah yang sama diharapkan dapat meninjau lebih dahulu karakteristik siswa, sehingga dapat mempersiapkan model serta *games* yang lebih kreatif dengan soal yang kompleks dan baik , sesuai dengan materi dan masalah yang diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Aris Shoimin.2014. *68 Model Pembelajaran Inovativ dalam Kurikulum 2013*.Yogyakarta : Ar-Ruzz Medan
- Conny Semiawan.2008.<http://pustakapendidikan.blogspot.co.id/2016/08/defenisi-permainan-manfaat-bermain-bagi-pembelajaran-anak.html?m=1>. Diakses pada 16 Desember 2016
- Elizabeth B Hurlock.1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Hisyam Zaini dkk.2008.*Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- Nana Sudjana .2005
<https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.uny.ac.id/9027/3/>. Diakses pada 22 Desember 2016
- Purwanto.2011. *Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta : Pustaka Belajar
- Soemantri .2005 *Memahami Akuntansi Seri B*. Bandung : Armico.
- Soemarso. 2004.*Akuntansi Suatu Pengantar.Edisi Lima(revisi)*.Jakarta: Salemba Empat
- Sugiyono.2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Suprijono .2011 *Model – Model Pembelajaran*.Jakarta : Gramedia Pustaka Jaya
- Suprijono.Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: PustakaBelajar
- Trianto.2014. *Model Pembelajaran Terpadu Konseo, Strategi, Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Wijaya .2004.www.rijal09.com/2016/04/modellingtheway.html)m=1. Diakses pada 22 Desember 2016

Lampiran 1

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK BM Harapan Mekar-2 Medan
 MATA PELAJARAN : KompetensiKejuruan/Akuntansi
 KELAS/SEMESTER : X/1
 STANDAR KOMPETENSI : Memproses Entry Jurnal
 ALOKASI WAKTU : 42 X 35 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER DAN KWU	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.Mengelompokan dokumensumber	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memeriksaotorisasiidokumensumberdaripihak yang berwenang ▪ Menganalisakeabsahanmateriildaridokumensumber ▪ Menentukanakun yang di debit dandikreditdengante pat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peralatan yang dibutuhkanuntukmengelola jurnal ▪ Data transaksi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketelitian ▪ Tanggungjawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempersiapkanpengelolaanbukujurnalsecaratelitiandanlen gkap ▪ Menyebutkanperalatan yang di butuhkanuntukpengelolaanjurnal ▪ Mengidentifikasi data transaksi ▪ Menyiapkanpengelolaanbukujurnal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testertulis ▪ Teslisan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ MOdul ▪ Bukurefrensi
2.Menyiapkan Jurnal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akun-akun yang akan di debit dan di kreditteridentifikasi ▪ Jumlah rupiah akun- 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kodeakun ▪ Jurnalumum ▪ Journalkhusus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketelitian ▪ Tanggungjawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pencatatantransaksidalamjurnaldilakukandengantelitian dan rapi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testertulis ▪ Teslisan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ MOdul ▪ Bukurefrensi

	<p>akun yang akandidebitdandikre ditidentifikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mencatattransaksike dalamjurnal yang tepatdandalumlah yang benar ▪ Merekapjurnal yang benar 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerapkanprinsip teknikpengkodeana kun ▪ Membedakanjurnal umumdanjurnalkh usus ▪ Melakukanpencata tantransaksidalamj urnal 			
3.Mengarsipkan Dokumen	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskanprosedu rpengarsipandokume n ▪ Mengurutkanhalama njurnaldandokument ransaksi ▪ Melakukanpenyimp ananjurnaldandoku men 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kebijakandan prosedurperus ahaantentangp engarsipandok umen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketelitian ▪ Tanggungjawa b 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskanprosed urpengarsipandoku men ▪ Mengurutkanhala manjurnaldandoku mentransaksi ▪ Melakukanpenyim pananjurnaldandok umen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Testertulis ▪ Teslisan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ MODul ▪ Bukurefrens i

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

- Nama Sekolah : SMK BM HARAPAN MEKAR-2 MEDAN
- Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan / Akuntansi
- Kompetensi Keahlian : Akuntansi
- Kelas / Semester : X / 2
- Alokasi Waktu : 3 x 35 menit
- Petemuan : 1 dan 2
- Standar Kompetensi : Memproses Entry Jurnal
- Kompetensi Dasar : Menyiapkan Jurnal
- Indikator : 1. Jumlah rupiah akun-akun yang akan di debet dan di kreditor identifikasi
2. Mencatat transaksi dalam jurnal yang tepat dan dalam jumlah yang benar

I. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian jurnal
2. Siswa dapat menjelaskan fungsi jurnal
3. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan bentuk jurnal umum
4. Siswa dapat mencatat transaksi dalam jurnal umum yang tepat dan dalam jumlah yang benar.

II. Materi Pokok/Pembelajaran :

Jurnal berasal dari bahasa Prancis yaitu “journal” yang berarti buku harian. Jurnal diartikan sebagai buku harian yang digunakan untuk mencatat semua transaksi yang terjadi berupa debit dan kredit secara kronologis (menurut urutan tanggal) beserta penjelasan yang diperlukan.

Menjurnal (*journalizing*) adalah aktifitas meringkas dan mencatat transaksi perusahaan berdasarkan dokumen secara kronologis beserta penjelasan yang diperlukan dalam buku jurnal. Jurnal berfungsi untuk mencatat dan meringkas setiap transaksi yang dilakukan perusahaan. Buku jurnal adalah media yang digunakan untuk mencatat transaksi perusahaan secara ringkas, permanen, dan lengkap, serta disusun secara kronologis untuk referensi di masa depan.

Jurnal memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai berikut :

- Fungsi historis, artinya pencatatan setiap bukti transaksi dilakukan secara urut berdasarkan tanggal terjadinya transaksi.
- Fungsi mencatat, artinya semua transaksi harus dicatat dalam jurnal tanpa ada yang tertinggal.
- Fungsi analisis, artinya pencatatan dalam jurnal merupakan hasil analisis transaksi berupa debit dan kredit serta jumlahnya masing-masing.

e) Nilai akuntansi kredit

Cara mencatat transaksi dalam jurnal umum :

1. Setiap halaman jurnal diberi nomor urut untuk referensi setiap halaman jurnal, kecuali apabila halaman tersebut tahunnya berubah.
2. Bulan dicantumkan sekaligus pada baris pertama sesudah tahun dalam kolom tanggal di setiap halaman kecuali dalam halaman tersebut bulannya berubah.
3. Tanggal dicantumkan sekaligus pada kolom "tanggal" untuk setiap hari, tanpa memandang jumlah transaksi yang ada pada hari itu. Tanggal yang dicatat adalah tanggal terjadinya transaksi, bukan tanggal dicatutnya transaksi pada jurnal.
4. Nama perkiraan di debit dicantumkan pada tepi paling kiri dalam kolom "keterangan" nilai uangnya dicatat dalam kolom "debit".
5. Nama perkiraan di kredit dicantumkan di bawah agar kekanan dari perkiraan yang di debit, nilai uangnya dicatat dalam kolom "kredit".
6. Penjelasan singkat dapat di bawah agar kekanan dari setiap ayat jurnal, kadang-kadang penjelasan ini di tiadakanya yaitu apabila sifat transaksi sudah jelas atau apabila penjelasan terlampau panjang untuk sebuah transaksi yang kompleks atau apabila dapat digantikan dengan referensi pada dokumen yang mendukungnya.

7. Kolom referensi digunakan untuk mencatat nomor kode perkiraan yang bersangkutan di buku besar. Kolom ini diisi pada waktu pemindahan bukuan posting ke buku besar.
8. Nomor bukti transaksi yang dijadikan dasar pencatatan dalam jurnal di catat dalam kolom "nomor bukti".

Berikut ini merupakan contoh pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum :

Contoh soal :

Pada tanggal 1 Desember 2007, Tn. Chandram mendirikan biro jasa hukum, dengan nama "Biro jasa hukum GEBRAK". Transaksi yang terjadi selama Desember 2007, antara lain :

Des 2 : Tn. Ali menginvestasikan sebagai modal awalnya :

- Uang tunai Rp. 10.000.000,00
- Kendaraan Rp. 7.500.000,00

Des 7 : Dibeli peralatan kantor seharga Rp. 5.000.000,00 secara tunai.

Des 10 : Seorang pelanggan telah mendapat konsultasi jasa hukum sebesar Rp. 2.000.000,00. Tetapi dibayar tunai Rp. 1.500.000,00 dan sisanya dibayar bulan berikutnya.

Des 15 : Dibayar rekening listrik sebesar Rp. 300.000,00 tunai.

Des 18 : Perusahaan meminjam uang kepada bank sebesar Rp. 20.000.000,00.

Des 22 :

Tn.Alimengambiruangkasperusahaanuntukkeperluan
pribadinyasebesar Rp.1.500.000,00

Des 28 : Dibayargajikaryawansebesar Rp.3.000.000,00 .

Diminta :Jurnaltransaksidiatas !

Jawaban :

“Biro jasa hukum GEBRAK”
Jurnal Umum
31 Desember 2007

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
D	1	Kas	111	10.000.000	17.500.000
		Kendaraan	121	7.500.000	
		Modal	311		
E	7	Peralatan Kantor	122	5.000.000	5.000.000
		Kas	111		
S	10	Kas	111	1.500.000	2.000.000
		Piutangusaha	112	500.000	
		Pendapatanjasa	411		
	15	BebanListrik	511	3.000.000	3.000.000
		Kas	111		
2	18	Kas	111	20.000.000	20.000.000
		Utang bank	211		

0	22	PriveTn.Ali Kas	321 111	1.500.000	1.500.000
0	28	BebanGaji Kas	512 111	3.000.000	3.000.000
7	JUMLAH			52.000.000	52.000.000

III. Metode / Model Pembelajaran :

Metode : Ceramah dan Penugasan

Model : Model pembelajaran *Modelling The Way*

IV. Langkah –Langkah Kegiatan

Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<u>Apersepsi</u> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut kepercayaan dan keyakinan masing – masing . Guru Memeriksa kehadiran siswa/i. Guru memusatkan perhatian siswa/i. 	10 menit
Kegiatan Inti	<u>Eksplorasi</u> <ul style="list-style-type: none"> Guru menyampaikan garis besar pembelajaran, dan menjelaskan tentang kegiatan yang 	80 menit

	<p>akan dilakukan peserta didik</p> <p><u>Elaborasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan soal pre test yang menyangkut materi yang akan diajarkan guna mengetahui pemahaman awal siswa tentang materi yang akan diajarkan. • Guru memerintahkan siswa untuk menjawab soal yang telah diberikan oleh guru <p><u>Konfirmasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memeriksa hasil jawaban siswa 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari hari ini. • Salam penutup 	15 menit

Pertemuan 2

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<p><u>Apersepsi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut kepercayaan dan keyakinan masing – masing . • Guru Memeriksa kehadiran siswa/i. 	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memusatkan perhatian siswa/i. 	
Kegiatan Inti	<p><u>Eksplorasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memulainya pelajaran dan menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai <p><u>Elaborasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membentuk siswa ke dalam beberapa kelompok • Guru memerintahkan siswa untuk berdiskusi kelompok • Guru memerintahkan siswa mendemonstrasikan hasil kerjanya kelompok • Siswa diberikan soal post test yang diberikan melalui <i>games rolling color</i> <p><u>Konfirmasi</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan <i>feedback</i> atas hasil kerjanya siswa 	80 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama dengan siswa menyimpulkan 	15 menit

	pembelajaran yang telah dipelajari hari ini. <ul style="list-style-type: none">• Salam penutup	
--	--	--

V. Sumber dan alat pembelajaran

Sumber : Buku Modul Akuntansi 1A untuk SMK/MAK, Dwi Harti, 2008, Penerbit Erlangga

Alat : Papan tulis, penghapus, dan spidol

VI. Penilaian

Teknik : Tugas individu dan Latihan

Bentuk Instrumen : Essay

Medan, Februari 2017

Mengetahui,

Kepala SMK BM Harapan Mekar-2 Medan

Guru Bidang Studi

Andri Ahmad Desa ST

Sri Wahyuni S.Pd

Mahasiswa

Rindi Kusuma

Lampiran 3

Lampiran Soal Pre Test

SMK BM Harapan Mekar-2 Medan
JURUSAN AKUNTANSI
UJI KEMAMPUAN AKHIR

PETUNJUK UMUM

1. Tulis namadankelasandapadalembarjawabanyangtelahdisediakan.
2. Bacalahsoaldengantelitisebelumandabekerja.
3. Tidak di izinkanmenggunakanhandphoneataualat bantu lainnya.
4. Periksalahpekerjaanandasebelumdiserahkanpada guru.

SOAL

Padaawaltahun 2014, Tamara & Karenina mendirikansebuahperusahaan biro perjalanan yang diberinama “PT.ZIGZAG” yang berkedudukan di Jakarta Selatan. SelamabulanJanuari 2014, transaksi yang dilakukan “PT.ZIGZAG” berkaitandengan proses pendiriandantransaksilainnyaadalahsebagai berikut :

- | | |
|-----------|---|
| 2/1/2014 | Tamara & Karenina menyerahkanuangtunaimasing-masingsebesar Rp.90.000.000 dan 4 unit kendaraandengannilai Rp.210.000.000 per unit sebagai setoran modal awal. |
| 5/1/2014 | Membayarbiayasewakantor(Sewaruko) sebesar Rp.4.000.000 selama 6 bulan. |
| 6/1/2014 | MembelidaritokoMebelindosejumlahperalatan Kantor(kursi,meja,computer, dan lain-lain) bekasseharga Rp.47.000.000, dimanasebesar Rp.15.000.000 dibayartunaidansisanyaakandilunasisesecepatnya. |
| 11/1/2014 | Menjualsatupaketwisatake Bali untuk 20 karyawan PT.ABC senilai Rp.42.500.000. Sebesar Rp.22.500.000 telahdibayartunaisebagaiuangmukadansisanyaakandilunasisesecepatnya. |

- 14/1/2014 Menjual satupaket wisata ke Jawa Timur kepada karyawan PT. Niaga Jaya senilai Rp.38.000.000 secara tunai.
- 19/1/2014 Membayar biaya listrik, air dan telepon sebesar Rp.4.700.000 tunai.
- 22/1/2014 Membayar biaya sewa penginapan di Hotel Bali Indah Kuta, Denpasar sebesar Rp.7.500.000 tunai.
- 23/1/2014 PT.ZIGZAG membagikan deviden sebesar Rp.7.500.000 kepada pemegang sahamnya.
- 24/1/2014 PT.ZIGZAG membayar utang usaha sebesar Rp.10.000.000 kepada Toko Mebelindo atas transaksi tanggal 6/1/2014 dan sisanya akan dilunasi bulan berikutnya.
- 31/12/2014 Menjual 1 Paket wisata kepada SMP Negeri 2 Jakarta Selatan senilai Rp.15.000.000 dibayar tunai oleh SMP Negeri 2.

Berdasarkan data diatas, buatlah **jurnal umum** atas transaksi yang dilakukan Biro Perjalanan PT.ZIGZAG selama bulan Januari 2013.

SELAMAT BEKERJA

Jawaban Soal Pre Test

PT.ZIGZAG
 Jurnal Umum
 31 Januari 2014

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Jan 2014	2	Kas	111	Rp. 90.000.000	
		Kendaraan	122	Rp.840.000.000	
		Modal	311		Rp.930.000.000
	5	Beban Sewa Kantor	511	Rp.4.000.000	
		Kas	111		Rp.4.000.000
	6	Peralatan Kantor	121	Rp.47.000.000	
		Kas	111		Rp.15.000.000
		Utang Usaha	211		Rp.32.000.000
	11	Kas	111	Rp.22.500.000	
		Piutang Usaha	112	Rp.20.000.000	
Pendapatan Jasa		411		Rp.42.500.000	
14	Kas	111	Rp.38.000.000		
	Pendapatan jasa	411		Rp.38.000.000	
19	Beban listrik, air, telepon (LAT)	512	Rp.4.700.000		
	Kas	111		Rp.4.700.000	
22	Beban Sewa Penginapan	513	Rp.7.500.000		
	Kas	111		Rp.7.500.000	
23	Deviden	312	Rp. 7.500.000		
	Kas	111		Rp.7.500.000	
24	Utang Usaha	211	Rp.10.000.000		
	Kas	111		Rp.10.000.000	
31	Kas	111	Rp.15.000.000		
	Pendapatan Jasa	411		Rp.15.000.000	
		Jumlah		Rp. 1.106.200.000	Rp.1.106.200.000

Lampiran Soal Post Test

SMK BM Harapan Mekar-2 Medan JURUSAN AKUNTANSI UJI KEMAMPUAN AKHIR

PETUNJUK UMUM

1. Tulis namadankelasandapadalembardijawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah soal dengan teliti sebelum dan bekerja.
3. Tidak di izinkan menggunakan handphone atau alat bantu lainnya.
4. Periksa lah pekerjaan dan sebelum diserahkan pada guru.

SOAL

Pada awal tahun 2015, Dana dan Dani mendirikan sebuah perusahaan percetakan yang diberi nama PT.KEMBAR yang berkedudukan di Denpasar. Selama bulan Januari 2015, transaksi yang dilakukan PT.KEMBAR berkaitan dengan proses pendirian dan transaksi lainnya adalah sebagai berikut :

- 2/1/2015 Dana dan Dani menyerahkan uang tunai ,tanah, dan rukomasing-masing sebesar Rp.135.000.000, Rp.245.000.000 dan Rp.265.000.000 sebagai setoran modal awal saham perusahaan.
- 4/1/2015 Percetakan PT.KEMBAR memperoleh kredit usahadari BCA sebesar Rp.75.000.000 dengan jaminan rukoperusahaan.
- 11/1/2015 Menerima pesanan cetak kalendar tahun 2015 dari PT.Sumber Rezeki senilai Rp.38.500.000. Sebesar Rp.18.500.000 telah dibayar tunai sebagai uang muka dan sisanya akan dilunasi dalam satu bulan.
- 15/1/2015 Membeli perlengkapan cetak(kertas, cat, tinta, dan lain-lain) dari toko Niagaa Jaya sebesar Rp.12.000.000, dimana sebesar

Rp.3.000.000 dibayartunai,
dansisanyaakandilunasidalamseminggukemudian.

16/1/2015

MembeliKendaraanbakterbukabekasuntukoperasiperusahaa
nseharga Rp.68.000.000 dimanasebesar Rp.28.000.000
dibayartunaidansisanyaakandilunasidalamwaktutigabulan.

18/1/2015 PesanankalenderdariPT.SumberRezeki(transaksitanggal
11/1/2015) telahselesai.
Pesandiambilpemesandankekuranganpembayarandilunasi.

21/1/2015 Pemesanan PT.ABC (transaksitanggal 29/12/2014) telahselesai .
PT.ABC
mengambilpesannyadanmembayarkewajibannyasebesar
Rp.15.000.000, sementarasisanyaakandilunasiakhirbulan.

22/1/2015 Percetakan PT.KEMBAR melunasiutangusahakeNiaga Jaya
atastransaksitanggal 15/1/2015.

28/1/2015 Membayargajidankomisipegawaisebesar Rp.6.500.000 tunai.

29/1/2015 Membayarbiayabunga bank sebesar Rp.4.800.000.

Berdasarkan data diatas, buatlah**jurnalumum**atastransaksi yang dilakukam
Biro Perjalanan PT.KEMBAR selamabulanJanuari2015 !

SELAMAT BEKERJA

Jawaban Soal Post Test

PT.Kembar
 JurnalUmum
 31 Januari 2015

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
Jan 2015	2	Kas Tanah Bangunan Modal	111 121 122 311	Rp.135.000.000 Rp.245.000.000 Rp.265.000.000	Rp. 645.000.000
	4	Kas Utang bank	111 211	Rp.75.000.000	Rp.75.000.000
	11	Kas Piutang Usaha PendapatanJasa	111 112 411	Rp.18.500.000 Rp.20.000.000	Rp.38.500.000
	15	Perlengkapan Kantor Kas Utang Usaha	113 111 212	Rp.12.000.000	Rp.3.000.000 Rp.9.000.000
	16	Kendaraan Kas Utang Usaha	123 111 212	Rp.68.000.000	Rp.28.000.000 Rp.40.000.000
	18	Kas Piutang Usaha	111 112	Rp.20.000.000	Rp.20.000.000
	21	Kas Piutang Usaha	111 112	Rp.15.000.000	Rp.15.000.000
	22	Utang Usaha Kas	212 111	Rp.9.000.000	Rp.9.000.000
	28	BebanGaji Kas	512 111	Rp.6.500.000	Rp.6.500.000
	29	BebanBunga Kas	513 111	Rp. 4.800.000	Rp.4.800.000
		Jumlah		Rp. 893.800.000	Rp. 893.800.000

Lampiran 6

DATA PERHITUNGAN RELIABILITAS PRE TEST

Untuk mencari reliabilitas tes digunakan rumus *Cronbach Alpha* .

Diketahui :

$$N = 30$$

$$\sum X_t = 1432$$

$$\sum X_t^2 = 74.490$$

Ditanya :

$$\sum St^2 \text{ ?}$$

$$r_{11} \text{ ?}$$

Dijawab :

$$\sum St^2 = \frac{\sum X_t^2 - \left(\frac{\sum X_t}{N}\right)^2}{N}$$

$$\sum St^2 = \frac{74.490 - \left(\frac{1432}{30}\right)^2}{30}$$

$$\sum St^2 = \frac{74.490 - 2278,15}{30}$$

$$\sum St^2 = \frac{72.211,83}{30} = 2407,05$$

Maka,

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

$$r_{11} = \left(\frac{10}{10-1}\right) \left(1 - \frac{92,35}{2407,05}\right)$$

$$r_{11} = (1,11)(1 - 0,038)$$

$$r_{11} = (1,11)(0,962)$$

$$r_{11} = 1,068$$

Maka dari perhitungan di atas diperoleh $R_{hitung} = 1,068$ dan rumus *cronbach alphas* dengan taraf signifikansi 5% dengan $n=10$ dan $10-2 = 8$, maka diperoleh nilai $R_{tabel} = 0,632$ berarti $R_{hitung} (1,068) > R_{tabel} (0,632)$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa tes secara keseluruhan tergolong reliabel.

Lampiran 9

DATA PERHITUNGAN RELIABILITAS POST TEST

Untuk mencari reliabilitas tes digunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Diketahui :

$$N = 30$$

$$\sum X_t = 1491$$

$$\sum X_t^2 = 85.213$$

Ditanya :

$$\sum St^2 \text{ ?}$$

$$r_{11} \text{ ?}$$

Dijawab :

$$\sum St^2 = \frac{\sum X_t^2 - \left(\frac{\sum X_t}{N}\right)^2}{N}$$

$$\sum St^2 = \frac{85.213 - \left(\frac{1491}{30}\right)^2}{30}$$

$$\sum St^2 = \frac{85.213 - 2470,09}{30}$$

$$\sum St^2 = \frac{82742,91}{30} = 2758,10$$

Maka,

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

$$r_{11} = \left(\frac{10}{10-1}\right) \left(1 - \frac{98,51}{2758,10}\right)$$

$$r_{11} = (1,11)(1 - 0,036)$$

$$r_{11} = (1,11)(0,964)$$

$$r_{11} = 1,070$$

Maka dari perhitungan di atas diperoleh $R_{hitung} = 1,070$ dan rumus *cronbach alpha* dengan taraf signifikansi 5% dengan $n=10$ dan $10-2 = 8$, maka diperoleh nilai $R_{tabel} = 0,632$ berarti $R_{hitung} (1,070) > R_{tabel} (0,632)$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa tes secara keseluruhan tergolong reliabel.

Lampiran 10

DATA HASIL BELAJAR SISWA

Untuk data hasilbelajarsiswadengan 10 transaksipadasoalPretestdanPosttestdenganmenggunakanrumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Mentah}}{\text{Skor Maksimal Ideal}} \times 100\%$$

Berikutini data hasilbelajarsiswamulai no.1 s/d 30 :

No	Nama	Pre Test (X)			Post Test (Y)		
		Skor	X	x ²	Skor	Y	y ²
1	AgilMayawi	5	50	2500	9	90	8100
2	AisyahAnjani	5	50	2500	9	90	8100
3	AndiniSevtaNst	5	50	2500	7	70	4900
4	AnnisaAuliaSiregar	6	60	3600	9	90	8100
5	AyuAulia	5	50	2500	7	70	4900
6	AyuIndriya	5	50	2500	10	100	10000
7	Deli Artika	3	30	900	8	80	6400
8	Era Milinia	6	60	3600	8	80	6400
9	FaridahAnum	4	40	1600	9	90	8100
10	HeniWulandari	4	40	1600	8	80	6400
11	Inda Pertiwi	4	40	1600	8	80	6400
12	ListiaKinanti	6	60	3600	8	80	6400
13	MawarliLubis	5	50	2500	9	90	8100
14	Melonia Kristina	6	60	3600	8	80	8100
15	NurHasanah	3	30	900	6	60	3600
16	NurulFadilla	2	20	400	8	80	6400
17	PaniHarunnisah	5	50	2500	8	80	6400
18	PutriAndini	6	60	3600	8	80	6400
19	PutriIndriani	2	20	400	8	80	6400
20	PutriOktariLubis	5	50	2500	9	90	8100
21	Ririn Indah Sari	4	40	1600	7	70	4900
22	Silfiyani	5	50	2500	8	80	6400

23	Sri Antika	2	20	400	8	80	6400
24	Sri Mulyani	5	50	2500	8	80	6400
25	Siti Fatimah	4	40	1600	10	100	10000
26	Siti Khodijah	5	50	2500	10	100	10000
27	Sundari	4	40	1600	9	90	8100
28	Syahbaniah	3	30	900	7	70	4900
29	Syahyani Silvia Br.S	3	30	900	8	80	6400
30	Yeni Yusepa	5	50	2500	8	80	6400
Jumlah		132	1320	62400	247	2470	207600
Rata-rata			44	2080		82,33	6920

Kesimpulan :

Siswa yang memiliki nilai tuntas dari hasil penelitian ini adalah sebanyak 29 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang.

Lampiran 11

PERHITUNGAN RATA-RATA DAN STANDAR DEVIASI DATA *PRE*
TEST DAN POST TEST

1. Nilai *Pre Test*

Hasil *Pre Test* siswa sebelum menggunakan model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games rolling color* menunjukkan :

$$\sum X = 1.320 \qquad \sum X^2 = 62.400 \qquad n = 30$$

Maka rata-ratanya adalah :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{1.320}{30}$$

$$\bar{X} = 44$$

Standar Deviasinya :

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

$$S = \sqrt{\frac{30 (62.400) - (1320)^2}{30^2}}$$

$$S = \sqrt{\frac{1.872.000 - 1.742.400}{900}}$$

$$S = \sqrt{\frac{129.600}{900}}$$

$$S = \sqrt{144}$$

$$S = 12$$

$$S^2 = 144$$

2. Nilai *Post Test*

Hasil *Post Tests* siswa sesudah menggunakan model pembelajaran *Modelling*

The Way dengan *games rolling color* menunjukkan :

$$\sum X = 2.470 \quad \sum X^2 = 207.600 \quad n = 30$$

Maka rata-ratanya adalah :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2470}{30}$$

$$\bar{X} = 82,33$$

Standar Deviasinya :

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

$$S = \sqrt{\frac{30 (207.600) - (2470)^2}{30^2}}$$

$$S = \sqrt{\frac{6.228.000 - 6.100.900}{900}}$$

$$S = \sqrt{\frac{127.100}{900}}$$

$$S = \sqrt{141,22}$$

$$S = 11,88$$

$$S^2 = 141,13$$

Lampiran 12

UJI NORMALITAS DATA *PRE TEST* DAN *POST EST*

1. Ujिनormalitas untuk *pre test* menggunakan uji lilies sebagai berikut :

- a. Mengurutkan nilai X_i dari yang terendah hingga yang tertinggi.
- b. Mengubah data hasil belajarkedalam bentuk baku dengan rumus :

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{20 - 44}{12}$$

$$Z_1 = \frac{-24}{12}$$

$$Z_1 = -2,00$$

c. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal Z_{tabel} , maka diperoleh nilai Z_{tabel} adalah 0,4772

d. $F(Z_i) = 0,5 - Z_{tabel} = 0,05 - 0,4772 = -0,427$

e. Untuk menghitung proporsi Z_i yang dinyatakan dengan :

$$S(Z_i) = \frac{F_k}{n} = \frac{3}{30} = 0,1$$

f. Menghitung selisih yaitu :

$$F(Z_i) - S(Z_i) = 0,023 - 0,1 = -0,077$$

Untuk perhitungan selanjutnya tetap menggunakan perhitungan rumus seperti

diatas :

Tabel Uji Normalitas Data *Pre Test*

No	X_i	F	F_{kum}	Z_i	Tabel	F (Z_i)	S (Z_i)	F(Z_i) - S(Z_i)
1	20	3	3	-2	0,4772	-0,427	0,100	-0,527
2	30	4	7	-1,167	0,3770	-0,327	0,233	-056

3	40	6	13	-0,33	0,1293	-0,079	0,433	-0,512
4	50	12	25	0,5	0,1915	-0,142	0,833	-1,245
5	60	5	30	1,33	0,4082	-0,358	1	-1,358

$$\text{Rata - rata} = 44$$

$$L_{hitung} = -1,358$$

$$L_{tabel} = 0,161$$

Makadari table diatas diperoleh $L_{hitung} = -1,358$ dan $L_{tabel} = 0,161$

1,358 dan uji iliefors dengan taraf signifikan 5% dengan $n=30$ maka diperoleh $L_{tabel} = 0,161$

$$L_{hitung} = -1,358 < L_{tabel} = 0,161$$

Maka dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

2. Uji normalitas untuk *post test* menggunakan uji iliefors sebagai berikut :

g. Mengurutkan nilai X_i dari yang terendah hingga yang tertinggi.

h. Mengubah data hasil belajar ke dalam bentuk baku dengan rumus :

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 = \frac{60 - 82,33}{11,88}$$

$$Z_1 = \frac{-22,33}{11,88}$$

$$Z_1 = -1,879$$

i. Untuk setiap bilangan baku ini menggunakan daftar distribusi normal Z_{tabel} ,

maka diperoleh nilai Z_{tabel} adalah 0,4693

$$j. F(Z_i) = 0,05 - Z_{tabel} = 0,05 - 0,4693 = -0,4193$$

k. Untuk menghitung proporsi Z_i yang dinyatakan dengan :

$$S(Z_i) = \frac{F_k}{n} = \frac{1}{30} = 0,033$$

1. Menghitung selisih yaitu :

$$F(Z_i) - S(Z_i) = -0,4193 - 0,033 = -0,3863$$

Untuk perhitungan selanjutnya tetap menggunakan perhitungan rumus seperti di atas :

Tabel Uji Normalitas Data Post Test

No	X_i	F	F_{kum}	Z_i	Tabel	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i) - S(Z_i)$
1	60	1	1	-1,879	0,4693	-0,4193	0,0333	-0,3863
2	70	4	5	-1,038	0,3485	-0,2985	0,1667	-0,4652
3	80	15	20	-0,196	0,4750	0,425	0,6667	0,2417
4	90	7	27	0,646	0,2380	-0,188	0,9	-0,2809
5	100	3	30	1,487	0,4306	-0,3806	1	-1,3806

$$\text{Rata - rata} = 44$$

$$L_{hitung} = -1,3806$$

$$L_{tabel} = 0,161$$

Maka dari tabel di atas diperoleh $L_{hitung} = -1,3806$ dan $L_{tabel} = 0,161$.

1,3806 dan uji Liliefors dengan taraf signifikansi 5% dengan $n=30$ maka diperoleh $L_{tabel} = 0,161$.

$$-1,3806 < 0,161 \quad (L_{hitung} = -1,3806 < L_{tabel} = 0,161) .$$

Maka dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

Lampiran 13

UJI HOMOGENITAS

1. Hasilbelajarsiswauntuk pre test

$$\bar{X} = 44 \quad S^2 = 144 \quad n = 30$$

2. Hasilbelajarsiswauntuk post test

$$\bar{X} = 82,33 \quad S^2 = 141,13 \quad n = 30$$

Maka :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} = \frac{144}{141,13} = 1,02$$

Harga F_{tabel} diperoleh dari tabel dengan taraf nyata 0,05 yaitu

1,87 dengan kriteria $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua sampel memiliki sampel yang sama,

berdasarkan perhitungan di atas diperoleh F_{hitung} yaitu $1,02 < F_{tabel}$ yaitu 1,87.

Maka dapat disimpulkan data tersebut homogen.

Lampiran 14

PERHITUNGAN UJI HIPOTESIS

Uji Hipotesis dihitung dengan menggunakan uji t dengan rumus :

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

Diketahui :

$$\sum D = 1150 \qquad \sum D^2 = 49.300 \qquad N = 30$$

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

$$M_D = \frac{1150}{30} = 38,33$$

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

$$S_D = \sqrt{\frac{49.300}{30} - \left(\frac{1150}{30}\right)^2}$$

$$S_D = \sqrt{1643,33 - 1469,19}$$

$$S_D = \sqrt{174,14} = 13,19$$

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

$$SE_{MD} = \frac{13,19}{\sqrt{30-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{13,19}{\sqrt{29}}$$

$$SE_{MD} = \frac{13,19}{5,38} = 2,45$$

Maka :

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

$$t_0 = \frac{38,33}{2,45} = 15,68$$

Dari hasil perhitungan di atas $t_{hitung} = 15,68$ dan $t_{tabel} = 2,04$ pada taraf signifikan 0,05 dengan $n = 30 - 1$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} ($15,68 > 2,04$) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Modelling The Way* dengan *games Rolling Colord* di kelas X Akuntansi SMK BM Harapan Mekar-2 Medan Tahun Pelajaran 2016-2017

Tabel "L" untuk Uji Liliefors

Ukran Sampel	Taraf Nyata (a)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
N-4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,256
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,233
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,289	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,331
N>30	$\frac{1.031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.805}{\sqrt{n}}$	$\frac{1.031}{\sqrt{n}}$	$\frac{1.031}{\sqrt{n}}$

Lampiran 16

LUAS DIBAWAH LENGKUNGAN KURVA NORMAL DARI 0 S/D Z

LuasKurva Normal

Z	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09
00	0000	0040	0080	0120	0160	0199	0239	2979	0319	0350
01	0395	0438	0478	1527	0557	0596	0636	0675	0714	0753
02	0793	0832	0871	0910	0948	0987	1026	1064	1103	1141
03	1179	1217	1255	1293	1331	1368	1406	1443	1480	1517
04	1554	1591	1628	1664	1700	1736	1772	1808	1844	1879
04	1915	1950	1985	2019	2054	2088	2123	2157	2190	2224
06	2257	2291	2324	2357	2380	2422	2454	2486	2517	2549
07	2580	2611	2642	2673	2704	2737	2764	2794	2823	2852
08	2881	2910	2939	2967	2995	3023	3051	3078	3106	31333
09	3159	3186	3212	3238	3264	3289	3315	3340	3365	3389
10	3413	3438	3461	3485	3508	3531	3554	3577	3599	3621
11	3643	3665	3686	3708	3729	3749	3770	3790	3810	3830
12	3849	3869	3888	3907	3925	3944	3962	3980	3997	4015
13	4032	4049	4066	4082	4099	4115	44131	4147	4162	4177
14	4192	4207	4222	4236	4251	4264	4279	4292	4306	4319
15	4332	4345	4357	4370	4382	4394	4406	4418	4429	4441
16	4452	4463	4474	4484	4459	4505	4515	4525	4535	4545
17	4554	4564	4573	4582	4591	4599	4608	4616	4625	4633
18	4641	4649	4556	4664	4671	4678	4686	4693	4699	4706
19	4733	4719	4726	4732	4738	4744	4750	4756	4761	4767
20	4772	4748	4783	4788	4793	4798	4803	4808	4812	4817
21	4821	4826	4830	4834	4838	4842	4846	4850	4854	4857
22	4861	4864	4868	3871	4875	4878	4881	4884	4857	4890
23	4893	4896	4898	4901	4904	4906	4909	4911	4913	4916
24	4918	4920	4922	4925	4927	4929	4931	4935	4934	4936
25	4938	4940	4941	4943	4945	4946	4948	4949	4951	4952
26	4953	4955	4956	4957	4959	4960	4961	4962	4963	4964
27	4965	4966	4967	4968	4969	4970	4971	4972	4973	4974
28	4974	4975	4976	4977	4977	4978	4979	4979	4980	4980
29	4981	4982	4982	4983	4984	4984	4985	4985	4986	4986
30	4987	4987	4987	4988	4988	4989	4989	4989	4990	4990