

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SNOWBALL THROWING  
TERHADAP KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA  
AKUNTANSI SMK ISTIQLALDELI TUA TP. 2019/2020**

**SKRIPSI**

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

Oleh :

**DINDA RISKI MULIANI**  
**NPM. 1502070070**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619956 Medan 20238  
Website: <http://www.umsumed.ac.id>

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini

Nama Lengkap Dinda Raki Mulyani  
N.P.M 1502072070  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK Tatiqul Deli Tua Tahun Pelajaran 2019/2020

sudah layak dibacakan.

Medan, September 2019

Dibaca oleh:

Pembimbing

Dra. Iyah Mulyani Siborang, M.Si

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dr. H. Elhianto Nasution, S.Pd, M.Pd

Dra. Iyah Mulyani Siborang, M.Si

## ABSTRAK

**Dinda Rizki Muliani, NPM 1502070070, Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK Istiqlal Deli Tua Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.**

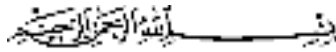
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Snowball Throwing terhadap Kreativitas siswa dan pengaruh model pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Istiqlal Deli Tua.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis penelitiannya adalah bersifat Asosiatif. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas X Smk Istiqlal Delitua yang berjumlah 36 orang siswa. Adapun teknik sampling yang digunakan yaitu total sampling, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Instrumen penelitian ini terdiri dari 20 item angket model pembelajaran snowball throwing, 20 item angket Kreativitas dan tes hasil belajar 5 soal essay dari hasil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa , pada uji validitas tes dianggap valid karena nilai rtabel 0,329. Hasil Nilai reabilitas cronbachs alpha 0,432, hasil nilai normalitas snowball throwing sebesar 0,039, nilai normalitas Kreatifitas sebesar 0,040, dan hasil uji normalitas hasil belajar sebesar 0,135 maka seluruh variabel data penelitian berdistribusi normal. Uji regresi linier variabel model pembelajaran snowbal throwing (X) 0,060 berpengaruh terhadap hasil belajar (Y2) 73,123, dan variabel model pembelajaran snowball throwing (X) sebesar 0,523 berpengaruh terhadap Kreativitas (Y) sebesar 29,553.

**Kata Kunci : Snowball Throwing, Kreativitas, Hasil Belajar.**

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini. Selanjutnya tak lupa mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risahnya kepada seluruh umat manusia.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Sumatera Utara Medan. Skripsi ini berisikan hasil penelitian penulis yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X SMK Istiqlal Deli Tua Tp. 2019/2020”**.

Dalam menulis skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan, namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen, keluarga, dan teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang teristimewa Ayahanda tercinta dan Ibunda tercinta yang dengan sabar mengasuh, membimbing dan memberikan dukungan baik moral maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini penulis juga sertakan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak Dr. Agussani, M.AP. selaku Bapak Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Bapak Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Sumatra Utara dan sekaligus selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan masukan, arahan, dan bimbingan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran S.E, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Sumatra Utara.
- Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan seluruh pegawai staf pengajar yang telah memberi saran bimbingan, bantuan dan pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Ibu kepala Sekolah, guru-guru dan tata usaha SMK Istiqlal Deli Tua yang telah memberikan izin riset di sekolah dan banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data sehingga Skripsi ini dapat selesai.
- Kepada Kakak Yona Refida, Anggi Rahmadia, dan Adik Putri Azzahra yang telah memberi semangat, memberi kasih sayang yang tiada ternilai, memberikan do'a serta dukungannya baik secara moral maupun material dalam penyelesaian skripsi ini.

- Kepada Muhammad Syafii yang telah membantu, memberi semangat, memberikan do'a serta dukungannya baik secara moral maupun material.
- Kepada teman-teman dikelas VIII A Pagi Akuntansi terutama Kepada Sri indah Lestari, Desma sari Siregar, Yurika, Miranti Riska Armaya, Novi Martio, Sabrina Riski Fadila, Dinda Setika Dani, M. Rasyid Lubis, dan Riky Prayudi yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi dalam penyelesaian Skripsi ini.
- Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak. Dalam bantuan dan dukungan yang telah penulis dapatkan akhirnya dengan menyerahkan diri senantiasa memohon petunjuk serta perlindungan dari Allah SWT semoga amalan dan perbuatan baik tersebut mendapatkan balasan yang layak dariNya dan berharap agar kiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak Amin Ya Rabbal Alamin

*Wassalammu'alaikum Wr. Wb*

Medan, Mei 2019

Penulis

**Dinda Riski Muliani**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar belakang masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS.....</b>	<b>8</b>
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	8
2. Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> .....	10
3. Kreativitas Belajar .....	13
3.1 Pengertian kreativitas .....	13
3.2 Ciri-ciri Kreativitas .....	16
4. Hakikat Hasil Belajar .....	17

4.1 Pengertian Belajar .....	17
4.2 Pengetian Hasil Belajar .....	19
4.3 Penilaian Hasil Belajar .....	21
4.4 Faktor-fakto yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	21
5. Uang.....	23
5.1 Sejarah Uang .....	23
5.2 Pengertian Uang.....	24
5.3 Syarat-syarat Uang .....	24
5.4 Jenis-jenis Uang .....	24
5.5 Fungsi Uang .....	25
B. Kerangka Konseptual .....	26
C. Hipotesis .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	29
B. Populasi Dan Sampel .....	30
C. Variabel Penelitian Dan Defenisi Operasional .....	31
D. Jenis Penelitian Dan Prosedur Penelitian.....	33
E. Instrument penelitian .....	35
F. Teknik Analisis Data.....	38
<b>BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
1. Sejarah SMK Istiqlal Delitua .....	44
2. Visi Dan Misi SMK Istiqlal Delitua .....	45



B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	46
1. Uji Validitas Angket Dan Tes Hasil Belajar .....	49
2. Uji Reliabilitas Angket Dan Tes hasil belajar .....	53
3. Uji Normalitas .....	54
4. Uji Asumsi Klasik .....	56
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
D. Keterbatasan Penelitian .....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Istiqlal DeliTua .....	3
Tabel 3.1 Rincian Waktu Pelaksanaan .....	29
Tabel 3.2 Tabel Populasi.....	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes Pembelajaran Uang .....	35
Table 3.4 Skor Alternatif Jawaban.....	36
Table 3.5 Kisi-kisi Angket .....	36
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Kreativitas . .....	37
Tabel 4.1 Uji Validitas model pembelajaran snowball throwing .....	49
Tabel 4.2 Uji Validitas Kreativitas .....	51
Tabel 4.3 Uji Validitas hasil belajar .....	52
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas model pembelajaran snowball throwing.....	53
Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Kreativitas .....	53
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas hasil belajar .....	54
Tabel 4.7 Uji Normalitas Model Snowball Throwing .....	54
Tabel 4.8 Uji Normalitas Kreativitas .....	55
Tabel 4.9 Uji Normalitas Hasil Belajar .....	55
Tabel 4.10 Uji Regresi Linier Variabel X Terhadap Y1 .....	56
Tabel 4.11 Uji Regresi Linier Variabel X Terhadap Y2 .....	57
Tabel 4.12 Uji F Variabel X Terhadap Y1 .....	58
Tabel 4.13 Uji F Variabel X Terhadap Y2 .....	58

Tabel 4.14	Uji T Variabel X Terhadap Y1 dan Y2 .....	59
Tabel 4.15	Uji Determinasi .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Paradigma Penelitian .....	28
---	----

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Silabus
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 4 Angket Model Pembelajaran Snowball Trowing
- Lampiran 5 Angket Krestifitas
- Lampiran 6 Tes Hasil Belajar
- Lampiran 7 Kunci Jawaban
- Lampiran 8 Nilai Hasil Rekapitulasi Angket Model Pembelajaran
- Lampiran 9 Nilai Hasil Rekapitulasi Angket Kreativitas
- Lampiran 10 Nilai Hasil Belajar
- Lampiran 11 Uji Validitas Angket Model Pembelajaran
- Lampiran 12 Uji Validitas Angket Kreativitas
- Lampiran 13 Uji Validitas Hasil Belajar
- Lampiran 14 Uji Reliabilitas Model Pembelajaran Snowball Throwing
- Lampiran 15 Uji Reliabilitas Kreativitas
- Lampiran 16 Uji Reliabilitas Hasil Belajar
- Lampiran 17 Uji Normalitas
- Lampiran 18 Uji Regresi Linear Sederhana
- Lampiran 19 Uji T dan Uji Determinasi
- Lampiran Surat K1
- Lampiran Surat K2
- Lampiran Surat K3

Lampiran Berita Acara Bimbingan Proposal  
Lampiran Berita Acara Seminar Proposal  
Lampiran Pengesahan Proposal  
Lampiran Permohonan Perubahan Judul Skripsi  
Lampiran Surat Pernyataan Plagiat  
Lampiran Surat Keterangan Setelah Melakukan Seminar Proposal  
Lampiran Surat Izin Riset  
Lampiran Surat Balasan Riset  
Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi  
Lampiran Surat Pernyataan  
Lampiran Permohonan Ujian Skripsi  
Lampiran Berita Acara

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan diri dalam segala aspeknya, dan dengan pendidikan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Untuk mencapai keberhasilan di dalam pendidikan diperlukan berbagai faktor, antara lain: bakat, minat, sikap, lingkungan, keadaan sosial, keluarga, kebudayaan, guru, siswa, model mengajar, sumber, peralatan dan proses Pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, dimana di dalamnya terdapat hubungan timbal balik atau interaksi edukatif antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Salah satu indikator keberhasilan dalam pendidikan ini adalah terbangunnya generasi muda yang kreatif dan mandiri. Dikatakan berhasil jika generasi muda memiliki kemandirian dan kreativitas sehingga mampu bersaing di masyarakat dan dunia kerja. Karena dalam pendidikan formal peserta didik diajari berbagai macam skill dan pengetahuan yang akan merangsang daya kreatif yang ada dalam diri manusia yang secara alami terdapat dalam diri manusia.

Kreativitas adalah sebuah pemikiran yang divergen yaitu pemikiran yang dapat memberikan berbagai macam pernyataan dan pendapat. “Kreativitas tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang memang pekerjaannya menuntut pemikiran kreatif (sebagai suatu profesi), tetapi juga dapat Mewujudkan pendidikan sebagai wahana pengembangan sumber daya manusia perlu dikembangkan hasil belajar dan mengajar yang kreatif bagi berkembangnya potensi peserta didik sehingga dapat menciptakan gagasan-gagasan baru.

Suatu proses belajar mengajar dikatakan baik apabila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan belajar mengajar yang efektif. Dalam hal ini strategi, metode, model dan alat ajar yang digunakan oleh guru perlu mendapat perhatian dalam meningkatkan kegiatan belajar mengajar siswa. Faktor guru dan cara mengajarnya tidak dapat kita lepaskan dari ada dan tidaknya alat peraga yang menunjang proses belajar mengajar.

Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus mampu menciptakan model pembelajaran yang menarik, dan memungkinkan siswa termotivasi untuk lebih rajin belajar. Memberikan motivasi siswa sangat diperlukan didalam proses belajar mengajar, sebab tanpa adanya motivasi maka siswa sulit menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru, dan idealnya jika guru mengajar menggunakan model pembelajaran bervariasi maka minat belajar siswa akan meningkat yang berdampak pada hasil belajarnya.

Dalam hal ini guru dituntut untuk mampu mengolah interaksi belajar mengajar yang lebih melibatkan keaktifan siswa, karena siswa adalah peran utama dalam belajar. Proses pembelajaran cenderung bertumpu pada guru. Siswa tidak



berani bertanya tentang materi yang kurang di pahami. Hal tersebut terjadi karena siswa kurang percaya diri jika bertanya langsung kepada guru. Hal inilah yang menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar siswa. Sehingga siswa hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru. Hal ini menyebabkan rendahnya hasil belajar akuntansi yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi penulis dengan guru mata pelajaran Akuntansi di SMK Istiqlal Deli Tua yang dilakukan sebelum peneliti mengadakan penelitian, hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Akuntansi masih rendah data hasil belajar yang diperoleh siswa kelas X Akuntansi dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Belajar Siswa/Siswa SMK Istiqlal Deli Tua Kelas X Ak Tahun**  
**Ajaran 2018/2019**

No.	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase	Keterangan
1.	14 orang	$\geq 75$	38,9 %	Tuntas
2.	22 orang	$< 75$	61,1 %	Tidak Tuntas
Total	36 orang		100%	

Sumber : SMK Istiqlal Deli Tua

Berdasarkan data nilai hasil belajar dari tabel di atas maka dapat di ketahui bahwa hasil belajar siswa Akuntansi masih rendah dengan persentase sebesar 61,1% tidak mencapai KKM  $\geq 75$ . Oleh karena itu perlunya adanya perubahan pola belajar yang harus ditingkatkan.

Mengingat pembelajaran Akuntansi tergolong kedalam mata pelajaran yang membutuhkan tingkat pemahaman dan ketelitian yang sangat tinggi dalam setiap

pokok bahasannya, maka dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan model pembelajaran yang dapat menimbulkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Akuntansi.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memvariasikan model pembelajaran yang sering digunakan. Salah satu alternatif yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang berkembang saat ini yaitu model pembelajaran *Snowball Throwing* yang menurut kata asalnya "*Snowball*" yakni bola salju dan "*Throwing*" yakni melempar. Jadi, *Snowball Throwing* artinya model pembelajaran yang bersifat permainan dengan menggunakan bola pertanyaan dari kertas yang digulung bulat berbentuk bola kemudian dilemparkan secara bergiliran diantara kelompok lain.

Dalam pelaksanaan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini akan menciptakan suasana belajar hidup, siswa tidak akan bosan ataupun jenuh terhadap pembelajaran Akuntansi ini. Didalam model pembelajaran ini siswa harus aktif dalam kelompok belajar yakni diskusi, saling membantu, dan mengajak satu sama lain untuk mengatasi masalah belajar.

Berdasarkan uraian diatas, Maka penulis sebagai calon guru tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Siswa sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Model yang digunakan guru masih kurang menarik perhatian siswa.
3. Akuntansi dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit bagi siswa.
4. Kreativitas siswa dalam pembelajaran masih rendah
5. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi.

## **C. Batasan Masalah**

Dari sekian banyak masalah yang diidentifikasi, maka yang menjadi pembahasan penelitian dititik beratkan kepada: Kreativitas dan Hasil belajar siswa pada pokok bahasan Uang pada kelas X SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap kreativitas siswa akuntansi kelas X SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020”.
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa akuntansi kelas X SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020”.
- 3.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang sudah dikemukakan di atas maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa akuntansi SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020.
2. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap kreativitas siswa akuntansi SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020.

### **F. Manfaat penelitian**

Setelah diadakan penelitian, di harapkan agar hasil penelitian ini bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti: hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahana cuan dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Akuntansi dan ilmu yang releven dalam menerapkan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*.
2. Bagi guru: hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru dalam mengajar, dengan cara ini proses belajar mengajar berjalan dengan baik sehingga dapat memperjelas konsep serta dapat meningkatkan profesional guru.
3. Bagi siswa: hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar terutama mata pelajaran Akuntansi.

4. Bagi Kepala Sekolah: hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber informasi berharga terutama dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa.
5. Bagi penelitalain: hasil penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur dalam langkah-langkah melakukan penelitian selanjutnya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kerangka Teoritis**

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

Model pembelajaran suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Apabila praktis Teknologi Pendidikan akan memengaruhi bidang pendidikan dalam berbagai bidang macam bentuk model pembelajaran yang dikembangkan.

Menurut Istarani (2015:1) Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil sehingga siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. siswa dalam kelompok kooperatif belajar berdiskusi, saling membantu, dan mengajak satu sama lain untuk mengatasi masalah belajar. Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antarsiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Muhammad Anwar (2018:158) Model pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri:

- a. Bertujuan menuntaskan materi yang dipelajari, dengan cara siswa belajar dalam kelompok secara kooperatif.
- b. Kelompok dibentuk yang terdiri dari siswa-siswa yang memiliki kemampuan yang tinggi, sedang, dan rendah.
- c. Jika dalam kelas, terdapat siswa-siswa yang terdiri dari beberapa ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda, maka diupayakan agar dalam tiap kelompok pun terdiri dari ras, suku, budaya, jenis kelamin yang berbeda pula.
- d. Penghargaan atas keberhasilan belajar lebih diutamakan pada kerja kelompok dari pada perorangan.

Sebagai pembelajaran yang menekankan pada kerja sama, saling membantu, dan mendorong kegiatan diskusi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, model pembelajaran kooperatif paling sesuai bila diterapkan dalam mata pelajaran akuntansi karena akuntansi merupakan pembelajaran yang dianggap sulit dan memerlukan keaktifan siswa, kerja sama dan saling membantu dalam menyelesaikan suatu masalah.

## **2. Model Pembelajaran Snowball Throwing**

Model pembelajaran *Snowball Throwing* merupakan rangkaian penyajian materi ajar yang diawali dengan penyampaian materi, lalu membentuk kelompok dan ketua kelompoknya. Kemudian masing-masing ketua kelompok kembali kekelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada temannya serta dilanjutkan dengan masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompoknya.

Inti dari model pembelajaran *Snowball Throwing* menjelaskan pada ketua kelompok, ketua kelompok menjelaskan pada anggotanya, masing-masing anggota membuat pertanyaan yang dimasukkan dalam bola, lalu bola tersebut dilempar pada siswa lain untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam bola tersebut.

Menurut Kisworo (Patmawati, 2012) mengemukakan pengertian model pembelajaran *Snowball Throwing* adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh.

Istarani (2015:92) secara rinci mengemukakan langkah-langkah penggunaan model pembelajaran *Snowball Throwing* yaitu:

1. Guru menyampaikan materi yang akan disajikan



2. Guru membentuk kelompok-kelompok dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
3. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada teman-temannya.
4. Masing-masing peserta didik diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh ketua kelompok.
5. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu peserta didik kepeserta didik yang lain selama lebih kurang 15 menit.
6. Setelah peserta didik dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.
7. Penutup.

Sebelum memulai langkah-langkah pembelajaran *Snowball Throwing* guru bersama siswa terlebih dahulu membuat perencanaan tentang materi yang akan dipelajari. Langkah-langkah tersebut diawali dengan tahap pendahuluan dimana guru membagi beberapa kelompok dengan anggota 5 atau 6 siswa heterogen dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada teman-teman. Tahap inti, guru memberikan lembar kertas kepada tiap kelompok, kemudian tiap kelompok menuliskan satu pertanyaan kemudian menggulung kertas tersebut seperti bola, setelah itu masing-masing

ketua kelompok berdiri untuk melempar bola pertanyaan tersebut ke kelompok lain dan kelompok yang mendapat bola pertanyaan tersebut harus menjawab pertanyaan tersebut. Tahap penutup, guru menyimpulkan hasil pertanyaan dan jawaban dari masing-masing kelompok, serta memberika evaluasi kepada siswa baik secara individu atau kelompok diakhiri dengan penutup berupa pemberian tugas rumah atau kata-kata untuk mengakhiri pelajaran.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan dalam setiap penerapannya. Begitu juga model pembelajaran *Snowball Throwing* memiliki kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan dan kelemahan model *Snowball Throwing* adalah sebagai berikut (Istarani, 2015:93-94)

1. Kelebihan model *Snowball Throwing*

- a. Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa, sebab ada ketua kelompok yang diberi tugas kepada teman-temannya.
- b. Melatih siswa untuk belajar mandiri, karena masing-masing siswa diberikan tugas untuk membuat satu pertanyaan, lalu pertanyaan itu akan dijawab oleh temannya atau sebaliknya.
- c. Menumbuhkan kreativitas belajar siswa karena membuat bola sebagaimana yang diinginkannya.
- d. Belajar lebih hidup, karena semua siswa aktif membuat pertanyaan atau pun menjawab soal temannya yang jatuh pada dirinya.

## 2. Kelemahan model *Snowball Throwing*

- a. Ketua kelompok sering kali menyampaikan materi pada temannya tidak sesuai dengan apa yang disampaikan oleh guru kepadanya.
- b. Sulit bagi siswa untuk menerima penjelasan dari teman atau ketua kelompoknya karena kurang jelas dalam menjelaskannya.
- c. Sulit bagi siswa untuk membuat pertanyaan secara baik dan benar.
- d. Sulit dipahami oleh siswa yang menerima pertanyaan yang kurang jelas arahnya sehingga merepotkannya dalam menjawab pertanyaan tersebut.
- e. Sulit mengontrol apakah pembelajaran tercapai atau tidak.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* benar-benar melatih kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran karena setiap kelompok akan mendapat lembaran bola pertanyaan yang harus dijawab. Siswa juga akan menjadi terbiasa dalam mengeluarkan pendapatnya karena sesama siswa akan saling memberikan pengetahuan ketika mereka berdiskusi dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah.

## 3. Kreativitas Belajar

### 3.1 Pengertian kreativitas

Kreativitas dapat didefinisikan sebagai “proses” untuk menghasilkan sesuatu yang baru dari elemen yang ada dengan menyusun kembali elemen tersebut (Sani 2014: 13). Downing, 1997 “Kreativitas terkait dengan tiga komponen utama, yakni : Keterampilan berpikir kreatif, keahlian (pengetahuan teknis, procedural, dan intelektual), dan motivasi. Keterampilan berfikir kreatif untuk memecahkan sebuah permasalahan ditunjukkan dengan pengajuan ide

yang berbeda dengan solusi pada umumnya. Pemikiran kreatif masing-masing orang akan berbeda dan terkait dengan cara mereka berpikir dalam melakukan pendekatan terhadap permasalahan. Kemampuan siswa untuk mengajukan ide kreatif seharusnya dikembangkan dengan meminta mereka untuk memikirkan ide-ide atau pendapat yang berbeda dari yang diajukan temannya.

Dalam sudut pandang apapun kreativitas akan sangat terasa dalam kehidupan kita sehari-hari. Terlebih jika seseorang tengah berada dalam suatu masalah. Dalam sebuah permasalahan seseorang pasti akan berfikir bagaimana cara yang harus dilakukan untuk menghadapinya. Kemampuan berfikir itulah yang akan dikembangkan menjadi daya kreatif seseorang. Daya kreatif itu akan secara spontan akan muncul dari dalam diri seseorang yang bukan merupakan pemikiran dari orang lain.

Kreativitas adalah sifat pribadi individu yang terlihat pada sikap yang muncul dari ide-ide baru. Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk mengkreasi sesuatu yang baru, baik berupa pendapat maupun hasil nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk berfikir menciptakan atau menghasilkan suatu yang baru, berbeda, belum ada sebelumnya yang berupa suatu gagasan, ide, hasil karya serta respon dari situasi yang tidak terduga.

Menurut Elaine B. Johnson dalam Bunthas (2012: 23) berfikir kreatif membutuhkan ketekunan, disiplin diri dan perhatian penuh yang meliputi beberapa aktivitas mental, antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Berani mengajukan pertanyaan.

- 2) Mempertimbangkan informasi baru dan ide yang tidak lazim dengan pikiran terbuka.
- 3) Membangun keterkaitan, khususnya di antara hal-hal yang berbeda.
- 4) Menghubung-hubungkan berbagai hal dengan bebas
- 5) Menerapkan imajinasi pada setiap situasi untuk menghasilkan hal baru dan berbeda.
- 6) Mendengarkan intuisi.

Rogers dalam (Utami Munandar, 2012:34) berpendapat bahwa ada tiga kondisi individu yang kreatif, yaitu :

- 1) Seseorang memiliki keterbukaan dalam pengalamannya.
- 2) Seseorang memiliki kemampuan untuk menilai situasi sesuai dengan kondisi pribadi dirinya sendiri.
- 3) Memupunyai kemampuan untuk berisperimen, untuk mencoba – coba “bermain” dengan konsep-konsep.

Dari definisi yang disampaikan oleh para ahli dapat disimpulkan pengertian kreativitas adalah kemampuan dan metode yang digunakan seseorang yang digunakan untuk menyelesaikan masalah berupa gagasan, ide, karya-karya yang baru atau karya yang pernah ada kemudian diperbaharui, informasi dan unsur yang ada lainnya yang hasilnya dapat menggambarkan kelancaran, keluwesan, fleksibilitas dan originalitas dalam berfikir dan menyampaikan pendapat, serta kemampuan untuk menggabungkan, mengembangkan, memperinci, dan memperkaya suatu gagasan.

### **3.2 Ciri-ciri Kreativitas**

Orang kreatif tentunya mempunyai ciri-ciri, menurut Haris (dalam Bonggas, 2012:39) orang kreatif mempunyai rasa ingin tahu, selalu mencari masalah, menyukai tantangan, optimis, menunda keputusan, senang bermain dengan imajinasi, melihat masalah seperti kesempatan, melihat masalah sebagai sesuatu yang menarik, masalah dapat diterima secara emosional, asumsinya hebat, gigih dan bekerja keras.

Dalam Utami Munandar (2012:36), para pakar psikologi melakukan penelitian tentang kreativitas dan menghasilkan beberapa ciri – ciri pribadi kreatif, antara lain :

- 1) Mempunyai imajinasi yang tinggi.
- 2) Mempunyai prakarsa.
- 3) Mempunyai minat luas dalam segala hal.
- 4) Pikiran yang mandiri.
- 5) Selalu ingin mengetahui yang baru
- 6) Senang berpetualang atau mencoba hal baru.
- 7) Penuh energi.
- 8) Mempunyai percaya diri yang tinggi.
- 9) Berani mengambil resiko.
- 10) Berani dalam pendirian dan keyakinan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri kreatif adalah pribadi yang mempunyai keberanian menghadapi tantangan, mampu berekspresi dan

menyampaikan pendapat berdasarkan pengamatan yang dan penelitian serta berani mengungkapkan pendapat sesuatu yang baru.

#### **4. Hakikat Hasil Belajar**

##### **4.1. Pengertian belajar**

Belajar merupakan sebuah proses yang dialami oleh setiap individu selama ia hidup. Setiap aktivitas yang dilakukan oleh individu, pasti tidak akan terlepas dari makna belajar. Tidak ada ruang, waktu, dan tempat yang dapat membatasi proses belajar yang dialami oleh individu. Belajar dipahami sebagai sebuah proses yang berlangsung sepanjang hayat, oleh karena itu, perhatian tentang belajar, bagaimana belajar, proses belajar, dan hasil belajar telah menjadi bagian penting yang menjadi perhatian guru. Guru perlu memahami strategi belajar yang tepat bagi peserta didiknya, mengingat strategi belajar yang digunakan bersifat individual, artinya strategi belajar yang efektif bagi peserta didik yang satu, belum tentu efektif digunakan untuk peserta didik yang lainnya.

Hintzman (Syah, 2010:88) menyatakan bahwa : Belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisasi (manusia dan hewan) disebabkan oleh perubahan pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisasi tersebut.

Rusman (2015: 12) belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses

perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dalam Slameto (2003:2) Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja dengan guru atau tanpa guru, dengan bantuan orang lain, atau tanpa dibantu dengan siapapun. Belajar adalah suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup: perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sebagainya.

a. Ciri-ciri Belajar

Suatu kegiatan disebut belajar dengan dua ciri-ciri sebagai berikut:

1. Adanya perubahan tingkah laku

Yaitu adanya perubahan tingkah laku, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak terampil menjadi terampil, dan lainnya. Perubahan hasil belajar hendaknya dinyatakan dalam bentuk yang dapat diamati.

2. Melalui suatu pengalaman atau adanya interaksi dengan sumber belajar.



## **4.2. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Belajar tidak hanya menguasai konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga menguasai kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Proses belajar mengajar dikelas mempunyai tujuan yang bersifat transaksional, artinya diketahui secara jelas dan operasional oleh guru dan siswa. Tujuan akan dicapai jika siswa memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan didalam proses belajar mengajar tersebut. Seseorang dikatakan belajar bila dalam diri orang itu terjadi proses kegiatan sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Dalam hal ini belajar akan menyangkut proses belajar dan menentukan hasil belajar seseorang.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk melihat hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

Menurut Sukmadinata (2005:102) hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Senada dengan hal tersebut Syah (2008:150), mengungkapkan bahwa

hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar peserta didik. Hasil belajar menurut Jenkins dan Unwin (Uno 2010:17) adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan peserta didik sebagai hasil kegiatan belajarnya. Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu.

Menurut Bloom, tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a) Domain Kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berfikir pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Domain Efektif, berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap dan nilai.
- c) Domain psikomotorik, berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar.

Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

#### **4.3. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidikan adalah proses pengumpulan informasi/data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar (pasal 1 ayat 1 permendikbud No. 53 Tahun 2015).

Selain itu, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan (pasal 4 ayat 1 Permendikbud No. 023 Tahun 2016).

#### **4.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat

menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut Munadi (2008:24) meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu:

a) Faktor Internal

1. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b) Faktor Eksternal

1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi

hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

## 2. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

## **5. Uang**

### **5.1. Sejarah Uang**

Jangankan uang kertas dan logam sekarang, pertukaran barang secara barter pun dulu belum dikenal manusia. Kehidupan saat itu tidak sekompleks sekarang. Manusia memenuhi kebutuhan sendiri-sendiri dengan sangat sederhana Mereka pergi berburu jika lapar. Butuh pakaian tinggal membuat dengan bahan kulit binatang ataupun pohon. Ingin makan makanan lain, pergi ke hutan untuk mencari dan memetik buah yang diinginkan. Begitu seterusnya.

Namun seiring waktu berjalan, kebutuhan hidup manusia tambah banyak. Apa yang mereka peroleh tidak bisa memenuhi kebutuhan sendiri secara menyeluruh.maka dicarilah cara tukar-menukar barang antara individu satu dengan yang lain. Cara ini dikenal sebagai sistem barter.

## **5.2. Pengertian uang**

Uang adalah sesuatu yang secara umum diterima di dalam pembayaran untuk pembelian barang-barang dan jasa-jasa serta untuk pembayaran hutang-hutang. Uang juga sering dipandang sebagai kekayaan yang dimilikinya yang dapat digunakan untuk membayar sejumlah tertentu hutang dengan kepastian dan tanpa penundaan.

## **5.3. Syarat-syarat Uang yang dapat diterima**

- a. Diterima secara umum
- b. Tahan lama
- c. Nilainya tetap
- d. Mudah disimpan
- e. Mudah dipindahkan
- f. Mudah dibagi tanpa mengurangi nilainya

## **5.4. Jenis-Jenis Uang**

- a. Jenis Menurut Bahan Pembuatnya

- 1) Uang logam

Uang logam biasanya terbuat dari [emas](#) atau [perak](#) karena emas dan perak memenuhi syarat-syarat uang yang efisien.

- 2) Uang Kertas

Uang kertas adalah uang yang terbuat dari kertas dengan gambar dan cap tertentu dan merupakan alat pembayaran yang sah. Menurut penjelasan UU No. 23 tahun 1999 tentang [Bank Indonesia](#), yang dimaksud dengan uang kertas adalah uang dalam bentuk lembaran

yang terbuat dari bahan kertas atau bahan lainnya (yang menyerupai kertas).

b. Jenis Uang Menurut Lembaga Yang Mengeluarkannya

1). Uang negara, uang yang dikeluarkan oleh pemerintah, terbuat dari kertas

2). Uang Bank, uang yang dikeluarkan oleh [Bank Sentral](#) berupa uang [logam](#) dan uang kertas

c. Jenis Uang menurut Nilainya

1) Uang Penuh Nilai uang dikatakan sebagai *uang penuh* apabila nilai yang tertera di atas uang tersebut sama nilainya dengan bahan yang digunakan. Dengan kata lain, nilai nominal yang tercantum sama dengan nilai intrinsik yang terkandung dalam uang tersebut. Jika uang itu terbuat dari emas, maka nilai uang itu sama dengan nilai emas yang dikandungnya.

2) Uang Tanda Sedangkan yang dimaksud dengan uang tanda adalah apabila nilai yang tertera diatas uang lebih tinggi dari nilai bahan yang digunakan untuk membuat uang atau dengan kata lain nilai nominal lebih besar dari nilai intrinsik uang tersebut. Misalnya, untuk membuat uang Rp1.000,00 pemerintah mengeluarkan biaya Rp750,00.

### **5.5. Fungsi Uang**

Fungsi Secara umum, uang memiliki fungsi sebagai perantara untuk pertukaran barang dengan barang, juga untuk menghindarkan perdagangan dengan

cara barter. Secara lebih rinci, fungsi uang dibedakan menjadi dua yaitu fungsi asli dan fungsi turunan.

a. Fungsi asli dibagi menjadi tiga :

- 1). Uang sebagai alat tukar yang dapat mempermudah pertukaran.
- 2). Uang sebagai satuan hitung menunjukkan nilai barang dan jasa sebagai satuan hitung yang mempermudah pertukaran.
- 3). Uang sebagai alat penyimpan nilai (*valuta*)

b. Fungsi Turunan

- 1). Uang sebagai alat pembayaran yang sah
- 2). Uang sebagai alat pembayaran utang
- 3). Uang sebagai alat penimbun kekayaan
- 4). Uang sebagai alat pemindah kekayaan
- 5). Uang sebagai alat pendorong kegiatan ekonomi

## **B. KERANGKA KONSEPTUAL**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar, Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.



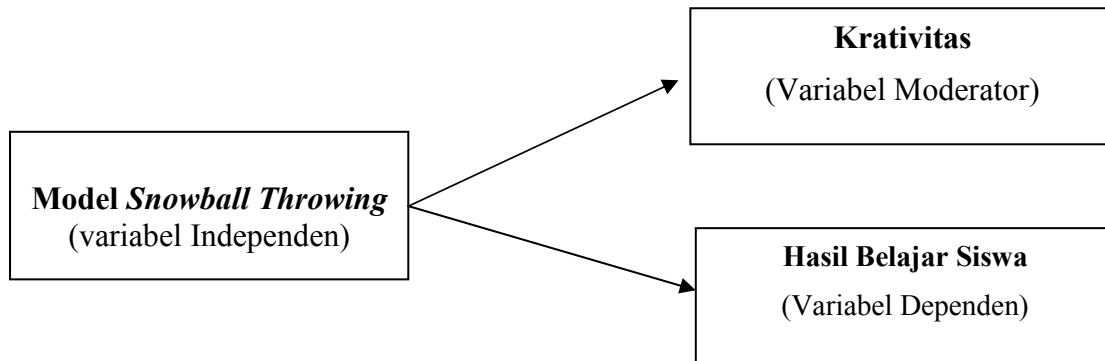
Model pembelajaran suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Kreativitas siswa dapat dipupuk dengan kebiasaan-kebiasaan yang mendukung dengan aktivitas siswa. Kebiasaan yang mendorong siswa untuk berfikir dan berkarya. Sebuah motivasi dari orang-orang sekitar akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Pribadi yang kreatif cenderung mempunyai hasrat keingintahuan yang besar, bersikap terbuka terhadap pengalaman baru, panjang akal, keinginan untuk menemukan dan meneliti, cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit, cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan, memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas, berfikir fleksibel, menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban yang lebih banyak, kemampuan membuat analisis dan sintesis, memiliki semangat bertanya serta meneliti, memiliki daya abstraksi yang cukup baik, dan memiliki latar belakang membaca yang luas.

Model pembelajaran *Snowball Throwing* menjelaskan pada ketua kelompok, ketua kelompok menjelaskan pada anggotanya, masing-masing anggota membuat pertanyaan yang dimasukkan dalam bola, lalu bola tersebut

dilempar pada siswa lain untuk menjawab pertanyaan yang ada didalam bola tersebut. Dengan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat membuat siswa lebih aktif karena siswa bebas mengemukakan pendapatnya.



**Gambar 2.1 : Paradigma Penelitian**

### **C. Hipotesis**

Berdasarkan dari kerangka teoritis dan kerangka berfikir tersebut, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Kreativitas siswa akuntansi di SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020”.
2. Ada pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap hasil belajar siswa akuntansi di SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020”.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Istiqlal Deli Tua yang berada di jalan Stasiun, No. 1A, Kec. Deli Tua, kab. Deli Serdang, Prov. Sumatera Utara, 20147. Telp. (061)7030655, E-mail [istiqlaldelitua@gmail.com](mailto:istiqlaldelitua@gmail.com)

##### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari pengumpulan data hingga laporan penelitian dari Maret sampai bulan Agustus 2019. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.1**  
**Rincian Waktu Pelaksanaan**

No	JenisKegiatan	Bulan/ Minggu																							
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		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	Penulisan Proposal	■	■	■	■																				
2	Seminar Proposal							■																	
3	Revisi Proposal									■	■	■	■												
4	Riset													■	■										
5	Pengolahan Data															■	■	■	■						
6	PenulisanSkripsi																	■	■	■	■				
7	PengesahanSkripsi																					■	■	■	■
8	SidangMejaHijau																								■

## B. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Istiqlal Deli Tua T.A 2018/2019 yang berjumlah 1(satu) kelas sebanyak 36 Siswa.

**Tabel 3.2**  
**Tabel Populasi**

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-laki	1
2	Perempuan	35
<b>Total</b>		<b>36</b>

### 2. Sampel

Sampel adalah sebagian objek penelitian yang diambil dari populasi. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen dengan diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Menurut Arikunto (2006 : 120) total sampling adalah pengambilan sampel yang sama dengan jumlah populasi yang ada. Dalam hal ini peneliti mengambil Kelas X SMK Istiqlal Deli Tua yang berjumlah 36 siswa.

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

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel merupakan faktor yang mempengaruhi dan dipengaruhi sebagai faktor yang umum disebut variabel X bebas (independen) dan variabel Y terikat (dependen). Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

- a. Variabel bebas (independen variabel) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (Sugiyono 2018:39). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (Model Pembelajaran Snowball Throwing).
- b. Variabel terikat (dependent variabel) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2018:39) Variabel terikat dalam penelitian ini adalah (Hasil Belajar).
- c. Variabel moderator merupakan variabel yang mempengaruhi (memperkuat dan memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan dependen (Sugiyono 2018:39). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah (Kreativitas).

### **2. Definisi Operasional**

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

- a. **Model pembelajaran Snowball Throwing** adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana siswa dibentuk dalam beberapa kelompok yang

heterogen kemudian masing-masing kelompok dipilih ketua kelompoknya untuk mendapat tugas dari guru kemudian masing-masing siswa membuat pertanyaan yang dibentuk seperti bola (kertas pertanyaan) lalu dilempar ke siswa lain yang masing-masing siswa menjawab pertanyaan dari bola yang diperoleh, adapun langkah-langkah sebagai berikut :

- 1). Guru mengucapkan salam
- 2). Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh siswa.
- 3). Guru membentuk 6 kelompok terdiri dari 6 siswa dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
- 4). Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada teman-temannya.
- 5). Masing-masing siswa diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh guru.
- 6). Kemudian kelompok 2 melempar kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari kelompok satu kekelompok tiga, empat, lima dan enam selama guru bilang berhenti.
- 7). Setelah kelompok lima dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada kelompok lima untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut.

8). Setelah kelompok lima menjawab pertanyaan kelompok dua, guru memberikan kesimpulan

9). Dan mengakhiri pembelajaran.

b. **Kreativitas** untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran snowbal throwing akan menjamin tingkat kreativitas tertinggi dan akan menghasilkan kualitas terbaik dalam suatu pembelajaran. Mengembangkan kreativitas siswa dengan kemampuan yang dimiliki siswa untuk berfikir menciptakan atau menghasilkan ide-ide keterampilan yang baru, kritis, kreatif, terbuka dan rasa ingin tahu dapat dikembangkan sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

c. **Hasil belajar** adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

#### **D. Jenis Penelitian dan Prosedur Penelitian**

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

Jenis Penelitian ini digunakan adalah penelitian yang bersifat Asosiatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh ataupun juga hubungan antara dua variabel atau lebih.

Dalam penelitian ini, metode asosiatif digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa.

## **2. Prosedur Penelitian**

Langkah-langkah dalam penelitian eksperimen pada dasarnya sama dengan jenis penelitian lainnya, berikut ini menurut Sukardi (2013: 182-183), yaitu :

1. Melakukan kajian secara induktif yang berkaitan erat dengan permasalahan yang hendak dipecahkan,
2. Mengidentifikasi permasalahan,
3. Melakukan studi literature dari beberapa sumber yang relevan, memformulasikan hipotesis penelitian, menentukan definisi operasional dan variabel,
4. Membuat rencana penelitian yang di dalamnya mencakup kegiatan :
  - a. Mengidentifikasi variabel luar yang tidak diperlukan, tetapi memungkinkan terjadinya kontaminasi proses eksperimen,
  - b. Menentukan cara untuk mengontrol mereka, Memilih desain riset yang tepat,
  - c. Menentukan populasi, memilih sampel yang mewakili dan memilih sejumlah subyek penelitian,
  - d. Membagi subyek ke dalam kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen,



- e. Membuat instrumen yang sesuai, memvalidasi instrumen dan melakukan *pilot study* agar memperoleh instrument yang memenuhi persyaratan untuk mengambil data yang diperlukan,
  - f. Mengidentifikasi prosedur pengumpulan data, dan menentukan hipotesis,
5. Melakukan eksperimen, Mengumpulkan data kasar dari proses eksperimen,
  6. Mengorganisasi dan mendeskripsikan data sesuai dengan variabel yang telah ditentukan,
  7. Melakukan analisis data dengan teknik statistika yang relevan, dan Membuat laporan penelitian eksperimen.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan dan menjaring data. Untuk mendapatkan data yang diinginkan, harus menggunakan alat yang tepat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data sebagai berikut :

##### **1. Tes**

Tes adalah cara atau prosedur dalam pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan, yang berbentuk pemberian tugas atau serangkaian tugas/baik berupa pertanyaan-pertanyaan (yang harus dijawab), atau perintah-perintah oleh testee, sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan tingkah laku atau prestasi testee lainnya, atau dibandingkan dengan nilai standar tertentu. Maka, Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrumen Tes Pembelajaran Uang**

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pelajaran	Ranah Kognitif		No Soal	Bobot Nilai
			C1	C2		
3.1. Menjelaskan Sejarah Uang, pengertian, Syarat-syarat, jenis-jenis, dan fungsi uang	1. Mendeskripsikan Sejarah Uang, pengertian, Syarat-syarat, jenis-jenis, dan fungsi uang	1. Menjelaskan Sejarah Uang	1		1	20
		2. Menjelaskan Pengertian Uang	1		2	20
		3. Menjelaskan Syarat-syarat uang yang diterima		1	3	20
		3. Menjelaskan Jenis-jenis uang		1	4	20
		4. Menjelaskan Fungsi uang		1	5	20
<b>Jumlah</b>			<b>2</b>	<b>3</b>		<b>100</b>

Keterangan :

C1 : Pengetahuan

C2 : Pemahaman

## 2. Angket

Menurut Sugiyono (2011: 199) “Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”.

Angket yang digunakan untuk mendata pengolahan kelas (variable X) dan hasil belajar Akuntansi (variable Y) diukur dengan menggunakan skala likert.

Angket terdiri dari 20 butir soal. Setiap pertanyaan yang diajukan terdiri dari empat pilihan jawaban, dan setiap jawaban yang disusun tersebut ditentukan bobot skornya.

**Tabel 3.4**  
**Skor Alternatif Jawaban**

Nomor	Alternatif Jawaban	Kategori	Bobot
1	A	Sangat Setuju (SS)	4
2	B	Setuju (S)	3
3	C	Kurang Setuju (KS)	2
4	D	Tidak Setuju (TS)	1

Sumber : Endang Mulyatiningsih (2014 :29 )

Agar lebih jelas, maka aspek- aspek yang digunakan dalam angket dapat dilihat pada tabel kisi-kisi angket yang tertera di bawah ini:

**Tabel 3.5**  
**Kisi-kisi Angket**

No	Nama Variabel	Indikator	No item	Jumlah
1	Model pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> (Variabel X)  (Sumber : Istarani, 2015 : 93-94)	1. Menumbuhkan kreativitas siswa	1,2,3,4,5,6	6
		2. Meningkatkan jiwa kepemimpinan siswa	7,8,9,10	
		3. Melatih siswa untuk belajar mandiri		
		4. Mengaktifkan siswa dalam pembelajaran		4
		5. Mempermudah siswa dalam menerima pelajaran	11,12,13 14,15,16	3 3

			17,18,19,20	4
<b>Jumlah</b>				20

**Tabel 3.6**  
**Kisi-kisi instrument variable Kreativitas Siswa**

Variabel	Indikator	Butir	Jumlah
( Sumber :Utami Munandar 2012:36)	1. Mempunyai imajinasi yang tinggi	1,2,3, 4,5,6	6
	2. Mempunyai Prakarsa (inisiatif)	7,8,9, 10,11,12	6
	3. Mempunyai percaya diri yang tinggi	13,14,15, 16,17	5
	4. Berani dalam pendirian dan keyakinan	18,19,20,	3
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>

## F. Teknik Analisis Data

Analisa data bertujuan untuk mengelola data yang diperoleh dari peneliti, guna mendapatkan pertanggung jawaban kebenarannya. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan:

### 1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010: 168) “Validitas adalah suatu ukuran menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen”.

Untuk menguji validitas, alat ukur yang digunakan adalah Teknik Analisa *Product Momen*, yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien relasi antara variasi X dengan Y

N = Jumlah sampel

X = Variabel X (Model Pembelajaran)

Y = Variabel Y (krativitas dan Hasil Belajar)

Kriteria jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada tarif signifikan 95% dan alpha 0,05 maka instrument dinyatakan valid, dan sebaliknya jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  pada tariff signifikan 95% atau alpha 0,05 dinyatakan tidak valid.

### 2. Uji Reliabilitas

Untuk menguji reliabilitas angket digunakan rumus alpha yang di gunakan Arikunto (2010:196):

$$R_{\text{hitung}} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{1 - \sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$R_{\text{hitung}}$  = Reliabilitas instrumen

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Varians total

Jika  $r_{\text{hitung}}$  Dikonsultasikan pada  $r$  dengan  $n$  = banyaknya soal, jika  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka instrument adalah reliable.

Koefisien reliabilitas adalah :

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

$0,00 < r_{11} \leq 0,40$  : Reliabilitas rendah

$0,41 < r_{11} \leq 0,70$  : Reliabilitas sedang

$0,71 < r_{11} \leq 0,90$  : Reliabilitas tinggi

$0,91 < r_{11} \leq 1,00$  : Reliabilitas sangat tinggi

### 3. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2012:206) uji normalitas bertujuan apakah dalam model regresi variabel dependen dan variabel independen mempunyai kontribusi atau tidak. Dalam penelitian ini untuk menguji Valid tidaknya sampel dihitung dengan program *Statistical package for social sciences* (SPSS 22).

Untuk menguji apakah data penelitian sampel terdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas Lilliefors dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Menyusun skor siswa dari yang terendah ke sekor yang tertinggi.

Pengamatan  $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$  dijadikan angka baku  $Z_1, Z_2, \dots, Z_n$  dengan

menggunakan rumus:  $Z_1 = \frac{X - \bar{x}}{s}$

Dimana :

X : Nilai rata-rata

S : Simpangan baku sampel

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

- c. Menghitung proporsi  $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$  yang digunakan dengan  $S(Z_i)$ .

Maka

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

- d. Menghitung selisih  $f(Z_i) - S(Z_i)$  kemudian mengambil harga mutlakny.
- e. Mengambil harga mutlak yang paling benar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut dengan kriteria pengujian : terima bahwa hipotesis terdistribusi, jika  $L_o < L_{\text{tabel}}$  untuk taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan jika  $L_o > L_{\text{tabel}}$  sampel yang tidak berdistribusi normal.

#### 4. Uji Asumsi Klasik

Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam uji asumsi klasik dalam penelitian ini adalah :

- a. Uji Regresi Sederhana

Uji regresi linier sederhana bertujuan untuk melihat garis prediksi pengaruh variabel X (model *Snowball Throwing*) terhadap variabel Y ( kreativitas dan hasil belajar akuntansi). Sugiono (2011:261-262) mengatakan untuk menguji regresi sederhana di gunakan rumus sebagai berikut:

$$Y' = a + b X$$

Keterangan:

$Y'$  = Nilai yang diprediksi

$X$  = Nilai variabel independen

$a$  = Konstanta atau bila harga  $X=0$

$b$  = Koefisien regresi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan komputer program *Statistical package for social sciences* (SPSS 22).

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas data yang digunakan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varians homogen atau tidak, untuk itu dilakukan uji F yaitu dengan menggunakan rumus ( varians menggunakan uji F) dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Variansi Terbesar}}{\text{Variansi Terkecil}} \text{ atau } F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \text{ Sudjana, (2005: 249)}$$

Keterangan :  $S_1^2$  = Variansi dari kelompok lebih besar

$S_2^2$  = Variansi dari kelompok kecil

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% ( 0,05) dengan Kriteria pengujian :

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

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



Dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan komputer program *Statistical package for social sciences* (SPSS 22).

c. Uji t

Uji statistik t pada dasarnya bertujuan untuk menunjuk seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Dengan bantuan komputer program *Statistical package for social sciences* (SPSS 22).

Sugiyono (2011:257) mengatakan untuk menguji hipotesis digunakan uji “t” dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

dimana distribusi t yang digunakan mempunyai dk = (n – 2). Dalam hal lain  
Ho ditolak

d. Uji determinan

Setelah persamaan regresi linier Y dan X diperoleh dan sudah didapatkan, maka koefisien determinasi dapat ditentukan dengan rumus:

$$D = r^2_{xy} \times 100 \%$$

Keterangan:

D = Determinasi

$r^2$  = koefisien determinasi

xy = regresi linier xy

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Sejarah singkat SMK Istiqlal Delitua**

SMK Istiqlal Delitua merupakan lembaga penyelenggara pendidikan yang didirikan oleh Yayasan Perguruan Istiqlal Delitua hanya memiliki tiga sekolah yaitu MTS, SLTP dan SLTA yang berdiri sejak tahun 1992. Tetapi pada tahun 2003 berdirilah sebuah sekolah lagi yaitu SMK Istiqlal delitua yang memiliki dua program keahlian yaitu Akuntansi dan Administrasi Perkantoran (Sekretaris). Kemudian pada tahun 2007 SMK Istiqlal Delitua membuka kembali dua program keahlian yaitu Teknik Komputer dan Jaringan serta Multimedia. Dan yang terakhir pada tahun 2008 kembali membuka atu progra keahlian yaitu Teknik Kendaraan Ringan (Otomotif).

Sekolah ini terletak di Jln. Stasiun No. 1A Suka Makmur Delitua, Sumatra Utara. Ditahun 2016 SMK Istiqlal delitua sudah Akreditasi A, dengan menerapkan Kurikulum 2013. SMK Istiqlal Delitua yang sudah berjalan 16 tahun ini memiliki tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan bagi keluarga menengah ke bawah di lingkungan Delitua dan sekitarnya, yaitu :

- a. Menjadikan siswa-siswi untuk menjadi SDM yang memiliki pengetahuan dan berakhlak mulia demi mewujudkan sekolah yang berstandar Nasional pada akhirnya.
- b. Meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mampu menciptakan siswa-siswi yang terampil didalam bidang teknologi.
- c. Mengerjakan bagaimana menjadi seorang berdisiplin, mandiri dan bertanggung jawab atas pekerjaan yang dikerjakan dalam bidang apapun itu.
- d. Dan juga memperdayakan potensi sekolah, masyarakat dan pemerintah daerah guna menuju masyarakat Indonesia yang beriman, bertaqwa dan mampu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

## **2. Visi Dan Misi SMK Istiqlal Delitua**

### **a. Visi SMK Istiqlal Delitua**

Terwujudnya SMK Istiqlal Delitua berstandar Nasional dan Internasional serta berorientasi kepada kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga menghasilkan tamatan profesional yang taqwa dan mandiri.

#### **b. Misi SMK Istiqlal Delitua**

- 1). Mengembangkan sistem pendidikan Menengah Kejurusan yang adaptif yang bernuansa islam dan global.
- 2). Penyempurnaan Organisasi dan Manajemen Sekolah
- 3). Meningkatkan kualitas guru yang penuh dedikasi pada spesialisasi masing-masing
- 4). Menciptakan iklim belajar yang mengacu pada keahlian dan keterampilan
- 5). Meningkatkan kerja sama dunia usaha dan dunia industri
- 6). Meningkatkan pembinaan kesiswaan
- 7). Meningkatkan sarana dan prasara sekolah
- 8). Mewujudkan manusia yang mampu menguasai teknologi yang berkembang pada saat ini
- 9). Mengorientasikan arah pendidikan menuju penyelenggaraan pendidikan yang berbasis kepada pengembangan teknologi.

#### **B. Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMK Istiqlal Delitua. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X yang terdiri dari satu kelas, yang berjumlah 36 siswa. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Istiqlal Delitua. Penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu variabel bebas variabel model pembelajaran *Snowball Throwing* (x), variabel moderator yaitu variabel Kreativitas (y1), sedangkan

variabel terikat yaitu variabel hasil belajar akuntansi siswa (y<sub>2</sub>). Peneliti menyiapkan data variabel berupa dua angket yang terdiri dari 20 pertanyaan dan soal yang berbentuk uraian sebanyak 5 soal. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Snowball Throwing terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar sebagai berikut :

### **Pertemuan I**

Pada awal pertemuan saat guru mulai masuk ke kelas guru mengucapkan salam, setelah itu guru bidang studi memberikan pengarahan kepada siswa bahwasanya ada guru (mahasiswa) yang sedang melakukan penelitian tentang kreativitas dan hasil belajar siswa dan siswa diminta untuk tenang dan menjaga sikap selama proses belajar mengajar, kemudian guru bidang studi mempersilahkan mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar.

Sebelum memulai pelajaran peneliti memperkenalkan diri kepada para siswa, setelah selesai peneliti menuliskan judul ke papan tulis, kemudian sebelum melanjutkan pelajaran peneliti menanyakan pelajaran minggu lalu yaitu sistem Moneter Indonesia. Setelah itu guru menjelaskan tentang materi yang diajar yaitu Uang Perbankan Dasar. Selanjutnya guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*. adapun langkah-langkah model pembelajaran *Snowball Throwing*, yaitu :

- a. Guru mengucapkan salam
- b. Berdoa , dan mengabsen Siswa
- c. Memotivsi siswa dengan memberi pertanyaan pelajaran sebelumnya

- d. Menyampaikan tujuan pembelajaran
- e. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh siswa.
- f. Guru membentuk 6 kelompok terdiri dari 6 siswa dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi
- g. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada teman-temannya.
- h. Masing-masing siswa diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh guru.
- i. Kemudian kelompok 2 melempar kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari kelompok satu kekelompok tiga, empat, lima dan enam selama guru bilang berhenti.
- j. Setelah kelompok lima dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada kelompok lima untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut.
- k. Setelah kelompok lima menjawab pertanyaan kelompok dua,
- l. Siswa bersama guru menyimpulkan,
- m. mengakhiri pembelajaran (penutup)

## **Pertemuan II**

Pada pertemuan kedua peneliti memasuki kelas dan mengucapkan salam kepada seluruh siswa, kemudian untuk lebih mengenal siswa peneliti mengabsen siswa, setelah selesai peneliti mengulang kembali sedikit mengenai pelajaran sebelumnya yaitu materi Uang, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi yang kurang dipahami. Setelah memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya kemudian peneliti membagikan lembar tes untuk dijawab siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa dari kegunaan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

Peneliti membagikan angket kepada siswa untuk mengukur model pembelajaran *Snowball Throwing* dan Kreativitas siswa. Setelah Siswa mengisi angket kemudian peneliti mengakhiri pembelajaran. Sebelum mengakhiri pelajaran peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa atas partisipasinya selama peneliti mengajar dikelas, meninggalkan, peneliti mengucapkan salam.

### **1. Validitas Angket dan Tes Hasil belajar**

#### **a. Angket model pembelajaran snowball throwing**

Uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan instrumen angket. Pengujian validitas, item atau butir soal menggunakan korelasi product moment. Uji validitas diberlakukan untuk angket model pembelajaran *Snowball Throwing* dan angket Kreativitas belajar, sedangkan

hasil belajar diperoleh melalui dokumentasi hasil ujian harian siswa. Tingkat validitas item dapat diketahui dengan cara membandingkan harga  $r_{xy}$  dengan harga  $r_{tabel}$ . Apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$  maka item tersebut valid. Pada uji instrument penelitian ini, data diambil dari 36 responden melalui penyebaran angket. Berikut ini merupakan variabel model *Snowball Throwing*, Kreativitas, Dan hasil belajar siswa sebagai berikut :

**Tabel 4.1**  
**Uji Validitas Angket Model Snowball Throwing**

<b>No Item</b>	<b>Rhitung</b>	<b>Rtabel</b>	<b>Keterangan</b>
<b>1</b>	0,785	0,329	Valid
<b>2</b>	0,849	0,329	Valid
<b>3</b>	0,615	0,329	Valid
<b>4</b>	0,710	0,329	Valid
<b>5</b>	0,731	0,329	Valid
<b>6</b>	0,484	0,329	Valid
<b>7</b>	0,785	0,329	Valid
<b>8</b>	0,613	0,329	Valid
<b>9</b>	0,847	0,329	Valid
<b>10</b>	0,644	0,329	Valid
<b>11</b>	0,782	0,329	Valid
<b>12</b>	0,427	0,329	Valid
<b>13</b>	0,849	0,329	Valid
<b>14</b>	0,856	0,329	Valid



<b>15</b>	0,681	0,329	Valid
<b>16</b>	0,458	0,329	Valid
<b>17</b>	0,734	0,329	Valid
<b>18</b>	0,549	0,329	Valid
<b>19</b>	0,564	0,329	Valid
<b>20</b>	0,566	0,329	Valid

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas dengan ketentuan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% (0,05) maka instrumen dinyatakan valid. Maka ditemukan nilai  $r_{tabel}$  adalah sebesar 0,329 bahwa diketahui dari 20 butir item pada variabel X, terdapat 20 item yang valid.

#### **b. Angket kreativitas**

**Tabel 4.2**  
**Uji Validitas Angket Kreativitas**

No Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,726	0,329	Valid
2	0,778	0,329	Valid
3	0,905	0,329	Valid
4	0,705	0,329	Valid
5	0,876	0,329	Valid
6	0,878	0,329	Valid
7	0,774	0,329	Valid
8	0,726	0,329	Valid

9	0,830	0,329	Valid
10	0,874	0,329	Valid
11	0,853	0,329	Valid
12	0,778	0,329	Valid
13	0,638	0,329	Valid
14	0,699	0,329	Valid
15	0,653	0,329	Valid
16	0,528	0,329	Valid
17	0,740	0,329	Valid
18	0,553	0,329	Valid
19	-0,153	0,329	Tidak Valid
20	0,537	0,329	Valid

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas dengan ketentuan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada taraf signifikan 95% (0,05) maka instrumen dinyatakan valid. Maka ditemukan nilai  $r_{tabel}$  adalah sebesar 0,329 bahwa diketahui dari 20 butir item pada variabel Kreativitas (Y1), terdapat 19 item yang valid.

### **c. Tes hasil belajar**

Uji Validitas tes hasil belajar akuntansi siswa yang terdiri dari 5 item soal yang di uji menggunakan uji validitas dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.3**  
**Uji Validitas Tes Hasil Belajar**

No Item	Rhitung	Rtabel	Keterangan
1	0,694	0,329	Valid
2	0,479	0,329	Valid
3	0,581	0,329	Valid
4	0,648	0,329	Valid
5	0,616	0,329	Valid

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas dengan ketentuan jika rhitung > rtabel pada taraf signifikan 95% (0,05) maka instrumen dinyatakan valid karena nilai rtabel sebesar 0,329. diketahui 5 item butir soal pada variabel (Y2). Terdapat 5 item yang valid.

## 2. Uji Reliabilitas

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Model Pembelajaran**  
**Snowball Throwing**  
 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,758	,946	21

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas hasil perhitungan uji reliabilitas dari seluruh variabel diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,758. Nilai tersebut lebih besar dari rtabel yaitu 0,329. Angka ini menunjukkan bahwa semua variabel dengan criteria reliabilitas tinggi untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,758 > 0,329$ ).

**Tabel 4.5**  
**Uji Reliabilitas Variabel Kreativitas**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,761	,951	21

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas hasil perhitungan uji reliabilitas dari seluruh variabel diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,761. Nilai tersebut lebih besar dari rtabel yaitu 0,329. Angka ini menunjukkan bahwa semua variabel dengan criteria reliabilitas tinggi untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,761 > 0,329$ ).

**Tabel 4.6**  
**Uji Reliabilitas Variabel Hasil Belajar**

<b>Reliability Statistics</b>		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,758	,776	5

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas hasil perhitungan uji reliabilitas dari seluruh variabel diperoleh nilai Alpha Cronbach sebesar 0,758. Nilai tersebut lebih besar dari rtabel yaitu 0,329. Angka ini menunjukkan bahwa semua variabel dengan criteria reliabilitas tinggi untuk digunakan karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $0,758 > 0,329$ ).

### 3. Uji Normalitas

#### a. Uji Normalitas Angket Model Pembelajaran Snowball Throwing

**Tabel 4.7**  
**Normalitas Angket Model Pembelajaran Snowball Throwing**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model pembelajaran snowball throwing	,150	36	,039	,917	36	,010

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas dengan ketentuan normalitas yaitu 0,05 mengidentifikasi bahwa regresi telah memenuhi asumsi yang diperoleh kolmogorov-Smirnov nilai sig sebesar 0,039 maka data penelitian berdistribusi normal.

#### b. Uji Normalitas Angket Kreativitas

**Tabel 4.8**  
**Normalitas Angket Kreativitas**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kreativitas	,150	36	,040	,914	36	,008

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas dengan ketentuan normalitas yaitu 0,05 mengidentifikasi bahwa regresi telah memenuhi asumsi yang diperoleh kolmogorov-Smirnov nilai sig sebesar 0,040 maka data penelitian berdistribusi normal.

**c. Uji Normalitas Tes Hasil Belajar**

**Tabel 4.9  
Normalitas Tes Hasil Belajar**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	,129	36	,135	,960	36	,218

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Dari tabel diatas dengan ketentuan normalitas yaitu 0,05 mengidentifikasi bahwa regresi telah memenuhi asumsi yang diperoleh kolmogorov-Smirnov nilai sig sebesar 0,135 maka data penelitian berdistribusi normal.

**4. Uji Asumsi Klasik**

**a. Uji Regresi Linier Sederhana**

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat.

**Tabel 4.10  
Uji Regresi Linier Model Pembelajaran Snowball Throwing  
Terhadap Kreativitas  
Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1 (Constant)	29,553	12,109		2,441	,020
Model pembelajaran snowball throwing	,523	,184	,438	2,843	,008

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS

Dari tabel Coefficients diatas menunjukkan bahwa persamaan regresi diketahui nilai Constant (a) sebesar 29,553, sedang nilai Model Pembelajaran *Snowball Throwing* (b) sebesar 0,523, sehingga persamaan regresinya sebagai berikut :

$$Y1 = a + bX$$

$$Y1 = 29,553 + 0,523 X$$

Dimana :

X : Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Y1 : Kreativitas

Dari tabel diatas menyatakan bahwa variabel kreativitas yaitu sebesar 29,553 dan variabel model pembelajaran snowball throwing sebesar 0,523, dengan nilai rtabel yaitu sig 0,05, koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Model Pembelajaran *Snowball Throwing* (X) berpengaruh terhadap variabel Kreativitas (Y1).

**Tabel 4.11**  
**Uji Regresi Linier Model pembelajaran Snowball Throwing**  
**Terhadap Hasil Belajar**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		

1 (Constant)	73,123	6,908		10,585	,000
model pembelajaran Snowball throwing	,060	,105	,097	,571	,572

a. Dependent Variable: hasil belajar

Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS

Dari tabel Coefficients diatas menunjukkan bahwa persamaan regresi diketahui nilai Constant (a) sebesar 73,123, sedang nilai Model Pembelajaran *Snowball Throwing* (b) sebesar 0,060, sehingga persamaan regresinya sebagai berikut :

$$Y_2 = a + bX$$

$$Y_2 = 73,123 + 0,060 X$$

Dimana :

X : Model Pembelajaran *Snowball Throwing*

Y<sub>2</sub> : Hasil Belajar akuntansi

Dari tabel diatas menyatakan bahwa variabel hasil belajar yaitu sebesar 73,123 dan variabel Model Pembelajaran *Snowball Throwing* sebesar 0,060, dengan nilai r tabel yaitu sig 0,05 koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Model Pembelajaran *Snowball Throwing* (X) berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar (Y<sub>2</sub>)

#### a) Uji F

**Tabel 4.12**  
**Uji F Variabel Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Kreativitas**

ANOVA<sup>a</sup>

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	842,911	1	842,911	8,083	,008 <sup>b</sup>



Residual	3545,395	34	104,276	
Total	4388,306	35		

a. Dependent Variable: Kreativitas

b. Predictors: (Constant), Model pembelajaran snowball throwing

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Tabel diatas mengungkapkan bahwa nilai F hitung adalah 8,083 dengan tingkat signifikan 0,05. F tabel pada tingkat kepercayaan 95% (0,05) adalah F hitung>F tabel (8,083>0,05), menunjukkan bahwa pengaruh variabel model pembelajaran snowball throwing dapat dipakai untuk menguji signifikan terhadap Kreativitas.

**Tabel 4.13**  
**Uji F Variabel Model Pembelajaran Snowball Throwing**  
**Terhadap Hasil Belajar**  
**ANOVA<sup>a</sup>**

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	11,063	1	11,063	,326	,572 <sup>b</sup>
Residual	1153,909	34	33,939		
Total	1164,972	35			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), model pembelajaran Snoball throwing

*Sumber : Hasil Penelitian diolah menggunakan SPSS*

Tabel diatas mengungkapkan bahwa nilai F hitung adalah 0,326 dengan tingkat signifikan 0,05. F tabel pada tingkat kepercayaan 95% (0,05) adalah F hitung>F tabel (0,326>0,05), menunjukkan bahwa pengaruh variabel model pembelajaran snowball throwing dapat dipakai untuk menguji signifikan terhadap Hasil Belajar.

## b) Uji T

**Tabel 4.14**  
**Uji T Variabel Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing**  
**Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Akuntansi**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	74,300	7,583		9,798	,000
model pembelajaran snowball throwing	,081	,118	,131	,683	,499
kreativitas	,040	,099	,077	,402	,690

*Sumber: Hasil Penelitian diolah menggunakan spss*

Dari tabel diatas diperoleh bahwa uji t dari setiap varibel yaitu hasil belajar akuntansi  $t_{hitung} = 9,798$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $9,798 > 0,05$ , variabel kreativitas  $t_{hitung} = 0,683$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $0,683 > 0,05$ , Variabel model pembelajaran snowball throwing  $t_{hitung} = 0,402$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $0,402 > 0,05$ . maka dapat disimpulkan dari analisis diatas bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya adalah terdapat pengaruh antara model pembelajaran snowball throwing terhadap Kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa.

**c) Uji Determinasi**

Hubungan antara model pembelajaran snowball Throwing terhadap Kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa dianalisis dengan menggunakan regresi linier sederhana dan korelasi sederhana sebagai berikut :

**Tabel 4.15**  
**Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap**  
**Kreativitas Dan Hasil Belajar Akuntansi**  
**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,438 <sup>a</sup>	,192	,168	10,212

a. Predictors: (Constant), Model pembelajaran snowball throwing

Dari tabel diatas dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap Kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa dengan nilai pengaruhnya sebesar 0,192 artinya 19% pengaruh variabel model pembelajaran snowball throwing terhadap kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Istiqlal Delitua Medan dimana sisanya sebesar 81% lagi dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *snowball Throwing* terhadap kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Istiqlal Delitua Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan tujuan ini penelitian ini maka peneliti menggunakan angket dan tes yang digunakan untuk menilai pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Istiqlal Delitua sebagai sampel dan penelitian ini.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, angket dan tes sebagai instrumen penelitian terlebih dahulu diuji coba. Angket yang diuji untuk model pembelajaran snowball throwing 20 item, kreativitas 20 item, dan tes untuk hasil belajar akuntansi sebanyak 5 soal. Dari hasil perhitungan uji

validitas angket model pembelajaran snowball throwing diperoleh 20 item angket yang valid, untuk angket kreativitas diperoleh 19 item yang valid, kemudian angket yang telah di uji validitas dan reabilitasnya inilah yang disebarkan peneliti kepada siswa yang menjadi sampel penelitian dan selanjutnya data yang diperoleh untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dan kebenaran hipotesisnya.

Ketentuan normalitas yaitu 0,05 mengidentifikasi bahwa regresi telah memenuhi asumsi yang telah dikemukakan untuk model pembelajaran snowball throwing sebesar 0,039 karena nilai sig  $0,039 > 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal, variabel untuk hasil kreativitas sebesar 0,040 karena nilai sig  $0,040 > 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal, dan variabel hasil belajar sebesar 0,107 karena nilai sig  $0,107 > 0,05$  maka data penelitian berdistribusi normal.

Dari hasil pengujian regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi 0,05 dapat dilihat Variabel model pembelajaran snowball throwing (X) berpengaruh terhadap kreativitas(Y1) karena nilai variabel kreativitas (Constant) sebesar 29,553 dan koefisien regresi model pembelajaran snowball throwing sebesar 0,523 koefisien bernilai positif. variabel model pembelajaran snowball throwing (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y2) karena nilai Konstanta ( hasil belajar) sebesar 73,123 dan koefisien regresi model pembelajaran snowball throwing sebesar 0,060 koefisien regresi tersebut bernilai positif.

Diketahui uji F variabel model pembelajaran snowball throwing dapat dipakai untuk menguji terhadap Kreativitas karena nilai F hitung sebesar 8,083 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Sedangkan variabel model pembelajaran snowball throwing dapat dipakai untuk menguji signifikansi terhadap hasil belajar karena nilai F hitung sebesar 0,326 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05.

Untuk melakukan uji T dari setiap variabel yaitu hasil belajar akuntansi  $t_{hitung} = 9,798$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $9,798 > 0,05$ , variabel kreativitas  $t_{hitung} = 0,683$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $0,683 > 0,05$ , Variabel model pembelajaran snowball throwing  $t_{hitung} = 0,402$  dan  $t_{tabel} = 0,05$  maka diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $0,402 > 0,05$  maka dapat disimpulkan dari analisis diatas bahwa  $H_0$  ditolak yang artinya adalah terdapat pengaruh antara model pembelajaran snowball throwing terhadap Kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa. dari hasil pengujian analisis jalur yang telah dilakukan dengan demikian maka hipotesis 3 diterima.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Masih ada kekurangan dan keterbatasan penulisan dalam melakukan penelitian dan penganalisaan data hasil penelitian keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan oleh beberapa faktor antar lain:

1. Keterbatasan penulis terletak pada sampel dan instrumen yang digunakan.

2. Munculnya jawaban hasil penelitian yang berbeda dari hipotesis yang direncanakan ini diperoleh dari hasil penelitian lapangan yang penulis lakukan, pada sampel kelas X SMK Istiqlal Delitua Tahun Pelajaran 2019/ 2020 dan apabila penelitian ini dilakukan di tempat lain, mungkin jawaban hasil penelitian ini berbeda serta sampel yang terlalu sedikit juga membuat hasil penelitian ini kurang memuaskan sedangkan jika menggunakan sampel 36 siswa maka menghasilkan yang baik.
3. Siswa kurang bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dan masih beranggapan peneliti tidak mempengaruhi hasil belajar Akuntansi siswa.

Kekurangan-kekurangan tersebut terjadi di luar kemampuan peneliti meskipun demikian peneliti telah berupaya untuk berbuat yang semaksimal mungkin dalam proses penyelesaian skripsi ini dalam keadaan yang lebih baik.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Istiqlal Delitua Tahun pelajaran 2019/2020, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan dari hasil pengujian pertama analisis jalur yang dibantu menggunakan program SPSS 22 bahwa regresi linier sederhana dengan nilai signifikansi 0,05 dapat dilihat Variabel model pembelajaran snowball throwing (X) berpengaruh terhadap kreativitas(Y1) karena nilai variabel kreativitas (Constant) sebesar 29,553 dan koefisien regresi model pembelajaran snowball throwing sebesar 0,523 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Berdasarkan dari hasil pengujian kedua analisis jalur yang dibantu menggunakan program SPSS 22 bahwa variabel model pembelajaran snowball throwing (X) berpengaruh terhadap hasil belajar (Y2) karena nilai Konstanta ( hasil belajar) sebesar 73,123 dan koefisien regresi model pembelajaran snowball throwing sebesar 0,060 maka data penelitian berdistribusi normal.
3. Berdasarkan dari hasil pengujian perhitungan analisis jalur yang dibantu menggunakan SPSS 22 dapat disimpulkan ada pengaruh model pembelajaran snowball throwing terhadap Kreativitas dan hasil belajar

akuntansi siswa dengan nilai pengaruhnya sebesar 0,192 artinya 19% pengaruh variabel model pembelajaran snowball throwing terhadap kreativitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK Istiqlal Delitua Medan dimana sisanya sebesar 81% lagi dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diuji dalam penelitian ini.

## **B. Saran**

Dari hasil penelitian ini perlu kiranya dikemukakan beberapa saran yang mungkin akan bermanfaat bagi pembaca, guru, dan calon guru dan pihak-pihak lain antara lain:

1. Para guru khususnya guru akuntansi untuk memperhatikan Kreativitas dan hasil belajar siswa dalam suatu materi yang sudah dipelajari sebelum pelajaran yang baru dipelajari.
2. Para siswa diharapkan agar bersungguh-sungguh dalam belajar khususnya dalam pelajaran akuntansi, karena materi dalam pelajaran akuntansi itu saling berkaitan antara pokok yang satu dengan pokok bahasan yang lain.
3. Kepada para mahasiswa atau pihak lain yang ingin melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama diharapkan agar dapat meneliti lebih akurat lagi agar permasalahan kesulitan belajar dapat diatasi atau dicari jalan keluar yang lebih baik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Andreas, Bunthas Permana. (2012). Pengaruh Kreativitas dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Tugas Akhir Siswa Mata Pelajaran Pengopreasian dan Perakitan Sistem Kendali di SMK 2 Yogyakarta.skripsi.
- Bloom, dalam Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Gantini, Pipit. 2017. *Penilaian Hasil Belajar*. Erlangga
- Ghozali. 2012. *Etheses.uin-malang.ac.id*.(di akses 5 juli 2019)
- Hintzman dalam Syah, Euis Karwati.2015. *manajemen Kelas*. Bandung : Alfabeta
- Istarani. 2015. *Lima Puluh Delapan Model Pembelajaran Inovatif*. Medan:Media Persada.
- Ika, Nunna (2009).Rpp Uang. Dikutip 1 Mei 2019 <http://ikkaikko.wordpress.com>
- Munadi, dalam Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Muhammad Anwar. 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Depok: Rajagrafindo Persada
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mmpengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukmadinata dalam Euis Karwati.2015. *manajemen Kelas*. Bandung : Alfabeta

Sukardi. 2013. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara

Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitati dan R&D*.Bandung : Alfabeta

# LAMPIRAN

Lampiran 1

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### **DATA PRIBADI**

Nama : DINDA RISKI MULIANI  
Npm : 1502070070  
Tempat/ Tgl Lahir : PASAMAN, 10 OKTOBER 1997  
Jenis kelamin : PEREMPUAN  
Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Status : Belum menikah  
Alamat : Jl. Jati Luhur, Gang Family Pasar 9 Tembung  
Anak ke : 3 dari 4 bersaudara

### **Nama Orang Tua**

Nama Ayah : SYAFRIDAL  
Nama Ibu : ROSNAWATI  
Alamat : Rao, Pasaman Timur, Sumatera Barat

### **Pendidikan Formal**

1. TK AISYIYAH RAO PASAMAN Tamatan Tahun 2001 – 2003
2. SD NEGERI 01 RAO PASAMAN Tamatan Tahun 2003 – 2009
3. SMP NEGERI 01 RAO PASAMAN Tamatan Tahun 2009 – 2012
4. SMA NEGERI 01 RAO PASAMAN Tamatan Tahun 2012 – 2015
5. 2015-2019, tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, September 2019

DINDA RISKI MULIANI

### **Lampiran 3**

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	: SMK ISTIQLAL DELI TUA
Mata Pelajaran	: PERBANKAN DASAR
Kelas / Semester	: X AKUNTANSI
Materi Pokok	: UANG
Alokasi Waktu	: 1x45 Menit

#### **A. Kompetensi Inti**

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidangkerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

## B. Kompetensi Dasar dan Indikator

KI	Kompetensi Dasar	Indikator
1	3.3 Menganalisis Sejarah Uang, pengertian, Syarat-syarat, jenis-jenis, dan fungsi uang.	3.3.1 Menjelaskan Sejarah uang 3.3.2 Menjelaskan pengertian uang 3.3.3 mengidentifikasi syarat-syarat uang 3.3.4 Mengidentifikasi jenis-jenis uang 3.3.5 Mendeskripsikan fungsi uang

## C. Tujuan Pembelajaran

Setelah siswa melakukan proses pembelajaran diharapkan mampu :

1. Siswa dapat Menjelaskan Sejarah uang
2. Siswa dapat Menjelaskan pengertian uang
3. Siswa dapat Mengidentifikasi syarat-syarat uang
4. Siswa dapat Mengidentifikasi jenis-jenis uang
5. Siswa dapat Mendeskripsikan fungsi uang

## D. Materi Pembelajaran

### 1. Sejarah Uang

Jangankan uang kertas dan logam sekarang, pertukaran barang secara barter pun dulu belum dikenal manusia. Kehidupan saat itu tidak sekompleks sekarang. Manusia memenuhi kebutuhan sendiri-sendiri dengan sangat sederhana Mereka pergi berburu jika lapar. Butuh pakaian tinggal membuat dengan bahan kulit binatang ataupun pohon. Ingin makan makanan lain, pergi ke hutan untuk mencari dan memetik buah yang diinginkan. Begitu seterusnya.

Namun seiring waktu berjalan, kebutuhan hidup manusia tambah banyak. Apa yang mereka peroleh tidak bisa memenuhi kebutuhan sendiri

secara menyeluruh.maka dicarilah cara tukar-menukar barang antara individu satu dengan yang lain. Cara ini dikenal sebagai sistem barter.

## **2. Pengertian uang**

Uang adalah sesuatu yang secara umum diterima di dalam pembayaran untuk pembelian barang-barang dan jasa-jasa serta untuk pembayaran hutang-hutang. Uang juga sering dipandang sebagai kekayaan yang dimilikinya yang dapat digunakan untuk membayar sejumlah tertentu hutang dengan kepastian dan tanpa penundaan.

## **3. Syarat-syarat Uang yang dapat diterima**

- g. Diterima secara umum
- h. Tahan lama
- i. Nilainya tetap
- j. Mudah disimpan
- k. Mudah dipindahkan
- l. Mudah dibagi tanpa mengurangi nilainya

## **4. Jenis-Jenis Uang**

- b. Jenis Menurut Bahan Pembuatnya
  - 1) Uang logam
  - 2) Uang Kertas
- b. Jenis Uang Menurut Lembaga Yang Mengeluarkannya
  - 1). Uang negar
  - 2). Uang Bank
- c. Jenis Uang menurut Nilainya
  - 3) Uang Penuh
  - 4) Uang Tanda

## 5. Fungsi Uang

c. Fungsi asli dibagi menjadi tiga :

- 1). Uang sebagai alat tukar yang dapat mempermudah pertukaran.
- 2). Uang sebagai satuan hitung menunjukkan nilai barang dan jasa
- 3). Uang sebagai alat penyimpan nilai (*valuta*)

d. Fungsi Turunan

- 1). Uang sebagai alat pembayaran yang sah
- 2).Uang sebagai alat pembayaran utang
- 3). Uang sebagai alat penimbun kekayaan
- 4). Uang sebagai alat pemindah kekayaan
- 5). Uang sebagai alat pendorong kegiatan ekonomi

## E. METODE PEMBELAJARAN

- 1) Pendekatan Pembelajaran : Saintifik
- 2) Model Pembelajaran : Snowball Throwing
- 3) Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, dan tanya jawab

## F. MEDIA, dan ALAT

- 1) Media : OHP dan Laptop
- 2) Alat dan Bahan : Papan Tulis dan Spidol

## G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Langkah pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi/Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberikan salam</li><li>2. berdoa, dan mengabsen siswa.</li><li>3. Memotivasi siswa dengan memberi pertanyaan pembelajaran sebelumnya untuk mengingat materi sebelumnya, sebelum memasuki materi baru.</li><li>4. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran meliputi: Sejarah Uang, pengertian, Syarat-syarat,</li></ol>	10 Menit



		jenis-jenis, dan fungsi uang.	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p>Orientasi peserta didik kepada masalah</p> <p>Mengorganisasikan peserta didik.</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan</p>	<p><b>Mengamati :</b></p> <p>Peserta didik membaca mengenai materi uang yang berkaitan dengan sejarah uang, pengertian, syarat-syarat, jenis-jenis, dan fungsi uang yang dijelaskan oleh guru.</p> <p><b>Menanya :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bertanya tentang sejarah uang.</li> <li>2. Peserta didik bertanya tentang pengertian uang</li> <li>3. Peserta didik bertanya syarat-syarat, jenis-jenis, dan fungsi uang.</li> </ol> <p><b>Mengeksplorasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membentuk 6 kelompok terdiri dari 6 siswa dan memanggil masing-masing ketua kelompok untuk memberikan penjelasan tentang materi</li> <li>2. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing.</li> <li>3. kemudian menjelaskan materi yang disampaikan guru kepada teman-temannya.</li> </ol> <p><b>Mengasosiasi :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masing-masing siswa diberi satu lembar kertas, untuk menuliskan satu pertanyaan apa saja yang menyangkut materi yang sudah dijelaskan oleh guru.</li> </ol> <p><b>Mengomunikasikan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemudian kertas yang berisi pertanyaan tersebut dibuat seperti bola dan dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain.</li> </ol>	<p><b>20 Menit</b></p>

	<p>hasil karya</p> <p>Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecah masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Setelah siswa dapat satu bola/satu pertanyaan diberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab pertanyaan yang tertulis dalam kertas berbentuk bola tersebut secara bergantian.</li> <li>3. Peserta didik bersama guru menyimpulkan.</li> </ol>	
<p><b>Penutup</b></p>		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>2. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ol>	<p><b>10 Menit</b></p>

<b>NO.</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir Instrumen</b>	<b>Nomor Butir Soal</b>
1	Menjelaskan sejarah uang	1	1
2	Menjelaskan pengertian uang	1	2
3	Mengidentifikasi syarat-syarat uang	1	3
4	Mendesripsikan Mengidentifikasi jenis-jenis uang	1	4
5	Mendesripsikan fungsi uang	1	5

Medan, Agustus 2019

Guru Akuntansi

**Dinda Rizki Muliani**

**NPM. 1502070070**

## Lampiran 4

### ANGKET RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN AKUNTANSI MENGUNAKAN MODEL SNOWBALL THROWING

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akuntansi, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju
3. Tidak diperkenankan memilih atau memberikan jawaban lebih dari satu.

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Sebelum memulai pelajaran guru mengucapkan salam				
2.	Guru memberikan materi pembelajaran Uang dengan menggunakan model pembelajaran membuat saya lebih aktif belajar didalam kelas.				
3.	Guru memotivasi saya dengan memberikan tanya jawab seputar materi?				
4.	Saya lebih menyukai belajar dengan menggunakan model pembelajan yang digunakan guru.				
5.	Saya lebih senang praktek langsung dari pada teori				
6.	Guru memberikan penjelasan pembelajaran Uang menggunakan Model pembelajaran membuat saya bosan belajar.				

7.	Saya memahami materi yang disampaikan guru				
8.	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok membuat saya berlatih bekerjasama dengan teman yang lain.				
9.	Guru memberikan penjelasan kepada ketua kelompok				
10.	Ketua kelompok memberikan penjelasan kepada anggotanya melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat.				
11.	Saya tidak dapat mengemukakan pendapat, saat belajar akuntansi menggunakan model pembelajaran.				
12.	Setiap masing-masing anggota membuat pertanyaan melatih saya untuk bisa berfikir kritis				
13.	Pertanyaan dibuat di kertas kemudian dimasukkan kedalam bola dan di lempar ke siswa lain membuat saya lebih terampil.				
14.	Saya rajin mengerjakan latihan soal dalam pembelajaran akuntansi dengan model pembelajaran.				
15.	Guru mengarahkan siswa agar lebih tertib saat berdiskusi				
16.	Dalam belajar kelompok sesama siswa saling membantu kesulitan yang timbul pada proses diskusi kelompok				
17.	Dalam belajar kelompok, interaksi sesama anggota kelompok, saya merasa lebih aktif pada saat diskusi kelompok				
18.	Guru membimbing siswa dalam situasi diskusi				
19	Saya lebih suka belajar individu sehingga belajar tidak akan terasa menjenuhkan				
20	Guru menyimpulkan materi pelajaran.				

## Lampiran 5

### ANGKET KREATIVITAS

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Angket terdiri atas 20 pertanyaan. Pertimbangan baik-baik setiap pertanyaan dalam kaitannya dengan pelajaran Akuntansi, berikan jawaban yang benar-benar sesuai dengan pilihanmu.
2. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai jawabanmu.  
SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju
3. Tidak diperkenankan memilih atau memberikan jawaban lebih dari satu.

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Saya segera mencari kejelasan kepada guru jika guru salah dalam menerangkan / tidak sesuai dengan buku.				
2.	Saya segera menjawab bila diberi pertanyaan oleh guru.				
3.	Saya menggunakan cara yang berbeda dari guru bila mengerjakan soal.				
4.	Dalam forum diskusi, saya aktif mengemukakan pendapat atau ide yang saya miliki.				
5.	Saya berani mengeluarkan banyak argument dalam menjawab pertanyaan dari guru.				
6.	Saya bisa dengan cepat menyelesaikan masalah dengan ide – ide yang saya miliki.				
7.	Saya dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan berbagai cara.				
8.	Saya mengerjakan tugas dari guru dengan cara yang paling mudah.				

9.	Saya bertanya untuk memperjelas informasi yang saya dapat dari guru.				
10.	Ketika teman meminta pendapat, saya memberi banyak alternatif pilihan.				
11.	Saya akan banyak bertanya bila mendengar pernyataan yang baru.				
12.	Saya tidak berani mengungkapkan ide – ide saya dalam sebuah diskusi.				
13.	Saya akan memberikan banyak penjelasan bila mengeluarkan suatu pendapat.				
14.	Apabila menghadapi masalah dalam mengerjakan soal saya akan berdiskusi dengan teman atau guru untuk mendapatkan jalan keluar.				
15.	Saya senang merangkum penjelasan guru maupun dari buku yang saya baca.				
16.	Untuk mendapat informasi yang saya butuhkan saya banyak bertanya pada orang lain.				
17.	Saya senang memikirkan cara – cara baru dalam menyelesaikan suatu permasalahan.				
18.	Saya berusaha sendiri dalam menyelesaikan tugas saya sendiri.				
19.	Saya tidak suka mencontek saat ujian.				
20.	Dalam forum diskusi, saya mengusulkan ide yang tidak dipikirkan oleh anggota lain.				

## **Lampiran 6**

### **LATIHAN SOAL PERBANKAN DASAR**

Nama :

Kelas :

Kerjakanlah soal di bawah ini dengan benar!

1. Jelaskan sejarah Uang ?
2. Jelaskan pengertian Uang menurut pendapat Anda ?
3. Jelaskan Syarat-syarat uang yang dapat diterima ?
4. Jelaskan jenis-jenis uang ?
5. Jelaskan fungsi uang secara umum ?



## Lampiran 7

Kunci Jawaban:

1. Sejarah uang adalah uang kertas dan logam sekarang, pertukaran barang secara barter pun dulu belum dikenal manusia. Kehidupan saat itu tidak sekompleks sekarang. Manusia memenuhi kebutuhan sendiri-sendiri dengan sangat sederhana Mereka pergi berburu jika lapar. Butuh pakaian tinggal membuat dengan bahan kulit binatang ataupun pohon. Namun seiring waktu berjalan, kebutuhan hidup manusia tambah banyak. Apa yang mereka peroleh tidak bisa memenuhi kebutuhan sendiri secara menyeluruh.maka dicarilah cara tukar-menukar barang antara individu satu dengan yang lain. Cara ini dikenal sebagai sistem barter.
2. Pengetian Uang adalah sesuatu yang secara umum diterima di dalam pembayaran untuk pembelian barang-barang dan jasa-jasa serta untuk pembayaran hutang-hutang. Uang juga sering dipandang sebagai kekayaan yang dimilikinya yang dapat digunakan untuk membayar sejumlah tertentu hutang dengan kepastian dan tanpa penundaan.
3. Syarat-syarat uang yang dapat diterima adalah Diterima secara umum, Tahan lama, Nilainya tetap, Mudah disimpan, Mudah dipindahkan, Mudah dibagi tanpa mengurangi nilainya.
4. **Jenis uang adalah**
  - a. Uang logam biasanya terbuat dari emas atau perak karena emas dan perak memenuhi syarat-syarat uang yang efisien.

- b. Uang Kertas adalah uang yang terbuat dari kertas dengan gambar dan cap tertentu dan merupakan alat pembayaran yang sah.
5. Fungsi uang Secara umum adalah uang memiliki fungsi sebagai perantara untuk pertukaran barang dengan barang, juga untuk menghindarkan perdagangan dengan cara barter.

Fungsi asli dan fungsi turunan uang adalah

a. Fungsi asli Uang

- 1) sebagai alat tukar yang dapat mempermudah pertukaran
- 2) Uang sebagai satuan hitung menunjukkan nilai barang dan jasa sebagai satuan hitung yang mempermudah pertukaran
- 3) Uang sebagai alat penyimpan nilai (*valuta*)

b. Fungsi Turunan

- 1). Uang sebagai alat pembayaran yang sah
- 2). Uang sebagai alat pembayaran utang
- 3). Uang sebagai alat penimbun kekayaan
- 4). Uang sebagai alat pemindah kekayaan
- 5). Uang sebagai alat pendorong kegiatan ekonomi

**LAMPIRAN 8**

**Rekapitulasi Angket**

SISWA	Angket Model Pembelajaran Snowball Throwing																				TOTAL Y2
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
2	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	70
3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	68
4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	67
5	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	72
6	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	64
7	3	3	3	3	3	4	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	61
8	2	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	4	1	1	3	4	1	4	3	2	40
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
10	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	1	4	3	2	4	4	2	2	3	2	56
11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	64
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
14	2	1	3	1	3	2	2	3	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1	2	4	40
15	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4	2	59
16	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	71
17	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	65
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
19	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	4	3	2	3	60
20	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	3	4	4	3	60
21	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	70
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
24	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	63
25	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	69
26	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	2	2	3	2	4	4	4	2	4	2	63
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
28	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	54
29	3	3	3	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	65
30	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	2	3	4	3	60
31	4	4	3	3	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	74
32	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	70
33	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	65
34	2	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	70
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	63
36	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	2	3	4	2	4	4	4	2	4	4	65

**LAMPIRAN 9**

**Rekapitulasi Angket Kreativitas**

SISWA	Angket Kreativitas																				TOTAL YL
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	1	3	4	64
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	70
4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
5	3	1	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	1	4	4	4	4	3	3	3	63
6	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	62
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	78
8	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	4	4	2	3	4	36
9	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	3	2	33
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
11	2	4	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	63
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
13	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	58
14	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	4	2	2	4	3	1	4	3	2	42
15	3	2	2	4	2	2	3	3	4	3	2	2	3	4	3	3	3	2	3	2	55
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	79
17	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	60
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	78
19	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	67
20	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
21	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	58
22	3	3	2	4	2	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	60
23	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	71
24	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	61
25	1	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	1	4	4	4	4	4	2	4	67
26	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	54
27	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	72
28	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	60
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	62
30	2	3	1	3	4	3	2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	4	4	4	54
31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	77
32	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	66
33	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	66
34	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	62
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	60
36	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	71

## Lampiran 10

### Hasil Belajar Akuntansi Siswa

No	Nama	Item Soal					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	Alfi Nadya Palupi	18	18	16	18	16	86
2	Alinda Pabiba	16	18	16	18	18	86
3	Anggun Windiani	18	18	16	16	16	84
4	Annisa Pratiwi	16	18	16	18	16	84
5	Aprilianty	16	18	16	18	18	86
6	Azahra Dwi Astari	15	18	14	14	18	79
7	Dila Arista Rinaldi	18	18	14	14	18	82
8	Efri Yanti Br.Barus	16	18	16	14	18	82
9	Ela Khairunisa Siregar	16	18	16	12	18	80
10	Elvina Ramadani	16	18	16	12	16	78
11	Elvira Ramadani	18	18	18	12	16	82
12	Fitri Adilya	14	18	18	14	16	80
13	Fitri Ramayani	18	18	16	18	18	88
14	Indah Sari	14	18	16	18	18	84
15	Intan Bayzura	12	18	18	14	14	76
16	Lala Camila	14	18	16	14	14	76
17	Lia Pradita	18	18	16	12	16	80
18	Mellinda Safrianti Tanjung	12	18	12	12	14	68
19	Natasya Sanika Putri Nasution	12	18	12	14	15	71
20	Nihlu Sekar Ayu Purba	14	18	12	14	18	76
21	Nita Thalia Purba	12	18	12	12	14	68
22	Nur Laila Rahma	12	18	14	12	18	74
23	Puspita Manda Sari	14	18	14	12	18	76
24	Rani Eviyani	16	18	14	12	18	78
25	Ratna Sari	16	18	16	14	18	82
26	Riska Srikaya	16	18	18	14	14	80
27	Skar Dwi Mutiara	14	18	18	16	14	80
28	Sri Ayu Wulandari	14	18	14	14	16	76
29	Syifa Wulandari	14	18	14	12	14	72
30	Tasha Nurhaliza	14	18	12	12	13	69
31	Tegar Irawan	13	18	16	18	14	79
32	Titi Oktavianti	13	18	14	16	16	77
33	Wahyuni	12	18	16	13	17	76
34	Widiya Anggraini	16	18	16	18	18	86
35	Sindy Nadya	15	18	14	14	18	79
36	Siti Fatimah Harahap	12	18	14	14	18	76

## Lampiran 13

### Uji Validitas Hasil Belajar

#### Correlations

	item_1	item_2	item_3	item_4	item_5	total_item
item_1 Pearson Correlation	1	,089	,398*	,247	,324	,694**
Sig. (2-tailed)		,605	,016	,146	,054	,000
N	36	36	36	36	36	36
item_2 Pearson Correlation	,089	1	-,005	,040	,490**	,479**
Sig. (2-tailed)	,605		,978	,817	,002	,003
N	36	36	36	36	36	36
item_3 Pearson Correlation	,398*	-,005	1	,338*	-,011	,581**
Sig. (2-tailed)	,016	,978		,044	,950	,000
N	36	36	36	36	36	36
item_4 Pearson Correlation	,247	,040	,338*	1	,174	,648**
Sig. (2-tailed)	,146	,817	,044		,309	,000
N	36	36	36	36	36	36
item_5 Pearson Correlation	,324	,490**	-,011	,174	1	,616**
Sig. (2-tailed)	,054	,002	,950	,309		,000
N	36	36	36	36	36	36
total_item Pearson Correlation	,694**	,479**	,581**	,648**	,616**	1
Sig. (2-tailed)	,000	,003	,000	,000	,000	
N	36	36	36	36	36	36

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

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

LAMPIRAN 14

**1. Reliability Model Pembelajaran Snowball Throwing**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	36	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	36	100,0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,758	,946	21

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
item_1	3,17	,561	36
item_2	2,89	,785	36
item_3	3,22	,422	36
item_4	3,42	,770	36
item_5	3,33	,717	36
item_6	3,14	,867	36
item_7	3,17	,561	36
item_8	3,31	,822	36
item_9	3,31	,577	36
item_10	3,31	,749	36
item_11	2,97	,845	36
item_12	3,31	,710	36
item_13	3,22	,760	36
item_14	3,00	,828	36
item_15	3,67	,535	36
item_16	3,58	,554	36
item_17	3,42	,732	36
item_18	3,17	,775	36
item_19	3,44	,607	36
item_20	3,19	,668	36
total item	65,22	9,390	36

## Lampiran 15

### 2. Reliability Kreativitas

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	36	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	36	100,0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,761	,951	21

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
item_1	2,97	,810	36
item_2	2,92	,967	36
item_3	3,06	,955	36
item_4	3,42	,649	36
item_5	3,14	,899	36
item_6	3,14	,683	36
item_7	3,14	,899	36
item_8	2,97	,810	36
item_9	3,42	,841	36
item_10	3,14	,867	36
item_11	3,14	,899	36
item_12	3,19	,749	36
item_13	3,03	,878	36
item_14	3,47	,654	36
item_15	3,39	,645	36
item_16	3,44	,695	36
item_17	3,33	,756	36
item_18	3,17	,697	36
item_19	3,00	,586	36
item_20	3,17	,737	36
total_item	63,64	11,197	36



## Lampiran 16

### 3. Reliability Hasil Belajar

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	36	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	36	100,0

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

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,758	,776	5

**Item Statistics**

	Mean	Std. Deviation	N
item_1	14,83	2,021	36
item_3	15,17	1,813	36
item_4	14,42	2,260	36
item_5	16,36	1,710	36
total_item	78,78	5,183	36

## Lampiran 17

### 1. Normality Model Pembelajaran Snowball Throwing

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Model pembelajaran snowball throwing	,150	36	,039	,917	36	,010

a. Lilliefors Significance Correction

### 2. Normality Kreativitas

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreativitas	,150	36	,040	,914	36	,008

a. Lilliefors Significance Correction

### 3. Normality Hasil Belajar

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil belajar	,129	36	,135	,960	36	,218

a. Lilliefors Significance Correction

## Lampiran 18

### 1. Regresi Linier Sederhana model pembelajaran snowball throwing terhadap kreativitas

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	29,553	12,109		2,441	,020
	Model pembelajaran snowball throwing	,523	,184	,438	2,843	,008

a. Dependent Variable: Kreativitas

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	842,911	1	842,911	8,083	,008 <sup>b</sup>
	Residual	3545,395	34	104,276		
	Total	4388,306	35			

a. Dependent Variable: Kreativitas

b. Predictors: (Constant), Model pembelajaran snowball throwing

### 2. Regresi Linier Sederhana model pembelajaran snowball throwing terhadap hasil belajar

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	73,123	6,908		10,585	,000
	model pembelajaran Snoball throwing	,060	,105	,097	,571	,572

a. Dependent Variable: hasil belajar

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

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	11,063	1	11,063	,326	,572 <sup>b</sup>
	Residual	1153,909	34	33,939		
	Total	1164,972	35			

a. Dependent Variable: hasil belajar

b. Predictors: (Constant), model pembelajaran Snoball throwing

## Lampiran 19

### 1. Uji Hipotesis (Uji T)

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

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	74,300	7,583		9,798	,000
	model pembelajaran snowball throwing	,081	,118	,131	,683	,499
	kegiatan kreativitas	-,040	,099	-,077	-,402	,690

a. Dependent Variable: hasil belajar

### 2. Uji Determinasi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,438 <sup>a</sup>	,192	,168	10,212

a. Predictors: (Constant), Model pembelajaran snowball throwing



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

Form : K - 1

Kepada Yth. Ibu Ketua & Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal: **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dinda Rizki Muliani  
NPM : 1502070070  
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi  
Kredit Kumulatif : 159 SKS

IPK = 3,45

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Minat Belajar dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa SMK Istiqal Deli Tua Tahun Pelajaran 2018/2019	
	Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Istiqal Deli Tua Tahun Pelajaran 2018/2019	
	Pengaruh Disiplin Sekolah terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Siswa SMK Istiqal Deli Tua Tahun Pelajaran 2018/2019	

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

Medan, 23 Februari 2019  
Hormat Pemohon,

Dinda Rizki Muliani

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :
- Untuk Dekan/Fakultas
  - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
  - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



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

Form K-2

Kepada : Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

*Assalamu 'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Dinda Rizki Muliani  
NPM : 1502070070  
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa  
SMK Istiqlal Deli Tua Tahun Pelajaran 2018/2019

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

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

Medan, 29 April 2019  
Hormat Pemohon,

Dinda Rizki Muliani

Keterangan

Dibuat rangkap 3 :  
- Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

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

Nomor : 019 /II.3-AU /UMSU-02/F/2019

Lamp : --

Hal : Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : **Dinda Rizki Muliani**  
N.P.M : 1502070070  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Penelitian : Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Istiqal Deli Tua Tahun Pelajaran 2018/2019

Pembimbing : Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

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

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 15 Mei 2020

Medan, 10 Ramadhan 1440 H  
15 Mei 2019 M.

Wassalam  
Dekan

  
**Dr. H. Elkianto Nst, M.Pd**  
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

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





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

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Nama Lengkap: Dinda Rizki Muliani  
N.P.M: 1502070070  
Program Studi: Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal: Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Istiqal Deli Tua Tahun Pelajaran 2018/2019

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
	- lihat panduan pengisian daftar	
	- LPM perbaikan	
	- uraian masalah	
	- rumusan tujuan penelitian	
	- teori yang relevan	
	- def operasional konsep variabel	
	- teknik pengumpulan data	
	- ker. ? analisis	
	- Hasil belajar di tes	
	- perbaikan / cara penulisan	
21/5/19	Acc Seminar	

Medan, Mei 2019

Diketahui / Disetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



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

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL  
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI**

Pada hari ini Senin Tanggal 23 Mei 2019 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Dinda Riski Muliani  
NPM : 1502070070  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Inggil Deli Tua Tahun Pelajaran 2018/2019

Disetujui/tidak disetujui\*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	disempurnakan
Bab I	batasan masalah lebih tepat, Rumusan & tujuan
Bab II	historis
Bab III	metode penelitian untuk penelitian, jumlah total sampel, variabel penelitian, daftar pustaka sumber
Lainnya	tersebutkan cara
Kesimpulan	<input type="checkbox"/> Disetujui <input type="checkbox"/> Ditolak <input checked="" type="checkbox"/> Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 23 Mei 2019

**TIM SEMINAR**

Ketua

Dra. Ijah Mulvani Sibutang, M.Si

Sekretaris

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing

Dra. Ijah Mulvani Sibutang, M.Si

Pembahas

Henny Zurika Lubis, SE, M.Si



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20220 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: [www.kip.ummu.ac.id](http://www.kip.ummu.ac.id) E-mail: [kip@ummu.ac.id](mailto:kip@ummu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Akuntansi  
FKIP UMSU

Perihal **Permohonan Perubahan Judul Skripsi**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dinda Riski Mulyani  
N.P.M : 1502070070  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

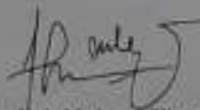
Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi  
SMK Istiqal Deli Tua T.P 2018/2019

Menjadi

Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Kreativitas dan Hasil  
Belajar Siswa Akuntansi SMK Istiqal Deli Tua T.P 2019/2020

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

Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

  
Dra. Iyah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, Juli 2019  
Hormat saya

  
Dinda Riski Mulyani



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6619856 Ext. 22, 23, 36  
Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: [ip@umsu.ac.id](mailto:ip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dinda Riski Muliani  
N.P.M : 1502070070  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Scrabble Throwing* terhadap  
Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Istiqjal Deli Tua  
T.P 2019/2020

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

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

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

Medan, Juli 2019

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Dinda Riski Muliani



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619856 Ext. 22, 23, 30  
Website: [www.umhumsu.ac.id](http://www.umhumsu.ac.id), E-mail: [umhumsu@umhumsu.ac.id](mailto:umhumsu@umhumsu.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT KETERANGAN

NO: .....

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

Nama Lengkap : Dinda Raki Multam  
N.P.M : 1502070070  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Proposal : Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Istiqal Deli Tua T.P 2019/2020

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis tanggal 23 Bulan Mei Tahun 2019.

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

Medan, Juli 2019

Ketua Program Studi

Dra. UAH MULYANI SHOTANG, M.Si



Widyadarmas Muhammadiyah  
Berprestasi dan Berkualitas

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

Jalan Raffles Makmur Blok No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website : <http://fkip.umhu.ac.id> Email : [fkip@umhu.ac.id](mailto:fkip@umhu.ac.id)

Nomor ~~4000~~ /IL3-AU/UMSU-02/F/2019 Medan, 23 Dzulhijjah 1440 H  
Lamp. --- 25 Juli 2019 M  
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak / Ibu / Kepala  
SMK Istiqlal Deli Tua Medan  
Di  
Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan KBK Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan untuk melatih serta menambah wawasan mahasiswa dalam penyusunan Skripsi, maka dengan ini kami mohon bantuan Bapak untuk memberikan informasi /data kepada mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Dinda Riski Muliani  
N.P.M : 1502070070  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* terhadap Kreativitas dan hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020

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

*Wa'alakumussalam Wr. Wb*



\*\* Pertiinggal\*\*



# SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SMK SWASTA ISTIQLAL DELITUA

Jln. Stasiun No. 1 A Desa Suka Makmur Kec. Delitua, Pos 20355 Telp. 061-7030655

Nomor : 025 / SMK – YAPIS / DT / 2019  
Lamp : -  
Hal : Surat Balasan Penelitian

Kepada Yth,  
Dekan,  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Di  
Tempat

*Dengan hormat,*

Berdasarkan Surat Nomor. 4889/IL3-AU/UMSU-02/F/2019 tanggal 25 Juli 2019 perihal Izin mengadakan Penelitian maka dengan ini kami **SMK SWASTA ISTIQLAL DELITUA**. Pada prinsipnya menerima / menyetujui mahasiswa Ibu untuk Izin Penelitian. Adapun Mahasiswa tersebut adalah :

Nama : **DINDA RISKI MULIANI**  
N.P.M : 1502070070  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Judul :

**"Pengaruh Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Istiqlal Delitua TP. 2019/2020".**

Demikianlah surat balasan ini disampaikan atas perhatian Bapak kami ucapkan terima kasih.

Delitua, 27 Juli 2019

Kepala Sekolah,

  
SMK SWASTA ISTIQLAL DELITUA  
Dr. BOSMIR



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap: Dinda Rizki Mulyani  
N.P.M: 1302070070  
Program Studi: Pendidikan Akuntansi  
Judul Skripsi: Pengaruh Model Pembelajaran *Small Group* terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Istiqal Deli Tua T.P.2019/2020

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
	- Penulisan daftar pustaka sesuai abjad (ketika dan skripsi yang ada dalam daftar pustaka)	
	- Defenisi operasional tidak lagi berdasarkan teori saja	
	- Penelitian ini penelitian asosiatif bukan kuantitatif (lihat jenis penelitian)	
	- Subjek hasil penelitian	
	- Materi yg dipaparkan	
	- Bahasa yang tidak Efektif (terlalu banyak kata yg diulang 3x tidak perlu)	
	- Plagiat? pembelajaran resmi di smk, RPP	
	- Buat RPP lebih dahulu baru anda mengorganisir	
	- Kiri & instrumen tidak ada sumbernya	
	- Buat abstrak	
24/9/2019	Acc Sidang	

Medan, September 2019

Diketahui /Disetujui  
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**SURAT PERNYATAAN**

**Bismillahirrahmanirrahim**

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

Nama lengkap	<b>DINDA RIZKI MULIANI</b>
Tempat/ Tgl. Lahir	Pasaman, 10 Oktober 1997
Agama	Islam
Status Perkawinan	Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa	1502070070
Program Studi	Pendidikan Akuntansi
Alamat Rumah	Jl. Jati Luhur Pasar IX Tembung Telp/Hp: 0823 9042 2317
Pekerjaan/ Instansi	-
Alamat Kantor	-

Melalui surat permohonan tertanggal 11 September 2019 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya:

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

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

SAYA YANG MENYATAKAN,

  
  
**DINDA RIZKI MULIANI**

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

PERMOHONAN UJIAN SKRIPSI

Kepada Yth Medan, September 2019

Bapak/Ibu Dekan \*)  
di  
Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **DINDA RIZKI MULLANI**  
NPM : 1502070070  
Program studi : Pendidikan Akuntansi  
Alamat : Jl. Jati Lubur Pasar IX Tembung

Mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi, bersama ini saya lampirkan persyaratan:

1. Transkrip/Daftar nilai kumulatif (membawa KHS asli Sem 1 s/d terakhir dan Nilai Semester Pendek (kalau ada sp). Apabila KHS asli hilang, maka KHS Foto Copy harus difejes di Biro FKIP UMSU)
2. Foto copy STTB/Ijazah terakhir dilegalisir 3 rangkap (Boleh yang baru dan boleh yang lama)
3. Pas foto ukuran 4 x 6 cm, 15 lembar
4. Buku lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy rangkap 3 lembar
6. Foto copy toefl 3 lembar
7. Foto copy kompetensi kewirausahaan 3 lembar
8. Surat keterangan bebas perpustakaan
9. Surat permohonan sidang yang sudah ditanda tangan oleh pimpinan Fakultas
10. Skripsi yang telah ACC Ketua dan Sekretaris Program Studi serta sudah ditandatangani oleh dekan fakultas.

Demikianlah permohonan saya untuk pengurusan selanjutnya. Terima kasih, wassalam

Pemohon  
  
DINDA RIZKI MULLANI

Medan, September 2019  
Disetujui oleh  
A.n. Rektor  
Wakil Rektor I

Medan, September 2019  
Dekan



Dr. MUHAMMAD ARIFFIN, S.H., M.Hum

Dr. H. ELFRIANTO NASUTION, S.Pd, M.Pd



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Fax. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [kip@umma.ac.id](mailto:kip@umma.ac.id)

**BERITA ACARA**

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Salingnya yang  
dialenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 05 Oktober 2019, pada pukul 07:30 WIB sampai  
dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap	Dinda Riski Muliati
N.P.M	3302070070
Program Studi	Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Strobball Throwing</i> terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK Ibtisqal Delitua T.P.2019/2020

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

Ditetapkan


- ) Lulus Yudisium
- ) Lulus Bersyarat
- ) Memperbaiki Skripsi
- ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

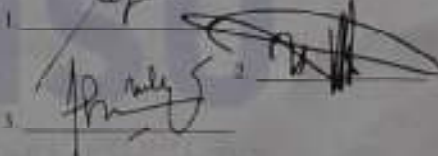
Sekretaris

  
Dr. H. Elfrianto Sasatun, S.Pd, M.Pd

  
Dra. Hj. Samsuryudita, M.Pd

**ANGGOTA PENGUJI**

1. Mariani, S.Pd, M.Ak
2. Heny Zurika Lubis, SE, MSI
3. Dra. Iyah Mulyani Sihotang, M.Si

  
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_