

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAM ACCELERATED INSTRUCTION* (TAI) DENGAN MENGGUNAKAN *MACRO MEDIA FLASH* TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI SMK TAMANSISWA MEDAN TAHUN AJARAN 2018/2019

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Akuntansi (S.Pd)
Program Studi Akuntansi*

Oleh :

DILA AYU ISHARIANTI
1402070078



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018/2019**



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

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

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 18 Oktober 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Dila Ayu Isharianti
N.P.M : 1402070078
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction* (TAI) Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan Tahun Ajaran 2018/2019

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

Ditetapkan : (**B**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris

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

Dr. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

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

1.

3.

2.



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

PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Dila Ayu Isharianti
NPM : 1402070078
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)*
Dengan Menggunakan Macromedia Flash Terhadap Peningkatan
Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa
Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 10 Oktober 2018

Diketahui oleh:
Dosen Pembimbing


Mayati S.Pd, M.Ak

Diketahui oleh:

Dekan



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

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Dila Ayu Isharianti
NPM : 1402070078
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction* (TAI) Dengan Menggunakan *Macro Media Flash* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

4. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. 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*.
6. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

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

Medan, Agustus 2018

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Dila Ayu Isharianti

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Dila Ayu Isharianti
NPM : 1402070078
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2018/2019.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
18/9-2018	Perbaikan hasil uji Validitas dan Reliabilitas tes	/	
2/10-2018	Perbaikan Isi Kesimpulan (2) Perbaikan Isi Abstrak.	/	
8/10-2018	Acc Sidang Meja Kijajar	/	

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

Medan, 8-10-2018

Dosen Pembimbing

Mariati S.Pd, M.Ak

ABSTRAK

DILA AYU ISHARIANTI. 1402070078. Pengaruh Model Pembelajaran Team Accelerated Instruction (TAI) Dengan Menggunakan Macromedia Flash Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa MEDAN Tahun Pelajaran 2018/2019. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi kelas XI SMK Tamansiswa Medan tahun ajaran 2018/2019. Pada kompetensi dasar Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa kedalam buku harian.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 18 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling* sehingga ditetapkan sampel yang digunakan adalah kelas XI yang berjumlah 18 orang sebagai sampel penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan Tes yang berbentuk lembar kerja siswa yang terdiri dari 20 item angket dan 10 item post test yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Dari hasil analisis pada angket model pembelajaran diperoleh skor setelah menggunakan model pembelajaran *team accelerated instruction (TAI)* dengan menggunakan *macromedia flash* nilai rata – rata 83,34 dan standar deviasi 84,87. dalam pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} 1,772 dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel “t” pada taraf signifikan 0,05 dengan $db = N - 1 = 17$ maka $t_{tabel} = 1,739$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,772 > 1,739$), sehingga kesimpulannya adalah : “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *team accelerated instruction (TAI)* dengan menggunakan *macromedia flash* terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Tamansiswa tahun ajaran 2018/2019.”

Kata Kunci : Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash*.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Syukur Alhamdulillah atas limpahan karunia dan anugrah, berkah serta rahmad Allah SWT yang diberikan kepada kita, serta shalawat kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari jaman jahiliyah yang penuh dengan kebodohan ke zaman yang terang benderang dengan ilmu pengetahuan. Sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini dimana merupakan penyerahan untuk menyelesaikan pendidikan dalam mencapai gelar sarjana pendidikan.

Dalam penyusunan Proposal ini tidak dapat selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik berupa dorongan, semangat, motivasi maupun pengertian yang diberikan kepada penulis selama ini. Teristimewa Ayahanda Izhar dan Ibunda Eriani serta Adek tercinta yang telah merawat penulis dari kecil, yang tak henti-hentinya memberikan kasih sayang, motivasi serta dukungan dan do'anya sehingga penulis termotivasi dalam menyelesaikan penulisan proposal ini serta menjadi orang yang sukses kelak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penyusunan proposal ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan, ini disebabkan keterbatasan kemampuan, pengalaman, dan pengetahuan penulis. Untuk itu penulis

mengharapkan saran maupun kritik yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya atas bantuan serta motivasi yang diberikan kepada penulis dari berbagai pihak selama ini, maka proposal ini dapat diselesaikan. Penulis berharap proposal ini dapat menjadi lebih sempurna untuk kedepannya serta bisa bermanfaat bagi penyusunan selanjutnya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besanya kepada :

1. Kepada ayahanda “**Izhar**” dan Ibunda “**Eriani**”. Melalui merekalah saya temukan rasa cintaMu ya Rab. Ayah dan Ibu adalah inspirasi dan penopang semangat adinda dalam melawati kehidupan ini.
2. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita. M.Pd** selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
5. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

6. Bapak **Faisal Rahman Dongoran, SE M,Si** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Mariati S.Pd, M.Ak** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Ibu **Dra. Armayanti** selaku Kepala Sekolah SMK Tamansiswa, yang telah memberikan tempat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
10. Ibu **Dra Emilia**, selaku Guru mata pelajaran Akuntansi, **Ibu Endang** dan **Ibu Diah Paramitha** selaku Kepala Tata Usaha, guru serta siswa-siswi kelas XI yang memberikan bantuan hingga terselesaikannya skripsi ini.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Billahi fiisabililhaq fastabiqul khairat

Wassalamua'alaikum warahmatullahi wabarakaatu.

Medan, 2018

Penulis

Dila Ayu Isharianti
NPM: 1402070078

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Uraian Teori	7
1. Model Pembelajaran	7
2. Model Pembelajaran TAI.....	9
3. Media Pembelajaran.....	13
4. Mengenal Macromedia Flash	16
5. Hasil Belajar	22
6. Jurnal.....	24
B. Kerangka Konseptual.....	28
C. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
B. Populasi dan Sampel.....	31
C. Variabel Penelian.....	32

D. Definisi Operasional	32
E. Jenis dan Desain Penelitian	33
F. Instrument Penelitian.....	38
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	44
A. Gambaran Umum Sekolah	44
1. Profil Smk Tamansiswa.....	44
2. Visi dan Misi Smk Tamsiswa	45
3. Struktur Organisasi Sekolah	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian	48
C. Hasil Penelitian	49
1. Uji Validitas Tes dan Angket Penerapan Model Pembelajaran	49
2. Uji Reabilitas Tes dan Angket Penerapan Model Pembelajaran.....	52
D. Teknik Analisa Data.....	52
1. Uji Normalitas Hasil Belajar	53
2. Uji Homogenitas Hasil Belajar	54
3. Uji Hipotesis Hasil Belajar	55
4. Uji Regresi Linier Sederhana	55
E. Pembahasan Analisis Data	56
F. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas XI	2
Tabel 2.1 Kerangka Konseptual	29
Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian.....	31
Tabel 3.2 Rancangan Penelitian	34
Tabel 3.3 Tabel Lay Out	35
Tabel 3.4 Lay Out Angket.....	37
Tabel 4.1 Daftar Nama Guru dan Pegawai SMK Tamansiswa.....	47
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrument Tes.....	51
Tabel 4.4 Uji Nomalitas Hasil Belajar.....	54
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Hasil Belajar	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	29
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SMK Tamansiswa	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	62
Lampiran 2. Rpp.....	67
Lampiran 3. Lampiran Angket	76
Lampiran 4. Soal Lay Out Tes	78
Lampiran 5. Jawaban Soal Lay Out Test	79
Lampiran 6. Dekomentasi Media	80
Lampiran 7. Daftar Nilai Siswa.....	92
Lampiran 8. Tabel Uji Validitas dan Reliabilitas Test	93
Lampiran 9. Tabel Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Penerapan Model Pembelajaran	95
Lampiran 10. Tabel F Untuk Uji Homogenitas.....	97
Lampiran 11. Perhitungan Uji Validitas Test	99
Lampiran 12. Perhitungan Uji Reliabilitas Test	101
Lampiran 13. Perhitungan Uji Reliabilitas Angket	103
Lampiran 14. Perhitungan Uji Reliabilitas Test.....	104
Lampiran 15. Data Hasil Belajar Siswa.....	105
Lampiran 16. Perhitungan Rata-Rata Standar Deviasi Data Post tes	106
Lampiran 17. Uji Normalitas Data Post test	108
Lampiran 18. Uji Homogenitas Tes	110
Lampiran 19. Uji Hipotesis Test	111
Lampiran 20. Uji Regresi Linier Sederhana	113
Lampiran 21. Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment dari Pearson	114
Lampiran 22. Tabel Wilayah Luas Dibawah Kurva Normal 0 ke z.....	116
Lampiran 23. Tabel L Untuk Uji Liliefors.....	119
Lampiran 24. Tabel Nilai-nilai Dalam Distribusi t	120
Lampiran 25. Dokumentasi Riset	122
Lampiran Riwayat Hidup.....	127
Lampiran K1	
Lampiran K2	

Lampiran K3

Lampiran Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran Pengesahan Proposal

Lampiran Surat Pernyataan

Lampiran Surat Keterangan Setelah Melakukan Seminar

Lampiran Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Lampiran Surat Izin Riset

Lampiran Surat Balasan Riset

Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas hidup setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat pendidikan. Pendidikan sangat berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia. Peranan guru sebagai pendidik berlaku terus menerus sepanjang masa dari dulu sampai sekarang.

Guru merupakan salah satu unsur dalam proses belajar mengajar yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan siswa menerima dan menguasai pelajaran secara optimal. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan atau memilih model pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif didalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan guru akuntansi SMK Tamansiswa Medan kelas XI pada hari rabu, tanggal 29 November 2017 sekitar jam 10.45 WIB Ibu Nyi. Emilia S.Pd dikelas XI AK dengan jumlah 18 siswa, diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa masih rendah, rendahnya hasil belajar siswa pada umumnya disebabkan pada saat proses belajar mengajar berlangsung peserta didik kurang antusias, perhatian, dan partisipasi dalam mengikuti pembelajaran.

Mereka lebih banyak memilih diam tidak bertanya meskipun sebenarnya mereka belum paham tentang materi yang sedang berlangsung kemudian ditambah lagi dengan siswa yang berbicara dengan temannya, dan sering minta izin kepada gurunya seperti ke toilet, ke kantin dsb saat proses pelajaran berlangsung dikarenakan siswa jenuh pada saat mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Tabel I.1
Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase
1	7 Orang	≥ 75	38,89%
2	11 Orang	< 75	61,11%
Jumlah	18 Orang		100%

Sumber: Guru Bidang Studi Akuntansi SMK Tamansiswa Medan

Untuk mengatasi masalah di atas, perlu diadakan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap akuntansi menjadi lebih baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar para siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar akuntansi serta dapat meningkatkan hasil belajarnya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakter belajar mereka. Salah satu model pembelajaran yang dianggap peneliti tepat untuk digunakan di sekolah SMK Tamansiswa Medan adalah model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)*. Model *Team Accelerated Instruction (TAI)* merupakan pembelajaran langsung yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan baik, yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap dan selangkah demi selangkah.

Penggunaan media pembelajaran, dapat menjadi salah satu inovasi untuk peserta didik dalam memahami setiap detail materi pelajaran sehingga mereka

termotivasi untuk selalu mengikuti proses pembelajaran tanpa mengalami kejenuhan. Disisi lain, semakin berkembangnya teknologi informasi di era globalisasi tentu semakin besar pula pengaruhnya terhadap pendidikan. Salah satunya yaitu inovasi dalam penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran.

Dengan demikian, untuk meningkatkan antusiasme dari siswa dan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa, *Macromedia flash* sangat baik untuk menarik minat belajar para siswa agar lebih giat dalam belajar akuntansinya. Guru yang menggunakan *Macromedia flash* juga dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat animasi guna untuk menarik antusiasme dari para siswa untuk lebih giat belajar dengan menampilkan bermacam-macam animasi guna untuk meningkatkan hasil belajar akuntansinya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perlu dilakukan upaya untuk mendorong motivasi siswa melalui pengembangan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI. Melihat dari masalah tersebut penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Tamansiswa Medan Tahun Ajaran 2018/2019”**.

B. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Proses belajar mengajar masih berpusat pada guru
2. Rata-rata masih berada dibawah KKM
3. Kurangnya antusias siswa dalam belajar akuntansi.
4. Motivasi siswa untuk melakukan Tanya jawab dengan guru sangat rendah.
5. Kurangya perhatian siswa dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar :

1. Penerapan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan pada materi pokok pemrosesan entri jurnal.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka rumusan masalah adalah sebagai berikut: “ Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan tahun ajaran 2018/2019.

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dalam hal ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan tahun ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memancing kreativitas guru untuk bisa berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran kepada sekolah yang bersangkutan. Sehingga sekolah dapat memanfaatkan segala fasilitas yang ada untuk menunjang kegiatan belajar mengajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Uraian Teori

1. Pengertian Model Pembelajaran

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi, dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang. (Huda,2013:2) mengatakan, "Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah aktivitas, sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari satu, Pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif, ataupun sosial".

Salah satu bentuk pembelajaran adalah pemrosesan informasi. Hal ini bisa dianalogikan dengan pikiran atau otak kita yang berperan layaknya komputer dimana ada input dan penyimpanan informasi didalamnya. Yang dilakukan oleh otak kita adalah bagaimana memperoleh kembali materi informasi tersebut, baik yang berupa gambar dan tulisan. Dengan demikian, dalam pembelajaran, seseorang perlu terlibat dalam refleksi dan penggunaan memori untuk melacak apa saja yang harus ia serap, apa saja yang harus ia simpan dalam memorinya, dan bagaimana ia menilai informasi yang telah ia peroleh.

Bentuk lain dari pembelajaran adalah Modifikasi. Modifikasi sering kali diasosiasikan dengan perubahan, tetapi perubahan dalam hal apa? Para behavioris

akan menganggap pembelajaran sebagai perubahan dalam tindakan dan perilaku seseorang.

Dengan demikian, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya.

Hilgard dan Bower 1972 (Huda,2013:5) berpendapat bahwa kontroversi mengenai pembelajaran pada hakikatnya adalah perdebatan mengenai fakta-fakta, interpretasi atas fakta-fakta dan bukan definisi istilah pembelajaran itu sendiri. Singkatnya, pembelajaran merupakan yang terbuka dan lepas.

Hausstater dan Nordkvelle 1978 (Huda,2013:6) mengatakan bahwa pembelajaran merefleksikan pengetahuan konseptual yang digunakan secara luas dan banyak memiliki banyak makna yang berbeda-beda. Berikut ini adalah beberapa konsep mengenai pembelajaran yang sering kali menjadi fokus riset dan studi selama ini:

- a. Pembelajaran bersifat psikologis. Dalam hal ini, pembelajaran dideskripsikan dengan merujuk pada apa yang terjadi dalam diri manusia secara psikologis. Ketika pola perilakunya stabil, maka proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil.
- b. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya, yang artinya proses-proses psikologis tidak terlalu banyak tersentuh disini.
- c. Pembelajaran merupakan produk dari lingkungan eksperimental seseorang, terkait dengan bagaimana ia merespon lingkungan tersebut. Hal ini

- d. sangat berkaitan dengan pengajaran, dimana seseorang akan belajar dari apa yang diajarkan padanya.

Singkatnya, pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor. Yang jelas, ia merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok. (Huda, 2013:2-6).

Menurut Suprijono (2010:46) (Dalam Huda) “ Model Pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap pembelajaran, lingkungan pembelajaran, pengelolaan kelas”.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Adapun Model Pembelajaran dalam penelitian ini yang digunakan adalah model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)*. Menurut Robert Slaving (1984) (Huda Miftahul), *Team Accelerated Instruction* merupakan sebuah program pedagogic yang berusaha mengadaptasikan pembelajaran dengan perbedaan individual siswa secara akademik. Pengembangan TAI dapat mendukung praktik-praktik ruang kelas, seperti pengelompokan siswa, Pengelompokan kemampuan didalam kelas, Pengajaran terprogram, dan pengajaran berbasis komputer. Tujuan TAI adalah untuk meminimalisasi pengajaran individual yang terbukti kurang efektif; selain juga ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, serta motivasi siswa dengan belajar kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Instruction (TAI)* pada awalnya dikenal dengan *Team Assisted Individualization*. Slavin (2010: 187) menyebutkan bahwa dasar pemikiran TAI adalah untuk mengadaptasi pengajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa. Pengaruh model pembelajaran perlu didukung pula dengan media pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Accelerated Instruction* adalah dengan menggunakan Macromedia flash.

Team Accelerated Instruction (TAI) memiliki dasar pemikiran yaitu untuk mengadaptasi pembelajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan maupun pencapaian prestasi siswa.

Metode ini termasuk dalam pembelajaran kooperatif. Dalam model pembelajaran TAI, siswa ditempatkan dalam kelompok –kelompok kecil (4 sampai 5 siswa) yang heterogen dan selanjutnya diikuti dengan pemberian bantuan secara individual bagi siswa yang memerlukannya. (Shoimin,2014:200).

Ada beberapa manfaat TAI yang memungkinkannya memenuhi Kriteria pembelajaran efektif. Diantaranya adalah: (1) Meminimalisasi keterlibatan guru dalam pemeriksaan dan pengelolaan rutin; (2) Melibatkan guru untuk mengajar kelompok-kelompok kecil yang heterogen; (3) Memudahkan siswa untuk melaksanakannya karena teknik operasional yang cukup sederhana; (4) Memotivasi siswa untuk mempelajari materi-materi yang diberikan dengan cepat dan akurat, tanpa jalan pintas; dan (5) Memungkinkan siswa untuk bekerja dengan siswa-siswa lain yang berbeda sehingga tercipta sikap positif diantara mereka.

Sintak pembelajaran TAI mencakup 6 tahapan-tahapan konkret dalam melaksanakan program tersebut diruangan kelas.

- a. *Teams*. Langkah ini cukup penting dalam pengaruh model pembelajaran kooperatif TAI. Pada tahap ini guru membentuk kelompok-kelompok yang bersifat heterogen yang terdiri dari 4-5 siswa.
- b. *Teaching Group*. Guru memberikan materi secara singkat menjelang pemberian tugas kelompok.
- c. *Student Creative*. Pada langkah ketiga, guru menekankan dan menciptakan persepsi bahwa keberhasilan kelompoknya.
- d. *Team Study*. Pada tahapan team study, siswa belajar bersama dengan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dalam kelompoknya.
- e. *Fact Test*. Guru memberikan tes-tes kecil berdasarkan fakta terhadap fakta yang diperoleh siswa, misalnya dengan memberikan kuis, dan sebagainya.
- f. *Team Score and Team Recognition*. Selanjutnya, guru memberikan skor pada hasil kerja kelompok dan memberikan “gelar”.
- g. *Whole – Class Unitts*. Langkah terakhir, guru menyajikan kembali materi diakhir bab dengan strategi pemecahan masalah untuk seluruh siswa dikelasnya. (Shoimin,2014:200).

Model pembelajaran *Team Accerelated Instruction* memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dan kekuramgan pembelajaran TAI adalah sebagai berikut;

Kelebihan TAI adalah sebagai berikut:

1. Siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah
2. Siswa yang pandai dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilannya.
3. Adanya tanggung jawab dalam kelompok dalam menyelesaikan permasalahannya
4. Siswa yang diajarkan bagaimana bekerja sama dalam suatu kelompok.
5. Mengurangi kecemasan (*reduction of anxiety*)
6. Menghilangkan perasaan “ terosolasi” dan panic.
7. Menggantikan bentuk persaingan (*competiton*) dengan saling kerja sama (*cooperation*).
8. Melibatkan siswa untuk aktif dalam proses belajar.
9. Mereka dapat berdiskusi (*discuss*), berdebat (*debate*), atau menyampaikan gagasan, konsep, dan keahlian sampai benar-benar memahaminya.
10. Mereka memiliki rasa peduli (*care*), rasa tanggung jawab (*take responsibility*) terhadap teman lain dalam proses belajarnya.

Kekurangan TAI, yaitu:

- a. Tidak ada persaingan antarkelompok.
- b. Siswa yang lemah dimungkinkan menggantungkan pada siswa yang pandai.
- c. Terhambatnya cara berpikir siswa yang mempunyai kemampuan lebih terhadap siswa yang kurang.

- d. Memerlukan periode lama.
- e. Sesuatu yang harus dipelajari dan dipahami belum seluruhnya dicapai siswa.
- f. Bila kerja sama tidak dapat dilaksanakan dengan baik, yang akan bekerja hanyalah beberapa murid yang pintar dan yang aktif saja.
- g. Siswa yang pintar akan merasa keberatan karena nilai yang diperoleh ditentukan oleh prestasi atau pencapaian kelompok.

3. Media Pembelajaran

Media secara harfiah memiliki arti “perantara” atau penghantar. Menurut *Association For education an Comonication Technologi (AECH)*, media ialah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education Association*, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemajuan audiens (siswa) sehingga dapat di dorong terjadinya proses belajar mengajar. (Sabri,2010:107).

Latuheru (Susilana,2016:13), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Kalau kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman lebih konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retansi belajar siswa. Namun sayang, karena memutuskan perhatian pada alat bantu visual yang dipakainya orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya.

Media pendidikan merupakan media yang digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu, sehingga semua tujuan dari pendidikan dapat dicapai secara keseluruhannya. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga proses komunikasi. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Ada dua macam fungsi utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Kedua fungsi utama tersebut dapat ditelaah dalam ulasan berikut ini.

- 1) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi.

2) Media pembelajaran sebagai sumber belajar Sekarang Anda menelaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal.

b. Langkah-langkah Perancangan Media

1) Identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa

Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan adalah adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang kita inginkan dengan kemampuan, keterampilan dan sikap siswa.

2) Perumusan tujuan

Tujuan adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan karena dengan tujuan akan mempengaruhi arah dan tindakan kita.

3) Perumusan materi

Titik tolak perumusan materi pembelajaran adalah dari rumusan tujuan.

4) Perumusan alat pengukuran keberhasilan

Alat pengukuran keberhasilan belajar ini perlu dikembangkan dengan materi yang sudah disiapkan. Yang perlu diukur adalah tiga kemampuan utama yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dirumuskan secara rinci dalam tujuan. (Susiana, 2016:28).

4. Mengenal Macromedia Flash

Animasi dengan format atau bentuk GIF dan embed dapat kita letakan dalam suatu halaman web. *Shock flash* (SWF) adalah format animasi yang paling

populer digunakan untuk web, biasanya *di-generate* menggunakan *Macromedia Flash*, yang berupa animasi vector.

Kelebihan format animasi SWF adalah kebutuhan *bandwidth* yang lebih rendah dibandingkan video dan format *bitmap*. Namun, kekurangan dari format animasi adalah *bandwidth* yang lebih rendah ini menjadikan animasi vector tidak sepenuhnya didukung/ dapat ditampilkan dibandingkan dengan bitmap (perlu plug in khusus). (Nuryanto,2012: 8)

Flash lebih dari sekedar program animasi. *Flash* mendukung scripting language, yang disebut *Action Script* sehingga dimungkinkan untuk membuat animasi yang interaktif dan membuat aplikasi web dengan user *interface* berupa *Flash*.

Membuat animasi menggunakan *flash* ini diatur dengan timeline (representasi grafik yang terdiri dari kumpulan *frame*). Animasi dapat dibuat pada single *frame* atau bahan satu *frame* pada suatu waktu, dengan menambahkan *key frames* pada timeline secara sekuensial.

Stage adalah *sub-window* dimana *frame* dibuat dengan menggambarkan objek atau suatu tempat menggambar objek animasi di dalam frame dengan waktu tertentu. Objek dapat dibuat dengan menggunakan *drawing tool* (hampir sama dengan *Illustrator* dan *Corel*), impor dari aplikasi lain (*BMP*, *JPG*, *PNG*, *Fasilitas auto-trace*), animasi text (*outline font*).

Objek dapat disimpan pada library dalam bentuk khusus, yang dinamakan symbol sehingga dapat dipergunakan ulang. Beberapa instance symbol dapat ditempatkan pada stage. Symbol dapat ditransformasi (Ukuran, Orientasi).

Hasil tweening dapat dilihat timeline berupa tanda panah pada awal dan akhir *keyframe* yang dipilih. *Motion tweening* merupakan gerakan gambar yang ditentukan terlebih dahulu dengan membuat *motion path*. *Shape tweening* lebih dikenal dengan nama *morphing*, yaitu perubahan bentuk suatu objek menjadi bentuk baru.

Tiga macam symbol didalam Flash, yaitu sebagai berikut:

- a. *Graphic symbol. Simply reusable vector objects.* Dipergunakan untuk *motion tweening*.
- b. *Button symbol.* Dipergunakan untuk membuat bagian interaktif.
- c. *Movie clip symbol.* Animasi yang dapat ditambahkan kedalam movie utama.

Macromedia Flash yang digunakan dalam penelitian ini adalah Professional 8 atau sering disebut juga flash adalah suatu perangkat untuk membuat animasi. Flash juga dapat digunakan untuk membuat persentasi seperti power point, membuat game bahkan juga bisa untuk membuat desain web. Tahap pertama dalam belajar *flash* adalah memahami *tools-tool* yang tersedia dan lingkungan kerjanya. (Nuryanto apriana,2012:8-9).

a. **Tutorial Membuat Animasi Tulisan**

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

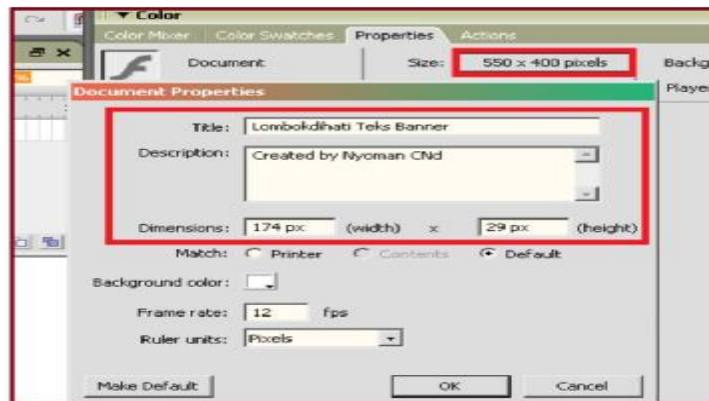
1. Buka Macromedia flash 8 di komputer kamu.



2. Buka aplikasi Macromedia Flash anda, kemudian klik Flash Document pada bagian Creat New.



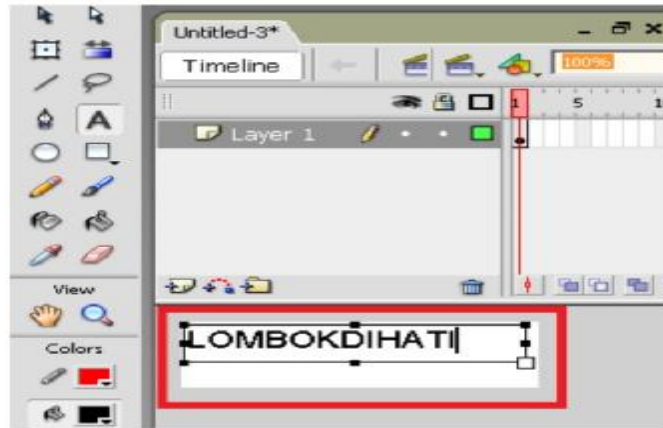
3. Setelah muncul halaman baru, selanjutnya tekan **CTRL+F₃** pada keyboard netbook/ computer anda, sehingga muncul halaman seperti gambar dibawah.



4. Apabila anda mengganti ukuran default dokument terlalu kecil, maka kemungkinan besar media yang anda buat menjadi tersembunyi. Geser scroll yang ada pada bagian bawah halaman dan disebelah kanan halaman, untuk menampilkan media tersebut.



5. Buatlah area teks pada media, dan tulis teks yang anda inginkan.



6. Setelah anda selesai menulis teks, tekan tombol **Ctrl + F₃** pada keyboard anda muncul halaman seperti dibawah ini, setelah selesai tekan tombol **Ctrl + F₃** untuk kembali kehalaman semula.



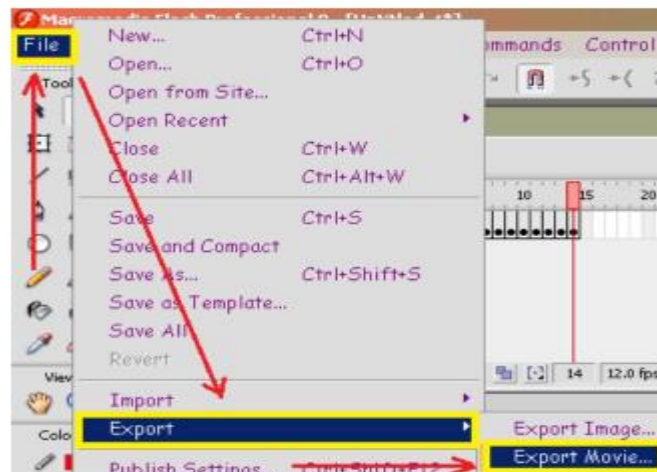
7. Setelah semua teks terhapus pada area teks, kemudian tekan **F₅** dan **F₆** secara urut .
Klik lagi pada area teks, kemudian tulis huruf kedua selanjutnya tekan **F₅** dan **F₆** secara berurut.



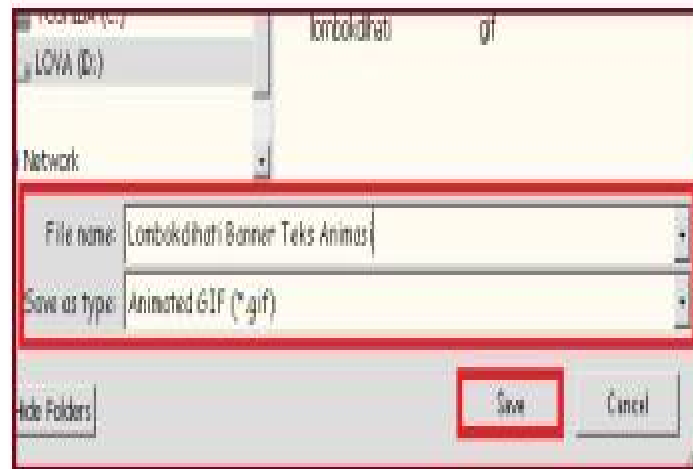
8. Untuk huruf ke-3 dan selanjutnya, lakukan langkah-langkah seperti langkah no. 6 diatas.



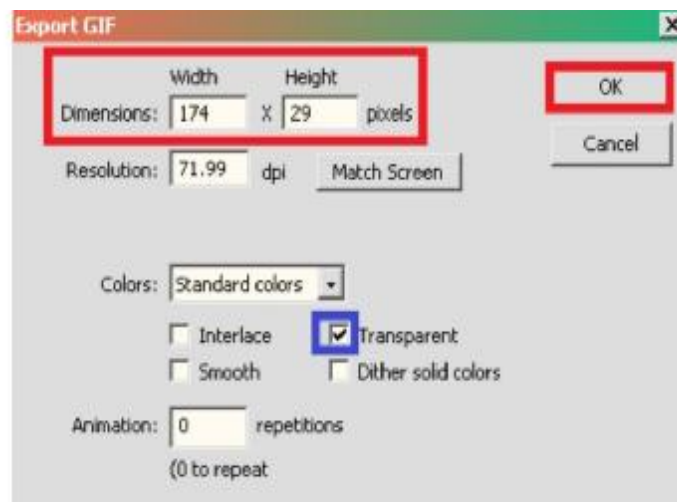
9. Setelah semua huruf anda tulis seperti pada gambar diatas, kemudian lihatlah banner teks anda dengan menekan **Ctrl + ENTER** pada keyboard.
10. Untuk menyimpan file banner teks yang telah anda buat tersebut menu **File – Export – Export Movie**.



11. Tentukan Tempat dan Nama penyimpanan file tersebut pada netbook/ computer anda, pilih type **Animated GIF (*.Gif)**. Selanjutnya klik **Save**.



12. Pada halaman yang muncul berikutnya, anda bisa mengatur ukuran file banner anda, selanjutnya klik **OK**.



5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar Akuntansi

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “ hasil ” dan “ belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Menurut Sudjana (2016:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan Purwanto (2017:43) menyebutkan bahwa belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri mahasiswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif,afektif dan psikomotorik.

Kemudian Gagne (dalam Purwanto 2017:42) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantara kategori-kategori.

Sedangkan Winkel (dalam Purwanto 2017:45) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh seseorang yang telah mengalami proses belajar mengajar sehingga terciptanya perubahan tingkah laku. Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian dengan cara mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar

tersebut melalui test. Penilaian hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan belajar siswa dalam hal penguasaan materi.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi adalah perubahan tingkah laku yang kognitif, afektif dan psikomotorik yang dialami siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar akuntansi.

6. Jurnal

a. Pengertian jurnal

Menurut S, Alam (2013:91) jurnal umum merupakan media dalam proses akuntansi untuk menampung akun-akun transaksi. Setelah dianalisis, transaksi akan dicatat dalam jurnal umum. Hasil analisis berkaitan dengan dua akun, yaitu akun yang dicatat disisi debit dan akun yang dicatat disisi kredit. Pada jurnal dicatat pula nilai transaksi dan keterangan singkat tentang transaksi. Jadi, jurnal umum adalah media untuk mencatat semua transaksi yang terjadi dalam proses akuntansi. Jurnal umum memuat tanggal, nama akun, nilai transaksi, sisi pencatatan transaksi, dan keterangan singkat tentang transaksi.

b. Fungsi jurnal

Fungsi jurnal adalah sebagai berikut.

- 1) Fungsi historis, artinya pencatatan setiap transaksi dilakukan secara kronologis berdasarkan tanggal terjadinya transaksi.
- 2) Fungsi pencatatan, artinya jurnal wajib mencatat setiap peristiwa finansial yang terjadi dalam perusahaan.

- 3) Fungsi analisis, artinya pencatatan dalam jurnal merupakan hasil analisis transaksi berupa pendebitan dan pengkreditan akun yang terpengaruh, berikut jumlahnya.
- 4) Fungsi instruksi, artinya catatan dalam jurnal merupakan perintah untuk mendebet dan mengkredit akun sesuai dengan catatan dalam jurnal.
- 5) Fungsi informative, artinya catatan dalam jurnal memberikan penjelasan mengenai transaksi yang terjadi.

c. Akun atau Perkiraan

Akun adalah suatu media akuntansi tempat untuk mencatat transaksi keuangan yang mengakibatkan perubahan pada aktiva/harta, kewajiban/utang, ekuitas/modal, pendapatan, beban dan prive. Sedangkan buku besar adalah kumpulan akun yang digunakan untuk mencatat dan mengelompokkan transaksi sejenis. Adapun fungsi akun, antara lain:

- 1) Menunjukkan tempat pencatatan unsur aktiva/harta, kewajiban/utang, ekuitas/modal, pendapatan, beban, dan prive.
- 2) Menunjukkan perubahan (bertambah atau kurangnya unsure-unsur harta, utang, modal, pendapatan, beban, dan prive).
- 3) Sebagai sumber informasi mengenai posisi harta, utang, modal, dan perubahannya sebagai dasar penyusunan laporan keuangan.

Kumpulan akun yang saling berkaitan sebagai suatu kesatuan yang digunakan oleh perusahaan disebut Buku Besar (*Ledger*).

Penggolongan Akun:

- 1) Akun real (*real account*)
- 2) Akun nominal (*nominal account*)
- 3) Akun campuran (*mixed account*)

d. Bentuk Jurnal

Bentuk jurnal umum adalah : Jurnal Umum

Tanggal	Nama Akun	Refrensi	Debet	Kredit
1	2	3	4	5

Keterangan :

1. Kolom tanggal digunakan untuk terjadinya transaksi secara berurutan dengan kronologis terjadinya transaksi.
2. Kolom akun/keterangan digunakan untuk mencatat deskripsi akun transaksi serta keterangan singkat mengenai transaksi.
3. Kolom referensi digunakan untuk mencatat kode akun ketika ayat jurnal dipindahkan ke buku besar. Sebelum dilakukan pemindahan, kolom ref dibiarkan dalam keadaan kosong.
4. Dan 5 Kolom debet dan kolom kredit digunakan untuk mencatat nilai transaksi.

Sebelum bukti transaksi keuangan dicatat dalam jurnal, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk menentukan pengaruhnya terhadap akun-akun di perusahaan. Pola pencatatan transaksi dalam jurnal diatur dalam sebuah mekanisme Debet dan Kredit. Pengertian Debet dalam Akuntansi menunjukkan sisi

sebelah kiri dan Kredit menunjukkan sebelah kanan. Mekanisme Debet dan Kredit terlihat dalam tabel sebagai berikut:

Keterangan	Bertambah	Berkurang
Harta	Debet	Kredit
Utang	Kredit	Debet
Modal	Kredit	Debet
Pendapatan	Kredit	Debet
Beban	Debet	Kredit

Contoh Transaksi

Marina Tailor Milik Marinor selama bulan oktober 2014 mempunyai transaksi sebagai berikut.

Oktober Tanggal 1 : Marinor menyetor uang tunai sebesar Rp. 25.000.000 ke

Kas perusahaan.

6 : Membayar sewa kios Rp. 5000.000 untuk 1 tahun

9 : Membeli 2 mesin jahit @Rp. 700.000 dari toko sinar jaya

Sebesar @Rp. 1.000.000 tunai, dan sisanya kredit

14 : Membeli tunai perlengkapan jahit senilai Rp. 300.000

21 : Menerima hasil jahitan Rp. 500.000

22 : Membayar utang kepada toko sinar jaya Rp. 400.000

25 : Membayar gaji tukang jahit Rp. 500.000

Buatlah jurnal umum transaksi diatas :

Transaksi – transaksi diatas dicatat kedalam jurnal sebagai berikut :

Marina Tailor
Jurnal Umum
Per 31 Oktober 2015

Tanggal		Akun/Keterangan	Ref	Debit (RP)	Kredit (RP)
2015	1	Kas Modal Marinor		25.000.000	25.000.000
	6	Sewa dibayar dimuka Kas		5.000.000	5.000.000
	9	Mesin jahit Kas Utang usaha		1.700.000	1.000.000 700.000
	14	Perlengkapan Jahit Kas		300.000	300.000
	21	Kas Pendapatan jahitan		500.000	500.000
	22	Utang usaha Kas		400.000	400.000
	25	Beban gaji Kas		500.000	500.000
			Total		33.400.000

B. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dibuat berupa skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian.

Pada penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction* dengan menggunakan *Macromedia flash* yang melibatkan siswa untuk mencapai kompetensi, sikap, pengetahuan, keterampilan dengan temuan permasalahan oleh siswa serta pemecahan permasalahan tersebut melalui tahap-tahap mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan pembelajaran.

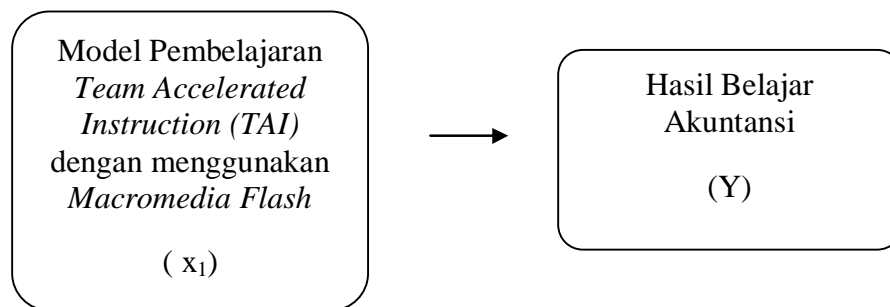
Salah satu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran akuntansi di Smk Tamansiswa Medan adalah rendahnya partisipasi dan kurangnya perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Banyak siswa yang tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman mereka sangat kurang. Selain itu pemakaian metode mengajar yang kurang bervariasi dan pembelajaran berlangsung menonton dan membosankan sehingga rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Oleh karena itu, diperlukan berbagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran antara lain dengan menggunakan model yang tepat. Pemilihan model yang tepat akan membuat siswa lebih mudah memahami materi. Salah satu model yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran akuntansi adalah model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash*.

Model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* ini merupakan salah satu yang diharapkan dapat menjawab persoalan pendidikan yang ada pada saat ini agar pemahaman siswa akan konsep akuntansi semakin kuat dan siswa semakin tertarik untuk mempelajari akuntansi yang secara tidak langsung juga akan meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa.

Pada metode ini tujuan pada aktivitas pengajaran adalah untuk lebih meningkatkan pemahaman materi pelajaran bagi siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya variasi dalam pembelajaran yang biasanya menerapkan metode konvensional.

Berdasarkan uraian diatas maka penerapan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI Smk Tamansiswa Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Hal ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar II.1

Kerangka Konseptual

C. Hipotesis

Berdasarkan kerangka konseptual diatas maka penulis membuat suatu hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

“Ada pengaruh hasil belajar akuntansi siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.

1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini bertempat di SMK Tamansiswa Medan yang beralamat di jalan Sabaruddin No. 08 Sei Renggas Permata, Medan kota, Kota Medan 20214.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Maret 2018 sampai dengan bulan Juni 2018. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel berikut ini.

Tabel III. 1
Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan / Minggu														
		Agustus					September				Oktober					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
1	Riset	■	■	■	■											
2	Penyusunan Data					■	■	■	■							
3	Penyusunan Skripsi									■	■	■	■			
4	Ujian Skripsi												■			

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (2010:17) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subyek yang mempunyai kualitas dan karekteristik tertentu

yang ditetapkan oleh peneliti dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Pada penelitian ini yang menjadi populasi dari peneliti adalah kelas XI AK SMK Tamansiswa Medan, yang berjumlah 18 orang.

2. Sampel

Menurut Sugiono (2010:17) “ Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti mengambil seluruh populasi yang ada pada menjadi sampel penelitian (*total sampling*)”.

C. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash*.

2. Variabel Terkait

Variabel terkait (Y) adalah Peningkatan hasil belajar Akuntansi siswa.

D. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction* Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* adalah untuk mengadaptasi pengajaran terhadap perbedaan individual berkaitan dengan kemampuan siswa maupun pencapaian prestasi siswa.
2. *Macromedia Flash* adalah Media yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, dan audio visual sehingga membuat peserta didik senantiasa memperhatikan pelajaran sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk

memahami materi pelajaran yang disampaikan, karena melibatkan indera pengelihatn dan pendengaran.

3. Hasil Belajar Akuntansi siswa adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap, apresiasi, kemampuan, dan keterampilan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar pada akhir kegiatan.

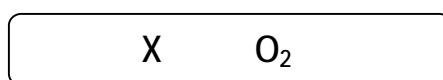
E. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen yang pelaksanaannya melibatkan atau menggunakan satu kelas. Penelitian eksperimen ini memberikan perlakuan kepada subjek, sekelompok subjek atau partisipan, atau kondisi, alat dan bahan tertentu untuk menentukan apakah perlakuan tersebut memiliki pengaruh pada variabel atau faktor hasil tertentu.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah *pre-eksperimental design* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran Macromedia Flash terhadap hasil belajar siswa. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan *one shot case study*. Rancangan dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan

X : Perlakuan

O₂ : Post test

Tabel III.2
Rancangan penelitian

Kelompok	Tindakan	Post tes
Kelompok Eksperimen kelas XI AK SMK TAMANSISWA Medan	X	O ₂

Sumber :Sugiyono(2012: 10)

F. Instrument Penelitian

Arikunto (2006: 160) “Mengatakan instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah”.

Data merupakan komponen penting dalam penelitian. Dalam pengumpulan data dilakukan dengan cermat untuk menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin timbul. Sehubungan dengan pendapat diatas ada beberapa instrument yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan cara pengambilan angket, interview, observasi, skala bertingkat dan dokumentasi. Dari beberapa jenis instrument diatas maka penelitian ini mengambil dua jenis instrument yaitu: Tes dan angket/Questioner.

1. Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian. Tes yang diberikan berjumlah 10 item berbentuk uraian test (*subjective tes*) soal tersebut yang dinyatakan valid hanya 10 butir.Tes ini

berguna untuk melihat sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Dalam penyusunan tes ini, peneliti menggunakan ranah kognitif yang terdiri dari ranah analisis (C₄). Adapun Lay Out tes tertulis adalah sebagai berikut:

Tabel III.3
Tabel Lay Out
Bentuk Essay Test

Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Jenjang Kognitif	Jumlah	Bobot Nilai
		C ₄		
Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa kedalam buku harian	1. Pemrosesan entri jurnal	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10	10,10,10,10,10,10,10,10
Total			10	100

Keterangan

C₄ = Analisis

2. Angket/Kuisisioner

Angket merupakan teknik pengumpulan data secara tertulis yang ditujukan kepada responden yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang dilengkapi dengan alternatif jawaban yang dapat memudahkan responden untuk menjawabnya sesuai dengan keadaan yang sebenarnya yang berhubungan dengan keadaan yang sebenarnya yang berhubungan dengan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)*.

Untuk menentukan nilai angket (Kuisisioner) yang diberikan kepada siswa. Angket yang diberikan berjumlah 20 item angket tersebut yang dinyatakan valid hanya 20 butir.

Penelitian ini menggunakan angket bentuk skalalickert dengan angket tertutup yaitu yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga resaponden tinggal memberikan tanda centang (\surd) pada kolom atau tempat yang sesuai dengan alternative jawaban. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item- item instrument yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian, penulis membuat kisi-kisi angket tentang model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* sebagai berikut.

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

Tabel III.4
Lay Out Angket

No	Variabel Penelitian	Indikator	No. Item
1	Model Team Accelerated Instruction	1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tai dan membentuk kelompok-kelompok yang bersifat heterogen. 2. Guru memberikan materi dalam pemberian tugas kelompok. 3. Memberikan persepsi dalam keberhasilan kelompok 4. Siswa belajar bersama mengerjakan tugas-tugas kelompok yang diberikan. 5. Memberikan tes-tes berdasarkan fakta 6. Guru memberikan skor pada hasil kerja kelompok.	1, 2 3,4 5 6,7, 8 9 10
2	Macromedia Flash	1. Pemahaman siswa pada jurnal dengan macromedia flash 2. Pendapat siswa tentang macromedia flash 3. Kemampuan siswa menggunakan macromedia flash 4. Manfaat macromedia flash dalam mengatasi kesulitan belajar 5. Daya tarik tampilan dalam Macromedia flash 6. Menampilkan hasil dari Macromedia flash	1,2 3,4 5,6 7,8 9 10
Jumlah item			10

G. Uji Coba Instrument Penelitian

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen. Dimana suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Bobot yang diberikan pada setiap tes yaitu 1 jika dijawab dengan benar dan 0 jika dijawab dengan salah.

Rumusan pengujian validitas dengan korelasi point biserial 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 korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum XY$: Jumlah perkalian variabel X dan variabel Y

$\sum X$: Skor tiap item

$\sum Y$: Skor total

N : Jumlah sampel

Jika r hitung $>$ r tabel pada taraf signifikan 95% atau alpha 0,05 maka instrumen dinyatakan valid, dan jika r hitung $<$ r tabel pada taraf signifikan 95% atau alpha 0,05 dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat reliabilitas atau keandalan suatu instrumen.

Untuk menguji reliabilitas instrumen digunakan *Cronbach Alpha*. Untuk menghitung reliabilitas menggunakan rumus *alpha* sebagai berikut :

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

Dimana :

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

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

Keterangan :

r_{11} : Koefisien Reliabilitas

n : Banyaknya item test

1 : Bilangan Konstanta

$\sum S^2$: Jumlah Varian semua item

S^2 : Varians total

N : Jumlah siswa

Harga r_{11} dikonsultasikan pada r dengan $n =$ banyaknya soal, jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$ maka instrument adalah reliable.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah uji asumsi klasik diawalnya menguji normalitas data, homogenitas data dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak, digunakan uji normalitas Liliefors dengan kriteria pengujian yaitu :

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

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

Dimana :

\bar{X} = Nilai rata-rata

S = Simpangan baku sampel

- c. Menghitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$, dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.
- d. Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang digunakan dengan $S(Z_1)$, maka

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$
- e. Menghitung selisish $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian mengambil harga mutlaknya.

- f. Mengambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisish tersebut.

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

2. 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 (variens menggunakan uji F) sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{VariansTerbesar}}{\text{VariansTerkecil}} \text{ atau } F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

$S_1^2 =$ Varians terbesar

$S_2^2 =$ Varians terkecil

Kriteria pengujian :

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

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

3. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:224) mengartikan “Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Atas definisi diatas, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diteliti lagi kebenarannya.

Uji t dipergunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar dari variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen. Alasan lain uji t dilakukan yaitu untuk menguji apakah variabel bebas secara individual terdapat hubungan yang signifikan atau tidak terhadap variabel terikat.

Rumusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

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

(Sugiyono,2012:250)

Keterangan:

- t = nilai t hitung
- r = koefesionkorelasi
- n = banyaknya pasangan rank

Dengan ketentuan :

- 1) Bilat_{hitung} > t_{tabel} atau -t_{hitung} < -t_{tabel} maka Ho ditolak karena adanya korelasi yang signifikan antara variabel x dan y.

- 2) Bilat_{hitung} ≤ atau -t_{hitung} ≥ -t_{tabel}, maka Ho diterima karena adanya korelasi yang signifikan antara variabel x dan y.

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana, untuk mengetahui hubungan positif maupun negative dari variable independen dan variable dependen maka peneliti menggunakan regresi linier sederhana dengan rumus:

$$Y' = a + b X \dots\dots\dots \text{Sumber :Sugiyono (2013:262)}$$

Dimana :

Y = Nilai yang diprediksikan

a = Konstata

b = Koefisien Regresi

X = Nilai variabel X

BAB IV

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Profil SMK Tamansiswa Medan

SMK Tamansiswa Medan terletak di Jl. Tilak No.133/Sabaruddin No.8. Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang didirikan oleh Bapak Pendidikan Nasional, selain SMK masih ada tingkatan SMA, serta SMP. Dengan profil sebagai berikut:

Nama Sekolah	: SMK Tamansiswa
Kode Sekolah	: 161
Alamat Sekolah	: Jl. Tilak No. 133/ Jl. Sabaruddin No.08
Kelurahan	: Sei Rengas Permata
Kecamatan	: Medan Kota
Kota	: Medan
Nomor Telpon	: 061 - 7324884
Email	: smk.takarme@yahoo.com
NSS	: 344076001074
NDS	: 53071205
NPSN	: 10211061
Tahun Berdiri	: 1990
Izin Operasional Pertama	: 197/ 105/ A/ 1990

Akte Notaris	: 34
Nama Kepala Sekolah	: Dra. Armayanti
Nomor Telpon/ HP	: 085261698171
Nama Yayasan	: Perguruan Tamansiswa Medan

2. Visi dan Misi SMK Tamansiswa

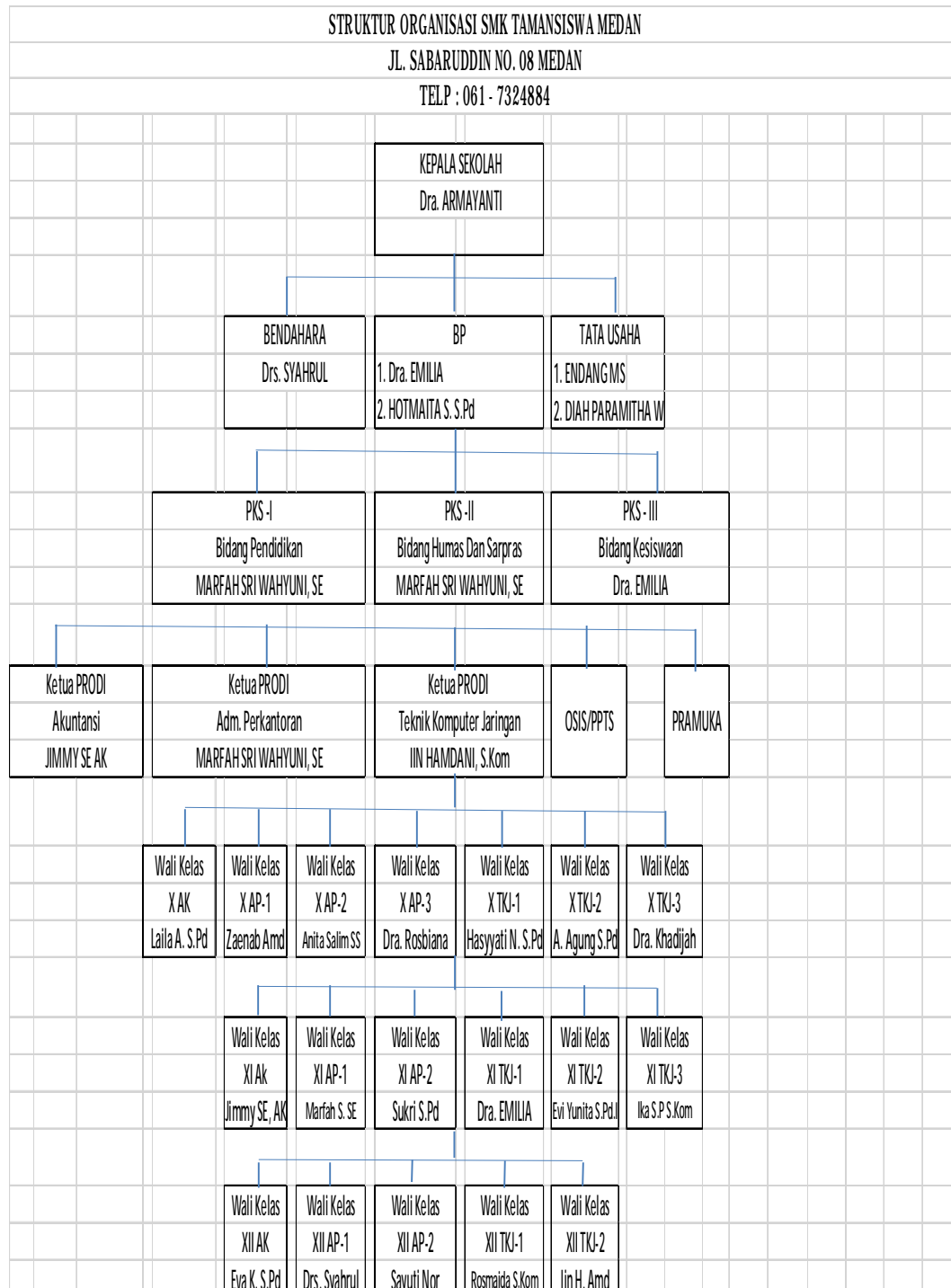
a. Visi SMK Tamansiswa

Atas dasar iman dan taqwa berupaya mewujudkan empat pilar pendidikan untuk melahirkan tamatan berkualitas unggul, berkarakter positif serta memiliki kompetensi yang layak.

b. Misi SMKTamansiswa

1. Mewujudkan sekolah yang kondusif dan inovatif.
2. Mewujudkan system pembelajaran yang efektif dan efisien didukung dengan SDM yang kompetendan professional, sarana dan prasarana yang relavan dan mutakhir, serta media pembelajaran yang interaktif.
3. Melahirkan lulusan yang cerdas, memilikipengetahuan akademis yang tinggi, wawsan yang luas dan berpola piker masa depan.
4. Melahirkan lulusan yang memiliki keterampilan dan life skill yang berguna di masyarakat.

Struktur Organisasi Sekolah



Gambar IV.1

Struktur Organisasi Sekolah SMK Tamansiswa Medan

Struktur Organisasi Sekolah SMK Tamansiswa

Tabel IV.1
Daftar Nama Guru dan Pegawai SMK Tamansiswa

NO	NAMA GURU DAN PEGAWAI	JABATAN
1	Dra. ARMAYANTI	Kepala Sekolah
2	MARFIAH SRI WAHYUNI, SE	PKS I
3	MARFIAH SRI WAHYUNI, SE	PKS II
4	Dra. EMILIA	PKS III
5	Drs. SYAHRUL	BENDAHARA
6	Dra. EMILIA HOTMAITA S.Pd	BP
7	ENDANG MS DIAH PARAMITHA W	TATA USAHA
8	MARFIAH SRI WAHYUNI, SE	KETUA PRODI AP
9	IIN HAMDANI, S.COM	KETUA PRODI TKJ
10	Dra. EMILIA	WALAS X AK
11	ZAENAB A.Md	WALAS X AP-1
12	ANITA SALIM SS	WALAS X AP-2
13	Dra. ROSBIANA	WALAS X AP-3
14	HASYATI N. S.Pd	WALAS X TKJ-1
15	AGUNG S.Pd	WALAS X TKJ-2
16	Dra. KHADIJAH	WALAS X TKJ-3
19	Dra. EMILIA	WALAS XI AK
20	MARFAH S. SE	WALAS XI AP-1
21	SUKRI S.Pd	WALAS XI AP-2
22	Dra. EMILIA	WALAS XI TKJ-1
23	EVI YUNITA S.Pd	WALAS XI TKJ-2
24	IKA S.P S.KOM	WALAS XI TKJ-3
25	EVA K.S.Pd	WALAS XII AK
26	Drs. SYAHRUL	WALAS XII AP-1
27	SAYUTI NOR	WALAS XII AP-2
28	ROSMALDA S.KOM	WALAS XII TKJ-1
29	IIN H.Amd	WALAS XII TKJ-2

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI SMK PAB 8 Sampali Medan, populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 19 orang. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK.

Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan post test dan angket. Sebelum penelitian dilakukan terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian validitas dan realibilitas instrument penelitian instrument diuji di kelas XI SMK PAB 8 Sampali Medan T.P 2018/2019 dengan jumlah siswa 19 orang dan pengujian ini dilakukan sebanyak 2 kali. Maka diperoleh jumlah angket sebanyak 20 item yang valid 12 butir yang valid dan 8 butir yang tidak valid. Sedangkan jumlah tes sebanyak 10 item yang valid 8 butir dan sisanya 2 yang tidak valid. Berdasarkan hasil tersebut, maka kedua data layak untuk digunakan.

Mengingat jumlah item yang valid belum memenuhi secara jumlah untuk diujikan kepada subjek penelitian, maka peneliti melakukan pengujian instrument yang kedua menggunakan angket sebanyak 15 item dari angket tersebut 8 butir yang valid dan 6 butir yang tidak valid. Data berupa tes sebanyak 8 item yang diperoleh ada 7 butir yang valid dan 1 butir yang tidak valid, Maka data layak digunakan sebagai instrument penelitian.

Dari hasil pengujian dilakukan terhadap data diperoleh bahwa data tersebut layak untuk diolah dan dianalisis.

C. Hasil Penelitian

1. Uji Angket Penerapan Model Pembelajaran

a. Uji Validitas Instrumen Angket Hasil Belajar

Dari perhitungan 20 soal angket dinyatakan valid ada 20 butir Maka untuk perhitungan uji validitas soal nomor satu adalah:

$$N = 19 \qquad \sum x = 1297$$

$$\sum x^2 = 64 \qquad \sum y = 89.177$$

$$\sum xy = 254 \sum y^2 = 4.656$$

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\ &= \frac{19 \cdot 4.656 - (64)(1.297)}{\sqrt{(19(254) - 4.096^2)(19(89.177) - (16.82,1776)^2)}} \\ &= \frac{88.646 - 83.008}{730.12.187} \\ &= \frac{5.456}{\sqrt{2.982,71}} \\ &= 1,829 \end{aligned}$$

Hasil uji validitas soal sebanyak 18 siswa dengan taraf kebebasan $dk = n-2$ dan taraf signifikan 5% maka diperoleh r_{tabel} sebesar (0,456). Sedangkan hasil perhitungan menunjukkan r_{hitung} sebesar 1,829. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas maka dapat dikatakan bahwa item soal test nomor satu dinyatakan valid dilihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$, yakni $1,829 > 0,456$. Dengan cara yang sama dilakukan pada soal nomor 2 sampai 20, Uji Validitas Angket disajikan (lampiran 9:95.) adapun hasil validitas untuk semua hasil belajar, adapun hasil validitas untuk semua soal angket ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel IV.2
Hasil Uji Validitas Instrumen Hasil Belajar

No Item Tes	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	1,829	0,456	Valid
2	1,829	0,456	Valid
3	0,631	0,456	Valid
4	0,641	0,456	Valid
5	3,827	0,456	Valid
6	0,641	0,456	Valid
7	3,827	0,456	Valid
8	1,829	0,456	Valid
9	1,829	0,456	Valid
10	0,631	0,456	Valid
11	0,522	0,456	Valid
12	5,774	0,456	Valid
13	0,631	0,456	Valid
14	0,855	0,456	Valid
15	1,829	0,456	Valid
16	0,641	0,456	Valid
17	3,827	0,456	Valid
18	0,572	0,456	Valid
19	1,506	0,456	Valid
20	3,360	0,456	Valid

b. Uji Validitas Tes Penerapan Model Pembelajaran

Penelitian ini menggunakan instrument soal uraian yang dikutip dari buku akuntansi dan telah di uji validitasnya. Untuk menghitung validitas Tes tiap soal digunakan rumus :

$$\begin{array}{ll}
 N & = 19 & \sum x & = 1297 \\
 \sum x & = 1500 & \sum xy & = 49.177 \\
 \sum x^2 & = 120.800 & \sum y^2 & = 94.370
 \end{array}$$

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{19 \cdot 94.370 - (1500)(1297)}{\sqrt{(19(120.800) - 2.250.000^2)(19(94.370) - (1.682.209)^2)}} \\
 &= \frac{1.793.030 - 1.945.500}{\sqrt{(45.200)(747.846)}} \\
 &= \frac{-152.470}{33.802.639} \\
 &= \frac{-152.470}{183.854,94} \\
 &= 0,8292
 \end{aligned}$$

Hasil uji validitas tes pada sampel sebanyak 18 siswa dengan taraf kebebasan (dk) = n-2 dan taraf signifikan 5% maka diperoleh r_{tabel} sebesar (0,456). Sedangkan hasil perhitungan menunjukkan r_{hitung} 0,527 sebesar. Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas maka dapat dikatakan bahwa item angket nomor satu dinyatakan valid dilihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$, yakni $0,527 > 0,456$. Dengan cara yang sama dilakukan pada setiap soal nomor 2 sampai 10, Uji

Validitas Tes disajikan (lampiran8:93) adapun hasil validitas untuk semua soal angket ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel IV.3

Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Penerapan Model Pembelajaran

No Item angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.527	0,456	Valid
2	0.527	0,456	Valid
3	4.387	0,456	Valid
4	0.527	0,456	Valid
5	0.666	0,456	Valid
6	4.387	0,456	Valid
7	20.472	0,456	Valid
8	6.377	0,456	Valid
9	3.109	0,456	Valid
10	3.949	0,456	Valid

2. Uji Reabilitas Tes dan Angket Penerapan Model Pembelajaran

a. Uji Reabilitas Instrumen Angket Hasil Belajar

ItemAngket yang sudah valid di uji reabilitas dengan perhitungan sebagai berikut:

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

$$= \left(\frac{19}{19-1} \right) \left(1 - \frac{9,782}{88.488,14} \right)$$

$$\begin{aligned}
 &= (1,1) (1 - 0,999) \\
 &= (1,1) (0,001) \\
 &= 0,0011
 \end{aligned}$$

b. Uji Reabilitas Instrumen Tes Penerapan Model Pembelajaran

Item soal Tes yang sudah valid di uji reabilitas dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 R_{11} &= \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right) \\
 &= \left(\frac{18}{18-1} \right) \left(1 - \frac{13.748,34}{2.224.057,89} \right) \\
 &= (1,1) (1 - 0,872) \\
 &= (1,1) (0,128) \\
 &= 0,1408
 \end{aligned}$$

D. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas Hasil Belajar

Pengujian data normalitas hasil belajar dilakukan dengan menggunakan uji Lilifous, hasil uji normalitas hasil belajar siswa terlihat pada tabel berikut:

Tabel IV.4
Uji Normalitas Hasil belajar

Kegiatan	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Post Test	-0,4643	0,5199	data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas sebelum perlakuan diperoleh perlakuan $L_o = -0,4643$ Maka $L_o < L_{tabel}$ ($-0,4643 < 0,5199$), sehingga disimpulkan bahwa data post test berdistribusi normal. perhitungan uji normalitas hasil belajar di sajikan pada (lampiran17:108).

2. Uji Homogenitas Hasil Belajar

Pengujian homogenitas hasil belajar juga dilakukan dengan menggunakan uji varians (F), hasil uji prestasi belajar siswa terlihat pada tabel berikut:

Tabel IV.5
Uji Homogenitas Hasil Belajar

Kegiatan	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Post test	7.202,92	2,599	2,29	Homogen

Dari hasil perhitungan pada uji kesamaan varians hasil pre test dan post test dengan $dk = n-1$ maka $18-1 = 17$, untuk dk pembilang 16 dan dk penyebut 17 dengan taraf nyata dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ yaitu 2,29. Jadi diperoleh F_{hitung} F_{tabel} (2,599 2,23). Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil post test adalah

tidak homogen. Perhitungan homogenitas hasil belajar di sajikan pada (lampiran18:110) .

3. Uji Hipotesis Hasil Belajar

Telah dapat diketahui bahwa data post test adalah berdistribusi normal dan mempunyai varians yang sama atau homogen. Maka pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan uji-t dan hasil perhitungan pada lampiran diperoleh harga tabel pada $dk = N - 1 = 18 - 1 = 17$ pada tarif $\alpha = 0,05$ adalah $t_{tabel} = 1,739$, jika t_{hitung} (1,772) lebih besar dibanding $t_{tabel} = 1,739$, dengan kata lain ada peningkatan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMKTamansiswa Medan tahun pelajaran 2018/2019. Uji hipotesis disajikan (lampiran 19:112)

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mencari regresi linier dapat dilihat (lampiran 20:113), mencari regresi linier sederhana sederhana ditentukan dengan rumus $Y = a + bx$. Untuk mencari nilai a dan b yaitu sebagai berikut:

$$b = \frac{XY}{X^2} = \frac{93.860}{120.800} = 0,776$$

Jadi hasil perhitungan tersebut kemudian dimasukkan kedalam rumus berikutnya menentukan bilangan.

$$y = \frac{\sum y}{\sum x} = \frac{1.160}{18} = 64,444$$

$$X = \frac{\Sigma}{18} = \frac{1.450}{18} = 80,55$$

$$\alpha = \gamma - bX = 64,444 - (80,55) \cdot 0,776$$

$$= 64,444 - 62,506 = 1,937 \text{ (lampiran 20:113)}$$

E. PEMBAHASAN ANALISIS DATA

1. Peningkatan Hasil Belajar dalam Model Pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan Menggunakan *Macromedia Flash*.

Pada dasarnya, hasil yang diperoleh siswa menunjukkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran tertentu, dalam hal ini mata pelajaran Akuntansi. Ketika dihadapkan dengan suatu pertanyaan, siswa dapat melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan tanggapannya. Model *team accelerated instruction (TAI)* dengan menggunakan *macromedia flash* Pada tingkat ini siswa belajar merumuskan masalah, memberikan respons terhadap rangsangan yang menggambarkan atau membangkitkan situasi problematik yang menggunakan kaidah yang telah dikuasainya.

- a. Hasil belajar siswa kelas XI di SMK Tamansiswa Medan tersebut mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 83,34.
- b. Dengan hasil yang diperoleh dari penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung antusias dalam mengikuti pelajaran yang menggunakan *Model Pembelajaran team accelerated instruction (TAI)* dengan menggunakan

macromedia flash sebab mereka dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, model layak diterapkan di dalam kelas karena terbukti memberikan hasil yang baik yang dapat dilihat dari tingginya nilai tes yang diperoleh siswa.

F. Keterbatasan Penelitian

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

Di samping itu ada keterbatasan lain, yaitu buku literatur, waktu serta keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Begitu pula keterbatasan tes dan angket yang digunakan jika dilihat dalam penggunaan tes tidak semua siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh.

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

1. Terbatasnya kemampuan peneliti dalam bidang desain tampilan.

2. Bila dilihat dari hasil jawaban siswa, kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama dengan temannya.
3. Adanya kemungkinan siswa tersebut tidak bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan tes yang diberikan.
4. Keterbatasan waktu yang tersedia untuk proses pembelajaran berlangsung sangat singkat, sehingga proses pembelajaran kurang efektif.
5. Kurangnya buku panduan yang dapat dijadikan referensi bagi siswa dalam proses pembelajaran

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dengan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* dan pembahasan yang telah diuraikan di atas maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas XI SMK Tamansiswa Medan tahun ajaran 2018/2019.
2. Model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK pada mata pelajaran Akuntansi materi jurnal umum. Dibuktikan dari kondisi awal sebelum dilakukan tindakan sampai setelah dilakukan tindakan ada peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum dilakukan tindakan, rata – rata skor yaitu 78 dan setelah dilakukan tindakan rata – rata skor yaitu 83,34. sehingga Model pembelajaran *team accelerated instruction (TAI)* dengan menggunakan *macromedia flash* ini sangat layak digunakan.
3. Hasil yang diterima adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan Uji t_{hitung} t_{tabel} adalah sebesar (1,772 1,739) yang menyatakan bahwa ada pengaruh

model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* dengan menggunakan *Macromedia Flash* terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa pada indikator menjelaskan pemrosesan entri jurnal kelas XI SMK Tamansiswa Medan Tahun Ajaran 2018/2019. (Lampiran **19:112**)

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini disarankan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran *Team Accelerated Instruction (TAI)* terutama pada materi jurnal umum materi yang lainnya yang cakupannya tidak terlalu luas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru hendaknya terus berupaya untuk membuat variasi pembelajaran model *Team Accelerated Instruction (TAI)* menjadi lebih menarik.

Media Pembelajaran *Macromedia Flash* sebagai media pembelajaran masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut: Perlu adanya pengembangan lebih lanjut sehingga materi yang terkandung dalam *Macromedia flash* tidak hanya sebatas pada jurnal umum, tetapi juga dapat digunakan untuk materi pelajaran selanjutnya. *Macromedia flash* sebaiknya dilakukan di beberapa kelas sehingga mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa serta membuat karakter khusus untuk *Macromedia flash*.

DAFTAR PUSAKA

- Dewi Listia Firda & Sukanti (2016). *Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia* Edisi 1 Tahun 2016 Jakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Harti, Dwi (2011). Modul Akuntansi 1A. Jakarta: Erlangga.
- Huda, Mifahul (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nuryanto Apriana (2012). *Membuat Animasi dengan Flash*. Jogjakarta: Mitra Utama Swara
- Purwanto (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Susiana Rudi (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sabri Ahmad (2010). *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching*. Padang: Quantum Teaching.
- S, Alam (2013). *Akuntansi*. Jakarta: Erlangga.
- Suharsimi Arikonto (2016). *Dasar-dasar evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiona (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono Agus (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudijino Anas (2015). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin Aris (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencan.