

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERNET(KAHOOT!)
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA
KELAS X SMK SWASTA T. AMIR HAMZAH INDRAPURA
T.P 2019-2020**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Memenuhi Syarat-syarat Untuk Memproleh
Gelar Sarjana Pendidikan (SP.d) Pada Program Studi
Pendidikan Akuntansi*

Oleh:

DINDA SETIKA DANI
NPM : 1502070048



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
N.P.M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura 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 Setika Dani

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 10 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
NPM : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019/2020

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

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

Ketua, Sekretaris

PANITIA PELAKSANA

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dian Novianti Sitompul, S.Pd, M.Si
2. Henny Zurika Lubis, SE, M.Si
3. Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si

1. _____

2. _____

3. _____

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

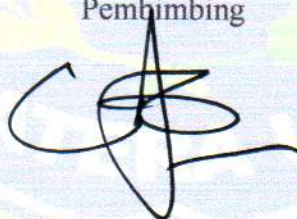
Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
N.P.M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot!*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019/2020

sudah layak disidangkan.

Medan, September 2019

Disetujui oleh :
Pembimbing



Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si

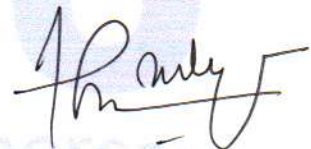
Diketahui oleh :

Dekan



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

Ketua Program Studi



Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

AB STRAK

DINDA SETIKA DANI, NPM 1502070048, Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot!*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019-2020. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) pada materi pokok Bukti Transaksi di SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019-2020.

Penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas dengan subyek penelitian siswa kelas X Program Keahlian Akuntansi di SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura. Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*). Guru menjelaskan materi seperti biasa sesuai panduan RPP dan media *Kahoot!* digunakan untuk sarana evaluasi, agar pembelajaran tidak membosankan, menjadi menarik dan siswa menjadi aktif. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan informasi dari siklus yang terdahulu sangat berpengaruh pada siklus selanjutnya karna sebagai digunakan sebagai penentu. Data penelitian ini meliputi tes hasil belajar siswa dan observasi aktifitas siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pra siklus hanya mencapai 62,03 dengan persentase ketuntasan klasikal 25%. Setelah diterapkan media pembelajaran *Kahoot!* pada siklus I rata-rata hasil belajar mencapai 78,12 dengan persentase ketuntasan klasikal 81,25%, sedangkan pada siklus II rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 85,37 dengan persentase ketuntasan klasikal 96,88%. Tanggapan siswa mengenai media pembelajaran *Kahoot!* adalah 100% menyenangkan, siswa menjadi aktif dan dapat membantu memahami materi pelajaran.

Kata Kunci : Penerapan, *Kahoot!*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللهُ بِسْمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan dan nikmat kelapangan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini. Tidak lupa pula shalawat beriringkn salam kepada Nabi Besar junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang dapat menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Proposal ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Prodi Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Proposal ini berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Pelajaran 2019-2020”**.

Dalam menulis proposal, 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 prnulisan proposal ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung, diantaranya:

1. Ibunda dan ayahanda tercinta yang senantiasa memberikan doa dan dukungan baik secara moril maupun materi.
2. Bapak Drs. 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. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

5. Bapak Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE,M.Si selaku Seketaris Program Studi Akuntansi sekaligus Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan dan seluruh pegawai staf mengajar yang telah memberi saran, bimbingan, bantuan dan pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan di Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak kepala sekolah, Guru-guru dan Staf tata usaha SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura yang telah banyak membantu penulis dalam mengumpulkan data sehingga proposal ini dapat selesai.
8. Rekan-rekan seperjuangan jurusan pendidikan akuntansi, terkhusus untuk teman-teman The Angker, yang kurang lebih 4 tahun telah memberi berbagai warna dalam keseharian penulis. Terima kasih untuk segala dukungan dan motivasinya selama ini.
9. Rekan-rekan seperjuangan grup Wa Laudspeaker and mimiperi terimakasih telah berjuang bersama selama ini.
10. Teristimewa Bripda Evan Luthfialda yang selalu menemani hari-hari penulis dari kejauhan, selalu mendukung dan senantiasa menyemangati dalam suka maupun duka.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu per satu.

Semoga Allah SWT memberikan perlindungan dan membalas kebaikan-kebaikan saudara-saudari sekalian yang telah turut dalam membantu terselesaikannya proposal ini. Akhir kata, Penulis meyakini skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Medan, November 2019

Penulis,

Dinda setika Dani

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Hakikat Pelajaran Akuntansi.....	8
2. Hasil Belajar.....	9
3. Media & Teknologi Pembelajaran	13
4. <i>Kahoot!</i> Sebagai Media Pembelajaran.....	20
5. Materi Pembelajaran	31
B. Penelitian Yang Relevan.....	39
C. Kerangka Konseptual.....	40

D. Hipotesis Tindakan	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
B. Subjek & Objek Penelitian.....	43
C. Definisi Operasional	43
D. Jenis Penelitian.....	44
E. Prosedur Penelitian	45
F. Instrumen Penelitian	47
G. Teknik Analisis Data.....	50
H. Indikator Keberhasilan.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	53
A. Gambaran Umum Sekolah.....	53
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V KESIMPULAN.....	84
A. Kesimpulan	84
B. Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa	3
Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran Guru-Siswa	15
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Tes Kemampuan Kognitif Siswa.....	48
Tabel 3.3 Obsevasi Aktifitas Siswa	49
Tabel 4.1 Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	58
Tabel 4.2 Observasi Aktifitas Siswa	65
Tabel 4.3 Hasil Belajar Siklus I.....	68
Tabel 4.4 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I	69
Tabel 4.5 Observasi Aktifitas Siswa	75
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siklus II	78
Tabel 4.7 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II.....	79
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa <i>Pre-Test</i> , Sikus I, Siklus II.....	81
Tabel 4.9 Hasil Observasi Aktifitas Belajar Siklus I, Siklus II.....	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kandungan Makna Teknologi	17
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	41
Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas	45
Gambar 4.1 Grafik Distribusi Hasil Belajar <i>Pre-test</i>	59
Gambar 4.2 Grafik Observasi Aktifitas Siswa	66
Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Siklus I	68
Gambar 4.4 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I.....	70
Gambar 4.5 Grafik Observasi Aktifitas Siswa	76
Gambar 4.6 Grafik Distribusi Hasil Belajar Siklus II	78
Gambar 4.7 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II	80
Gambar 4.8 Grafik Hasil Belajar Siswa <i>Pre-Test</i> , Sikus I, Siklus II.....	82
Gambar 4.9 Grafik Aktifitas Belajar Siklus I, Siklus II	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2 Silabus

Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 4 Daftar Nilai Siswa *Pretest*

Lampiran 5 Daftar Nilai Siswa Siklus I

Lampiran 6 Daftar Nilai Siswa Siklus II

Lampiran 7 Surat K1

Lampiran 8 Surat K2

Lampiran 9 Surat K3

Lampiran 10 Berita Acara Bimbingan Proposal

Lampiran 11 Berita Acara Seminar Proposal

Lampiran 12 Pengesahan Proposal

Lampiran 13 Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Lampiran 14 Surat Pernyataan *Non Plagiat*

Lampiran 15 Surat Keterangan Setelah Melakukan Seminar Proposal

Lampiran 16 Surat Izin Riset

Lampiran 17 Surat Balasan Riset

Lampiran 18 Berita Acara Bimbingan Skripsi

Lampiran 19 Surat Pernyataan Permohonan Ujian Skripsi

Lampiran 20 Foto Selama Proses Belajar Mengajar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar serta memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar. Selain itu pemakaian dan pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan maupun materi yang akan disampaikan salah satunya yang berbasis teknologi. Mengantisipasi *trend* perkembangan dunia saat ini, pendidikan harus sesegera mungkin berbenah diri, terutama berbenah dalam mempersiapkan siswa agar mampu bersaing khususnya dalam penguasaan *Information and Communication Technology (ICT)* menjadi generasi milenial yang tidak hanya pintar tetapi harus pintar-pintar artinya adalah pintar dalam memanfaatkan segala yang telah tersedia, memanfaatkan teknologi dengan baik, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan percaya diri yang kuat terutama dalam dunia pendidikan.

Teknologi merupakan alat dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran. Teknologi pembelajaran dapat diartikan sebagai penerapan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dalam menyelesaikan permasalahan belajar. Oleh karena itu, teknologi merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan manusia, salah satunya pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, pembelajaran akan lebih menarik dan siswa semakin semangat dalam belajar.

Ada berbagai bidang dalam pendidikan salah satunya bidang Akuntansi. Dalam bidang Akuntansi, pemanfaatan teknologi sudah lama diterapkan, yaitu sejak digunakan alat hitung elektronik berupa kalkulator. Namun perkembangan teknologi dalam bidang Akuntansi tidak berhenti pada media kalkulator saja, tetapi banyak media yang berbasis teknologi bermunculan seperti komputer, internet dan berbagai media sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Akuntansi kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa untuk mata pelajaran Akuntansi masih rendah. diperoleh informasi pada saat proses pembelajaran guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan pada saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa, hanya sedikit siswa yang dapat menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan siswa masih terlihat pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Akibat dari permasalahan diatas, berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi. Berikut ini adalah tabel hasil belajar siswa kelas X yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar
Siswa SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Kelas X
T.A 2019/2020**

No.	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase	Keterangan
1.	12 Orang	≥ 75	37,5 %	Tuntas
2.	20 Orang	< 75	62,5 %	Tidak Tuntas
Total	32 Orang	-	100 %	-

Sumber: SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura

Dari data diatas diketahui bahwa ketuntasan nilai siswa kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura menunjukkan hanya 12 siswa (37,5 %) dari jumlah keseluruhan 32 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan, yaitu 75. Sedangkan 20 siswa menunjukkan masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya kurang baik dan perlu adanya perbaikan. Sebagian besar siswa tidak tuntas disebabkan kurang berpartisifasinya siswa dalam proses pembelajaran dan aktivitas belajar terlihat sangat monoton karena tidak ada media pembelajaran lainnya yang digunakan sebagai alat bantu guru.

Mengacu pada permasalahan di atas, dalam pembelajaran Akuntansi sebaiknya digunakan media pembelajaran yang mampu membantu guru dalam meningkatkan partisipasi siswa sehingga siswa aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif media

pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media *Kahoot!*. Ditambah lagi di Sekolah SMK Swasta T. Amir Hamzah sudah disediakan *wifi* untuk fasilitas belajar yang terdapat didalam lab akuntansi, karna media pembelajaran *Kahoot!* digunakan dengan bantuan *wifi* jadi sangatlah sinkron antara sekolah yang berfasilitas dengan media pembelajaran yang telah dirancang.

Dengan bermain *Kahoot!* ini pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dan membuat para siswa tidak bosan mengikuti pembelajaran. Media *Kahoot!* memiliki keunggulan antara lain soal-soal yang disajikan dalam media *Kahoot!* memiliki alokasi waktu yang terbatas. Karena dengan adanya keterbatasan waktu, siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media *Kahoot!*. Keunggulan lain dari media *Kahoot!* yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang sedang ditampilkan.

Dalam media *Kahoot!* terdapat dua cara bermain yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Bermain cara *Classic* berarti siswa bermain secara individu sedangkan bermain cara *Team Mode* berarti siswa bermain secara kelompok. Didalam penelitian ini cara yang akan dipakai adalah *Classic* karena lebih efektif penilaiannya, agar siswa berlatih secara individual. Oleh karena itu, berdasarkan keunggulan media *Kahoot!* dan hasil observasi maka dalam penelitian ini, peneliti memilih media *Kahoot!* dengan cara bermain *Classic* dalam pembelajaran.

Dalam mengajar guru tentunya akan berusaha menyajikan kegiatan pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami dan mengikuti kegiatan

belajar dengan baik. Terciptanya suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa tidak terlepas dari peran guru memilih media pembelajaran. Salah satunya media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru adalah media *Kahoot!*. Harapannya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot!*, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Gress Dyah (2018) bahwa hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!* lebih baik dibandingkan menggunakan media kuis berbasis *powerpoint*.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “ **Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot!*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019-2020**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari persentase ketuntasan nilai siswa kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura hanya 37,5% dengan KKM yang telah ditetapkan.
2. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar belum digunakan secara optimal oleh guru

3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SMK Swasta T. Amir Hamzah belum variatif sehingga siswa merasa jenuh atau bosan
4. Masih banyak siswa yang memanfaatkan internet hanya sebatas bermain tetapi tidak untuk belajar serta Masih minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis internet di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut serta mempertimbangkan kemampuan, pengetahuan dan waktu maka penelitian akan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*)
2. Faktor yang diteliti adalah meningkatnya hasil belajar akuntansi siswa materi bukti transaksi
3. Subyek dalam penelitian ini adalah 32 orang siswa kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar akuntansi siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) di kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar akuntansi siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) di kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui hasil belajar akuntansi siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) di kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
2. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil akuntansi siswa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) di kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan akan memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Peneliti

Guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dan juga dapat menambah pengetahuan serta pengalaman mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajarannya dan kompetensi guru-gurunya.

3. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan bahan referensi yang selanjutnya dapat diadakan penelitian lebih lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Pelajaran Akuntansi

Menurut Depdiknas (2003: 6), Akuntansi merupakan bahan kajian mengenai suatu sistem untuk menghasilkan informasi berkenaan dengan transaksi keuangan. Informasi tersebut dapat digunakan dalam rangka pengambilan keputusan dan tanggungjawab dibidang keuangan baik oleh perusahaan, pemerintah, ataupun organisasi masyarakat lainnya.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar, pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upayanya untuk membuat siswa dapat belajar tidak hanya membuat adanya perubahan tingkah laku siswa (Sardiman, 2011: 20-21). Dapat disimpulkan pembelajaran Akuntansi adalah proses membuat orang belajar atau rangkaian kejadian yang mempengaruhi siswa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung mudah untuk menyampaikan sekumpulan materi bahan ajar berdasarkan landasan keilmuan Akuntansi yang akan dibelajarkan kepada peserta didik sebagai beban belajar melalui metode dan pendekatan tertentu. Mata Pelajaran Akuntansi merupakan bagian dari mata pelajaran produktif di SMK Swasta T. Amir Hamzah.

Pada dasarnya pelajaran Akuntansi adalah pelajaran yang berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap rasional, teliti, jujur, dan bertanggungjawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran

transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan dan penafsiran perusahaan berdasarkan Standart Akuntansi Keuangan (SAK). Pelajaran Akuntansi bertujuan membekali siswa SMK dalam berbagai kompetensi dasar, agar mereka menguasai dan mampu menerapkan konsep – konsep dasar prinsip dan prosedur Akuntansi yang benar, baik untuk kepentingan untuk melanjutkan pendidikan keperguruan tinggi ataupun untuk terjun kemasyarakat sehingga memberikan manfaat bagi kehidupan siswa (Depdiknas, 2003: 6).

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kata yang tidak asing lagi bagi semua orang terutama bagi para pelajar. Kegiatan belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu di lembaga pendidikan formal. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 7) “belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar”. Menurut Sardiman, AM, (2014: 23) “belajar adalah perubahan tingkah laku, dan terjadi karena hasil pengalaman”. Sejalan dengan itu, Iskandar (2012: 102) mengatakan “belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya”. Sedangkan, menurut Djamarah (2011: 13) “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor”. Menurut Slameto (2010: 3) “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”.

Selanjutnya Slameto (2010: 54) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor intern Yaitu faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor intern terdiri dari:
 - a. Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh).
 - b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan).
 - c. Faktor kelelahan.
- 2) Faktor ekstern Yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:
 - a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, penegrtian orang tua, dan latar belakang kebudayaan).
 - b. Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
 - c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan betuk kehidupan masyarakat)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat penulis simpulkan

bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku seseorang melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor intern dan ekstern”.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Menurut Hamalik (2004: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar”. Menurut Hamalik (2004: 49) “mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan yang dicapai oleh pelajar dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan”. Sedangkan, Winkel (2009) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang”. Hasil belajar merupakan pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam symbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Menurut “Susanto

(2013: 5) perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar”. Pengertian tentang hasil belajar dipertegas oleh Nawawi (dalam Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Menurut Carroll (dalam Sudjana 2009: 40) terdapat lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- (1) bakat siswa;
- (2) waktu yang tersedia bagi siswa;
- (3) waktu yang diperlukan guru untuk menjelaskan materi;
- (4) kualitas pengajaran; dan
- (5) kemampuan siswa.

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai yang dipengaruhi oleh faktor-faktor di atas. Dan yang paling penting adalah cara mengajar guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang baik.

3. Media dan Teknologi Pembelajaran

a. Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Menurut sastrinawati (2018: 7) Mengemukakan bahwa media adalah suatu alat yang menyampaikan atau yang mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media merupakan alat untuk memudahkan seorang guru agar proses pembelajaran berjalan efektif dan dapat mewujudkan tujuan pendidikan. Penggunaan media dan sumber belajar yang tepat akan memberikan sumbangan positif terhadap keefektifan pembelajaran. Menurut Miarso, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media juga disebut sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk juga teknologi (Sumiharsono 2017: 3).

Sedangkan menurut Sastrinawati (2018: 7) Menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai - nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana & Riyana, 2009). Menurut Munandar (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011:207) yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

Menurut Sastrinawati (2018: 8) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefekifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Yaumi (2018: 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak visual, audio, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembang secara sengaja agar sesuai agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Menurut Sastrinawati (2018: 9) manfaat media dalam pembelajaran itu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang kedepannya akan memberi dampak positif dalam proses belajar mengajar. Manfaat media pembelajaran tersebut dapat dilihat pada tabel 2.1 yang diantaranya adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Manfaat media pembelajaran Guru- Siswa

Aspek	Manfaat media pembelajaran	
	Bagi Guru	Bagi siswa
Penyampain materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkret pemahamannya
Waktu	Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru	Membangkitkan minat belajar siswa
Situasi belajar	Interaktif	Multi-Aktif
Hasil belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

Jenis- jenis media secara umum dapat dibagi menjadi:

- ✓ **Media Visual:** Media visual adalah media yang bisa dilihat, media ini mengandalkan indera penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster , buku, majalah dan sebagainya.
- ✓ **Media Audio:** Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indera telinga sebagai salurannya. Contoh: suara, musik dan lagu, CD, radio dan sebagainya.
- ✓ **Media Audio Visual:** Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini mengandalkan indera pendengaran dan

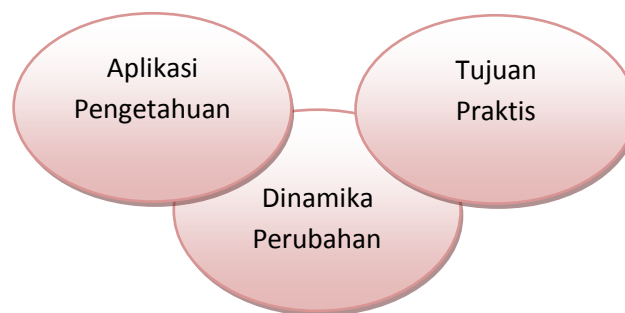
penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.

- ✓ Multimedia: Multimedia adalah semua jenis media yang telah terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh yang sering disebut daring (dalam jaringan).

b. Teknologi Pembelajaran

Menurut Yaumi (2018: 24) Teknologi merupakan pengetahuan tentang membuat sesuatu. Menurut Spector *Technology is the application of knowledge for a practical purpose* maksudnya, teknologi adalah aplikasi pengetahuan untuk suatu tujuan praktis (Yaumi, 2018: 24). Definisi yang lebih formal diberikan oleh Galbraith dimana dikatakan bahwa teknologi adalah “*the systematic application of scientific or other organized knowledge to practical tasks*” (aplikasi sistematis dari pengetahuan ilmiah atau pengetahuan terorganisasi lainnya untuk tugas – tugas praktis). Menurut Cheung ketika digunakan dalam konteks pembelajaran, istilah teknologi mengacu pada penerapan–penerapan teori–teori pendidikan kontemporer dan alat–alat untuk mendesain lingkungan untuk melaksanakan pembelajaran dengan cara yang handal dan efektif (Yaumi, 2018: 25).

Berdasarkan definisi di atas, terdapat tiga aspek utama yang harus dipahami lebih jauh dari makna teknologi, yakni aplikasi pengetahuan, tujuan praktis, dan dinamika perubahan. Ketiga aspek makna teknologi tersebut dapat diilustrasikan melalui gambar 2.1 yaitu dapat dilihat seperti berikut ini:



Gambar 2.1 Kandungan Makna Teknologi

Pertama, Aplikasi pengetahuan maksudnya membuat sesuatu yang abstrak menjadi konkret. Untuk membuat sesuatu menjadi konkret adalah dengan jalan mematenkan pengembangan *desain* (model) teknologi contohnya dalam dunia pendidikan. Kedua, tujuan praktis merujuk pada berbagai berbagai jenis ilmu pengetahuan dan untuk apa pengetahuan itu digunakan. Artinya tujuan praktis mengandung arti manfaat etis yang dirasakan oleh masyarakat dari hasil aplikasi pengetahuan itu. Ketiga, dinamika perubahan yang diakibatkan oleh adanya penerapan dan tujuan merepkan ilmu pengetahuan. Perubahan teknologi menyebabkan perubahan manusianya baik dari segi pengetahuan, sikap dan prilaku (Yaumi, 2018: 26).

Selanjutnya, istilah pembelajaran (*instruction*) dipandang sebagai *anything that is done purposely to facilitate learning* (Reigeluth, 2009: 6). Pembelajaran adalah suatu yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi belajar. Menurut Driscoll pembelajaran merujuk pada pengaturan kondisi belajar yang sengaja untuk mendukung pencapaian tujuan yang diinginkan. Dengan bahasa yang hampir sam, Smith dan Ragan juga mengatakan bahwa pembelajaran adalah fasilitas belajar dengan sengaja menuju tujuan belajar yang diinginkan (Yaumi, 2018: 26). Dari ketiga definisi tersebut diperoleh pemahaman bahwa

pembelajaran merujuk pada upaya yang dilakukan dengan sengaja untuk memfasilitasi belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Setelah memberikan definisi tentang teknologi dan pembelajaran secara terpisah, tiba saatnya untuk menurunkan definisi teknologi pembelajaran dalam satu kesatuan makna. Banyak sekali definisi yang telah diberikan mengiringi perkembangan kajian teknologi pembelajaran, mulai dari definisi yang menempatkan teknologi pembelajaran sebagai medi, bidang, bidang, proses dan bahkan teknologi pembelajaran sebagai suatu kawasan ilmu dan sebagai studi dan praktis etis.

c. Teknologi Sebagai Media Pembelajaran

Istilah pertama yang berhubungan dengan teknologi pendidikan pada sekitar tahun 1920-an adalah “pengajaran visual” dimana kegiatan belajar dan mengajar menggunakan alat bantu visual yang terdiri atas gambar, model, objek, atau alat – alat yang pakai untuk menyajikan pengalaman konkret dengan cra visualisasi (Miarso, 2011: 134). Pembelajaran dengan menggunakan media visual berkembang sedemikian maju hingga perlunya menambahkan atau mengintegrasikan suara kedalam visual, maka pada saat itu lahirlah konsep baru tentang belajar dengan menggunakan audiovisual dengan fokus utama mengembangkan pengetahuan peserta didik melalui indera mata dan telinga.

Sejak tahun 1924, banyak ilmuwan yang melakukan eksperimen untuk menciptakan gerak dalam gambar yang merupakan cikal bakal lahirnya film, televisi dan video. Kemajuan dibidang pembelajaran audiovisual telah mengundang perhatian banyak ilmuan teknologi pembelajaran untuk merumuskan

definisi teknologi pembelajaran dalam mengembangkan arah dan perkembangan bidang ini sehingga berkontribusi positif dalam pembangunan bangsa dan mencerdaskan kehidupan manusia. Komunikasi audiovisual adalah cabang dari teori dan praktik pendidikan terutama berkaitan dengan desain dan penggunaan pesan yang mengendalikan proses belajar.

Definisi pertama menekankan bahwa teknologi pembelajaran berarti media yang lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disamping guru, buku teks, dan papan tulis. Proses yang membentuk teknologi pembelajaran adalah televisi, film, OHP, komputer, dan peralatan lain dari perangkat keras dan perangkat lunak. Adapun definisi kedua memandang bahwa teknologi pembelajaran merupakan cara sistematis untuk mendesain, mengadakan dan mengevaluasi proses keseluruhan belajar dan mengajar dalam hal tujuan khusus, berdasarkan penelitian dalam pembelajaran dan komunikasi manusia serta menggunakan kombinasi sumber daya manusia dan bukan manusia untuk menciptakan belajar yang efektif (Yaumi, 2018: 29-30).

Berdasarkan penjabaran definisi teknologi pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajarn adalah teknologi apa saja yang dapat digunakan oleh pendidik dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Salah satu teknologi pembelajaran yang efektif digunakan adalah berbasis internet. Menurut Munir (2017: 4-5) menjelaskan pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi. Sistem pembelajaran digital menuntut keberadaan infrastruktur dan teknologi yang mendukung (*Technology Support*), seperti komputer, akses internet, server,

video interaktif dan sebagainya. Era digital disini dimaksud adalah masa dimana manusia dapat saling berkomunikasi sedemikian dekat walaupun saling berjauhan. Kita dapat dengan cepat mengetahui informasi tertentu bahkan *Real Time* dan semua itu terjadi dengan adanya bantuan teknologi berupa internet. Menurut Munir (2017: 37) menjelaskan Internet adalah sebuah jaringan besar yang terdiri dari berbagai jaringan salah satunya adalah pendidikan. Internet merupakan suatu alat atau saran pembelajaran yang ampuh karena kemampuan atau potensi yang dimilikinya yang memungkinkan dikembangkannya masyarakat dan pembelajaran yang bersifat global. Menurut Munir (2017: 39-41) menjelaskan Fasilitas didalam internet pun beragam jenisnya, salah satunya adalah tersedianya *Website*, *Web* menggunakan sistem protocol yang disebut *HTTP (Hypertext Transfer Protocol)*. Dokumen *web* ditulis dalam format *HTML* yang diletak dalam *Web Server* yaitu *server* yang melayani permintaan halaman *Web* untuk mengakses informasi yang disebut *Browser*. Dan di *Browser* itulah kita dapat dengan mudah mengakses berbagai media pembelajaran.

4. Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Kahoot!

Kahoot! merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot!* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot!* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Salah satu syarat untuk membuat *Kahoot!* adalah memiliki akun *gmail* atau akun lainnya. *Kahoot!* memiliki empat fitur yaitu game, kuis,

diskusi, dan survey. Untuk *game*, bisa dibuat jenis pertanyaan dan menentukan jawabannya serta waktu yang digunakan untuk menjawab pertanyaan tersebut. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat. Selain mencari jawaban yang tepat, peserta harus memastikan tidak salah sentuh (klik) ketika memilih jawaban.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Kahoot!* adalah salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot!* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, dan latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Uniknya pilihan jawaban dalam *Kahoot!* diwakili oleh gambar dan warna.

b. Manfaat *Kahoot!*

1. Merangsang Minat Peserta didik

Karena games ini menarik dan dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk menjawab atau mengerjakan games yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, membuat pesertadidik semangat dan berlomba-lomba untuk menjawabnya, karena rasa penasaran mereka terhadap pertanyaan atau games selanjutnya. Oleh sebab itu membangkitkan semangat peserta didik untuk lebih giat lagi untuk belajar.

2. Digunakan untuk Memantau Minat Peserta didik

Dalam games ini digunakan untuk melihat sampai mana peserta didik memahami dan mengerti pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada mereka, serta melihat kemajuan siswa terhadap tujuan pembelajaran,

mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan, dan untuk mengidentifikasi daerah-daerah dimana siswa akan mendapat manfaat lebih dari pengajaran, lebih menantang kesempatan belajar atau *mereview* pembelajaran.

3. Proses Pembelajaran menjadi Menarik

Jadi melalui *game* ini dapat membangkitkan pengetahuan siswa, merangsang reaksi mereka terhadap penjelasan guru, dan membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran

1. Kelebihan

- a) Suasana kelas dapat lebih menyenangkan
- b) Anak-anak dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai media untuk belajar
- c) Anak-anak dilatih kemampuan motoriknya dalam pengoperasian *Kahoot!*

2. Kelemahan

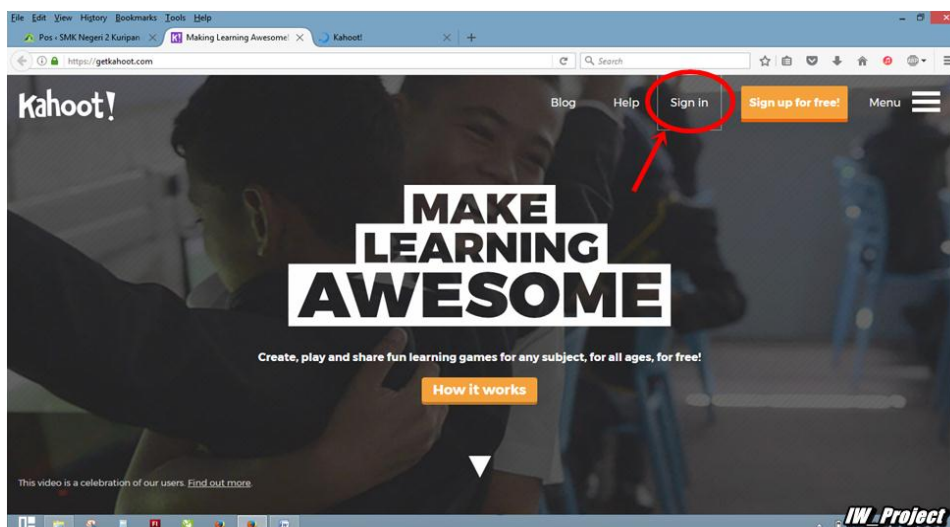
- a) Tidak semua guru yang update dengan teknologi
- b) Fasilitas sekolah yang kurang memadai
- c) Anak-anak gampang terkecoh untuk membuka hal lain
- d) Terbatasnya jam pertemuan di kelas
- e) Tidak semua guru memiliki waktu untuk mengatur menyusun rancangan
- f) pembelajaran dengan *Kahoot!*

d. Cara Mengakses *Kahoot!*

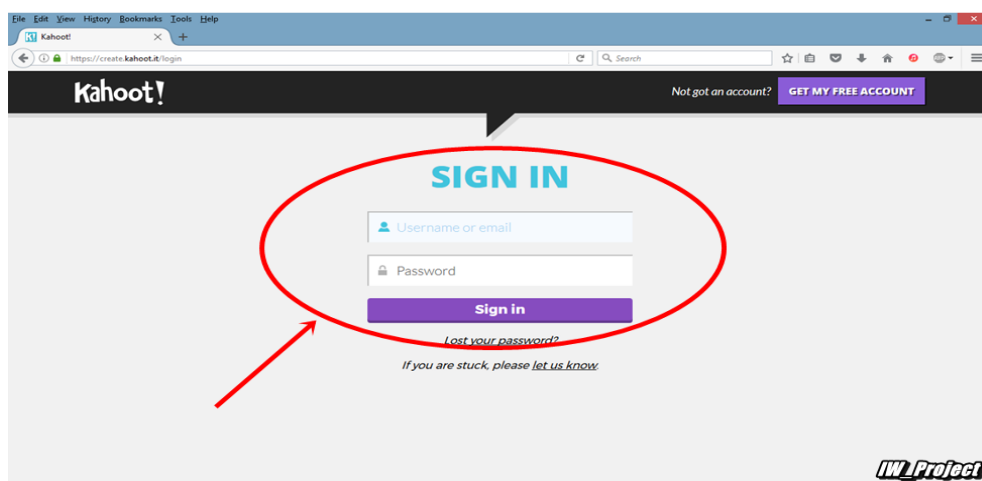
Terdapat dua cara mengakses *Kahoot!*, yaitu untuk admin (Guru) dan untuk peserta (siswa). Admin dapat mengakses *Kahoot!* melalui <https://getkahoot.com/> dan untuk peserta dapat mengakses *Kahoot!* melalui [kahoot.it](https://create.kahoot.it/) (<https://create.kahoot.it/>).

Berikut langkah – langkah dalam mengakses *Kahoot!* :

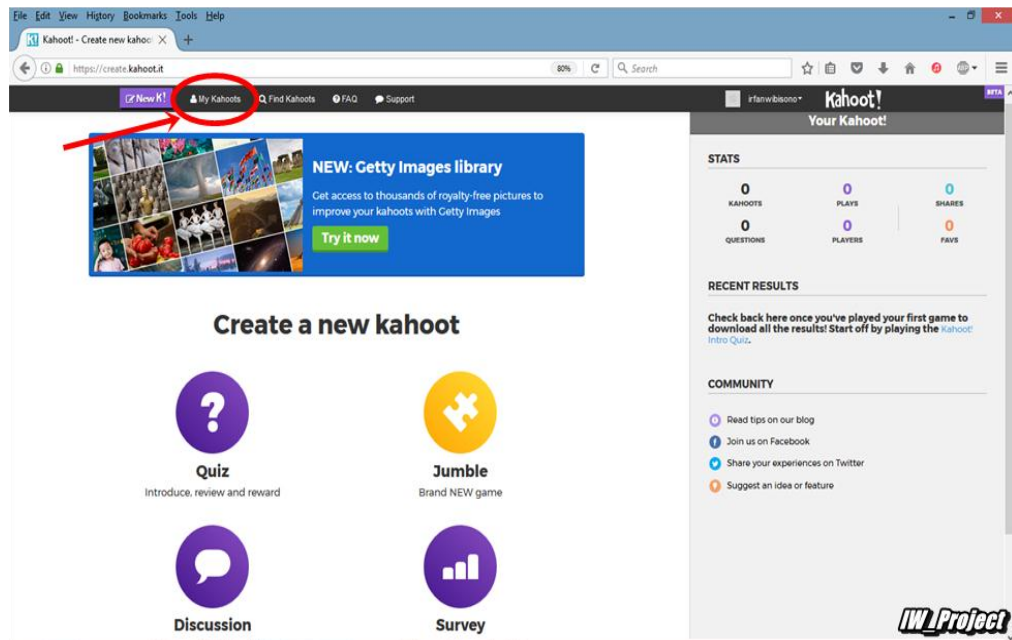
1. Silahkan masuk pada <https://getkahoot.com/> dan klik *sign in* pada menu dikanan atas, lalu kita akan diarahkan pada halaman *sign in*.



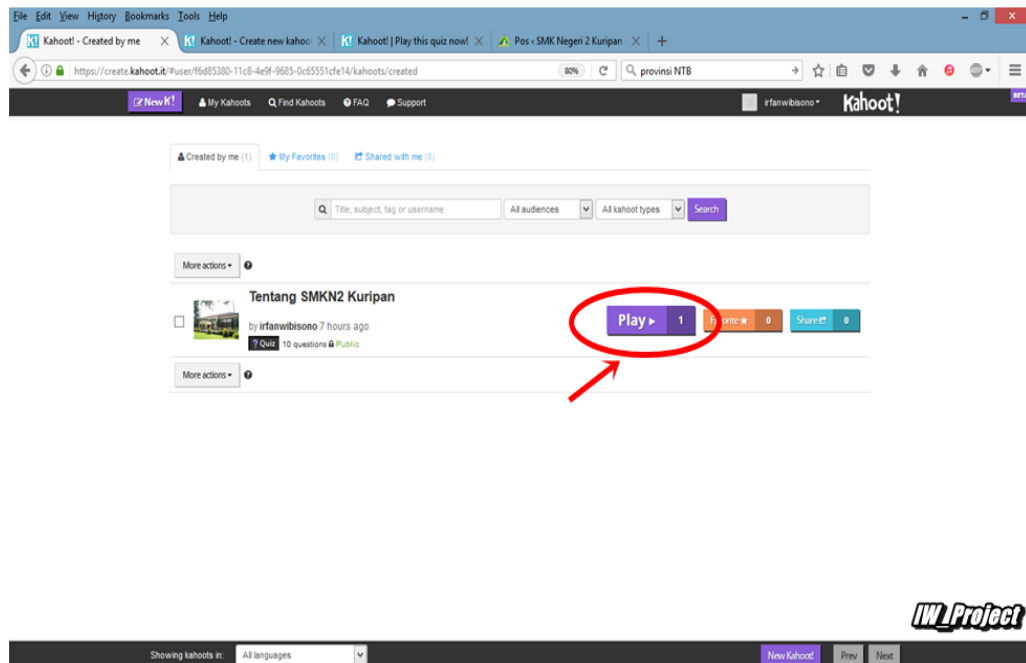
2. Masukkan menggunakan akun yang telah dibuat dengan memasukkan *email* dan *password*nya.



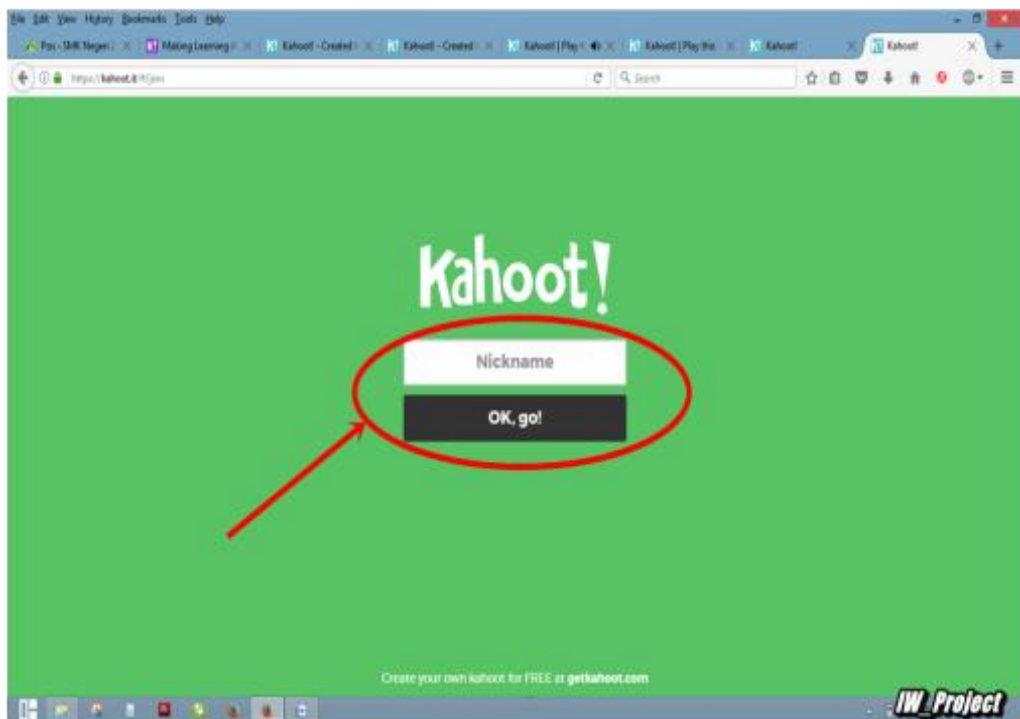
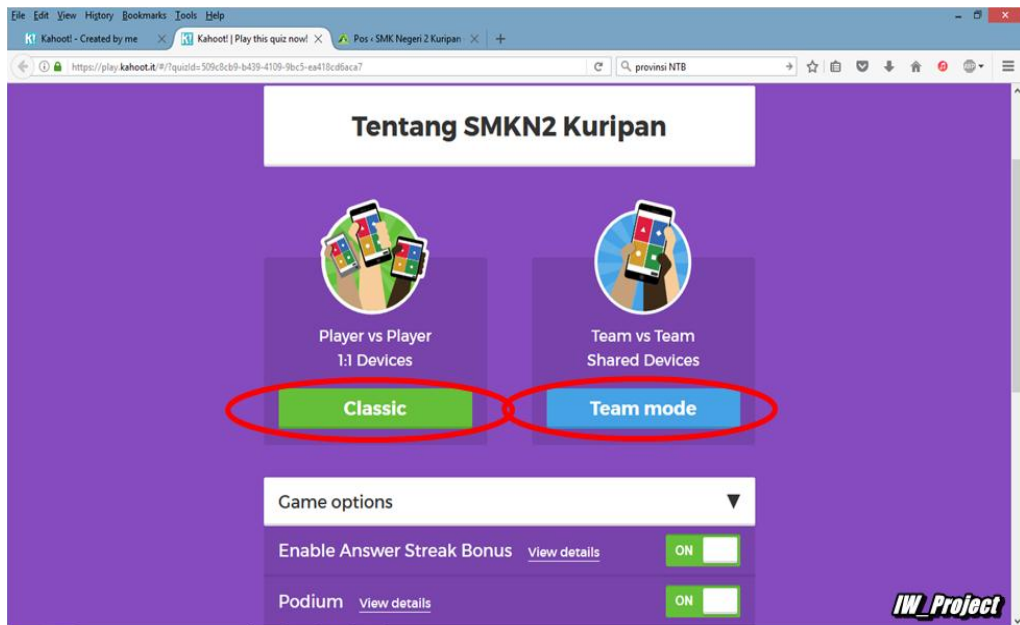
3. klik pada menu *my kahoot* pada sebelah kiri atas

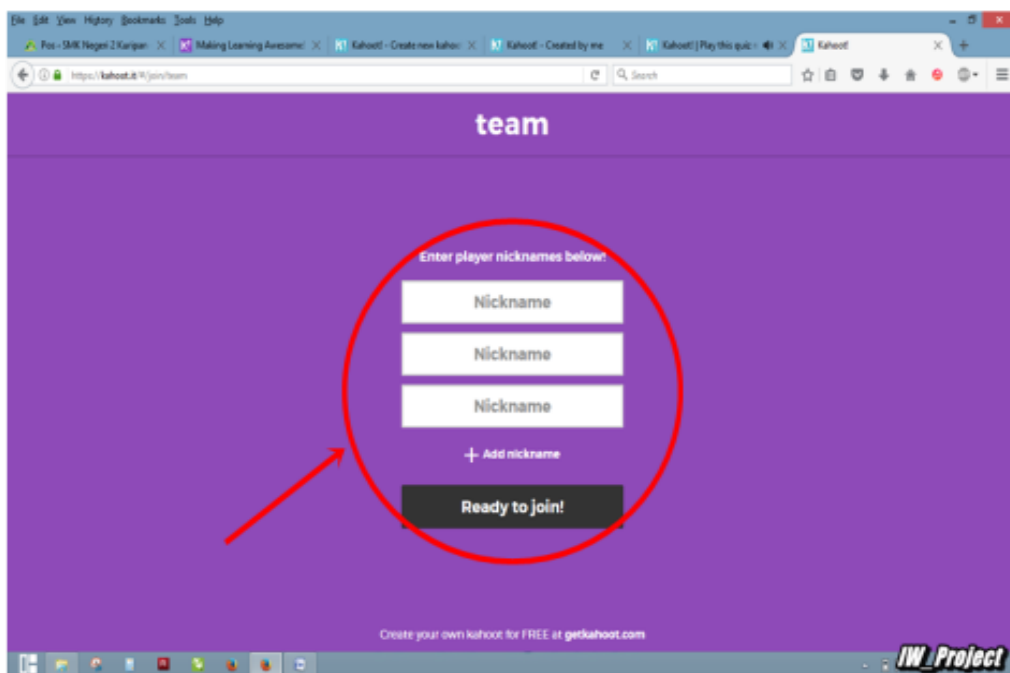


4. tampilan laman daftar kuis, lalu pilih mana kuis yang akan dimainkan dengan cara klik tombol *play*.

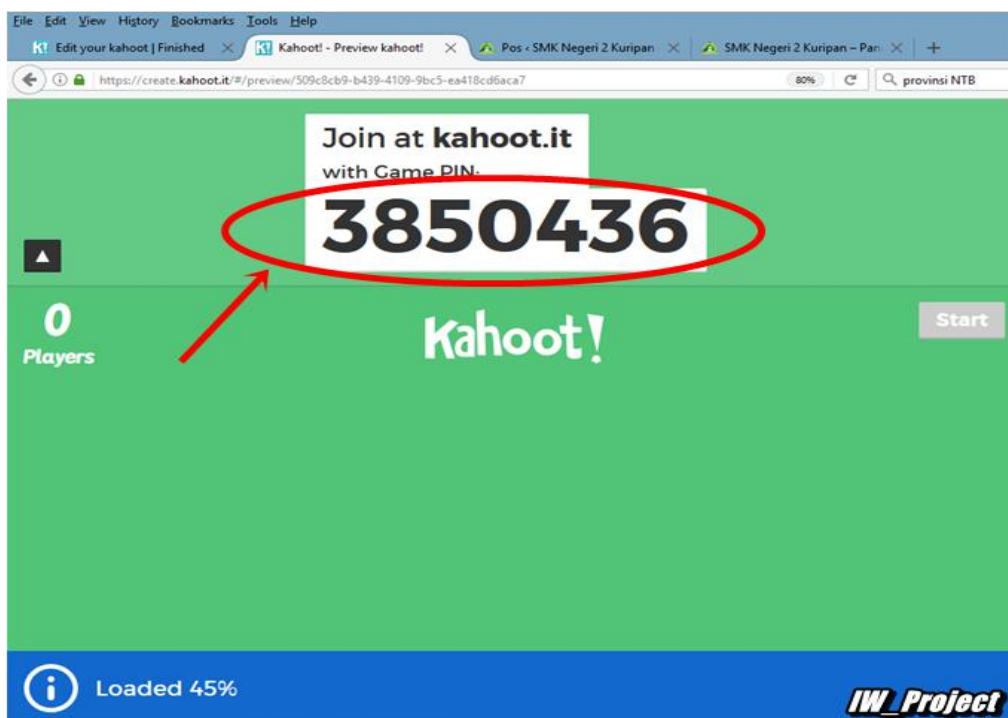


5. Terdapat dua pilihan bermain yaitu *classic* atau *team mode*. Jika memilih bermain cara *classic* akan muncul satu nama siswa sedangkan jika memilih bermain cara *team mode* akan muncul nama – nama siswa dalam satu kelompok.

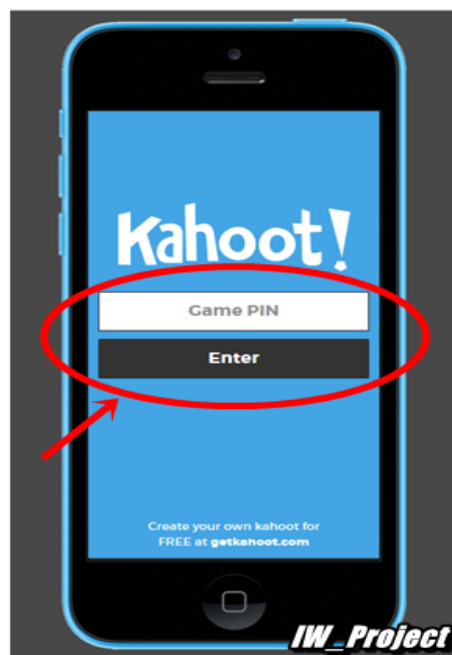




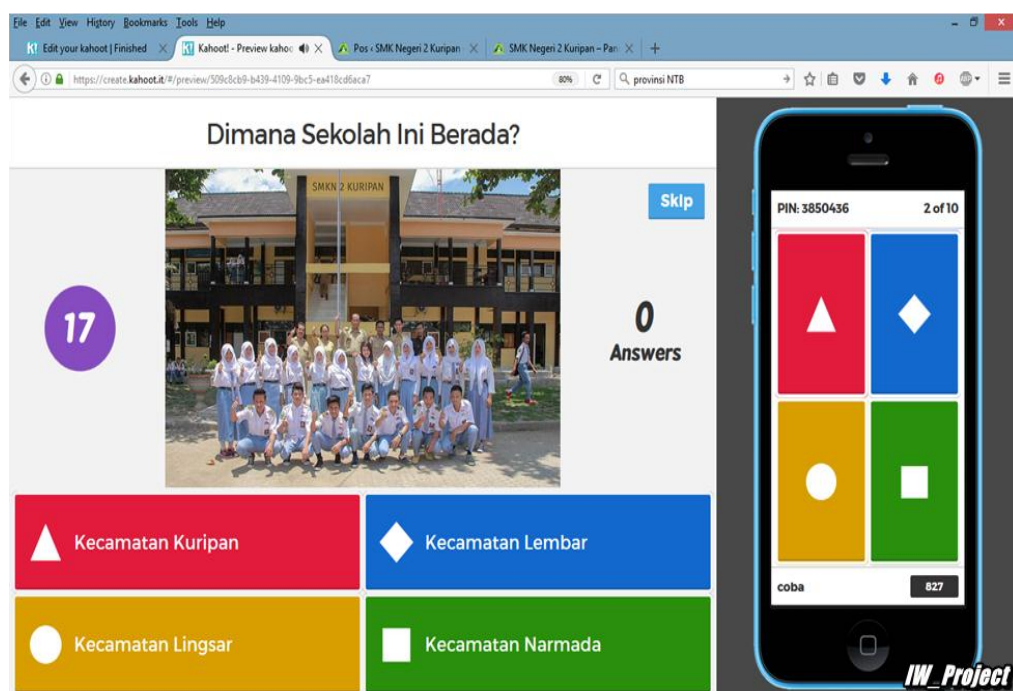
6. Setelah memilih *Classic* atau *Team Mode*, akan muncul nomor PIN yang akan digunakan siswa untuk mengakses *kahoot!*.



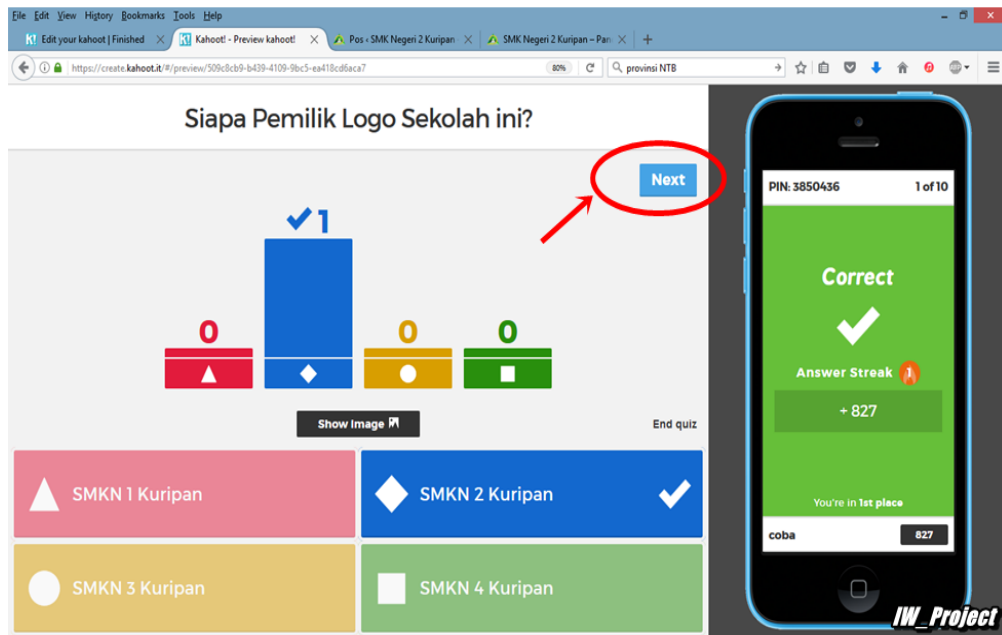
7. Kemudian siswa diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> dan memasukkan PIN untuk mengakses permainan kuis yang telah di sediakan.



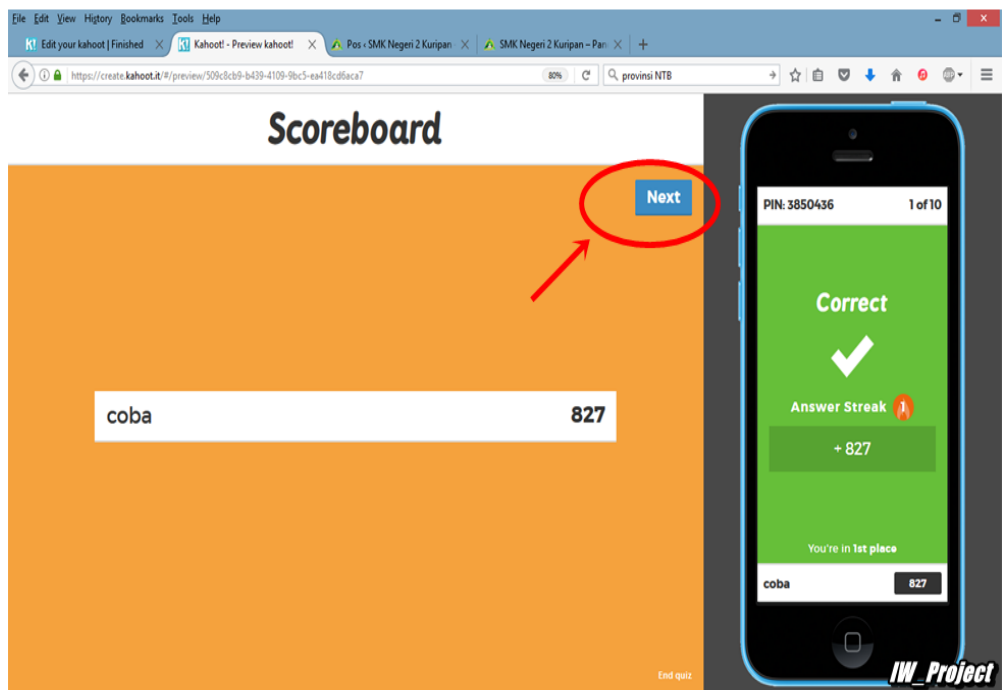
8. Pada perangkat siswa hanya akan muncul pilihan jawaban sedangkan pada tampilan laptop guru akan ada tampilan soal. Pilihan jawaban pada perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan soal yang sedang ditambikan.



9. Setiap satu soal yang dijawab oleh siswa akan langsung muncul analisis berapa siswa yang memilih masing – masing pilihan jawaban.

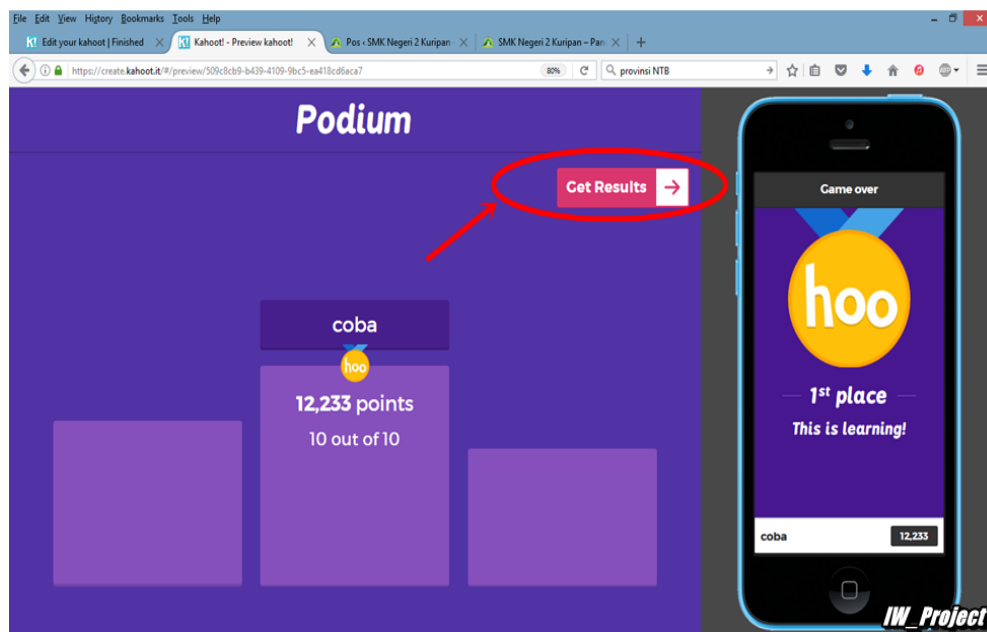


10. Sebelum lanjut pada soal yang lainnya akan ditampilkan nilai masing – masing siswa pada soal yang telah dikerjakan sesuai peringkat.

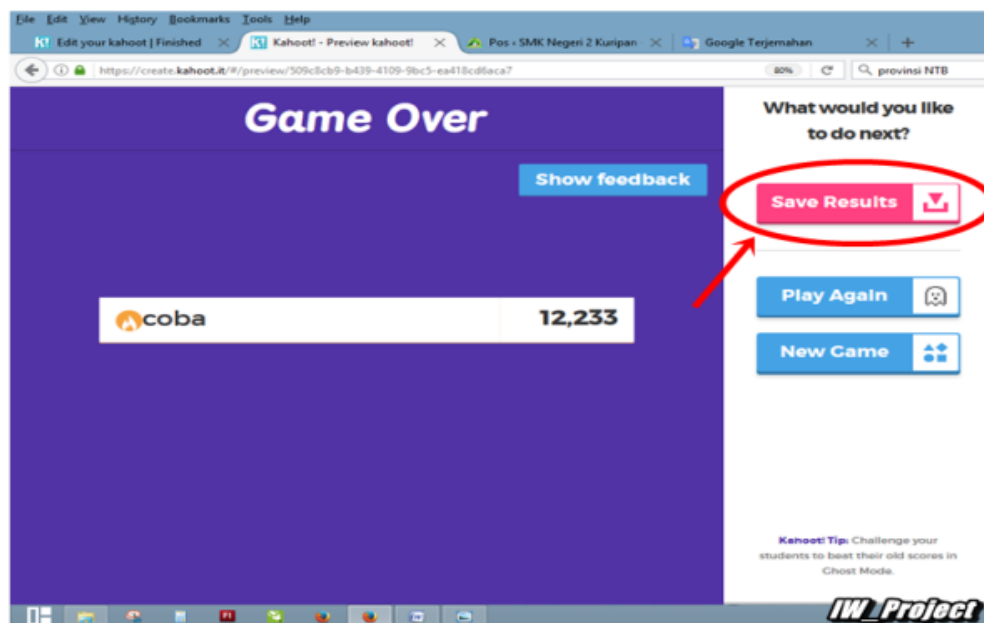


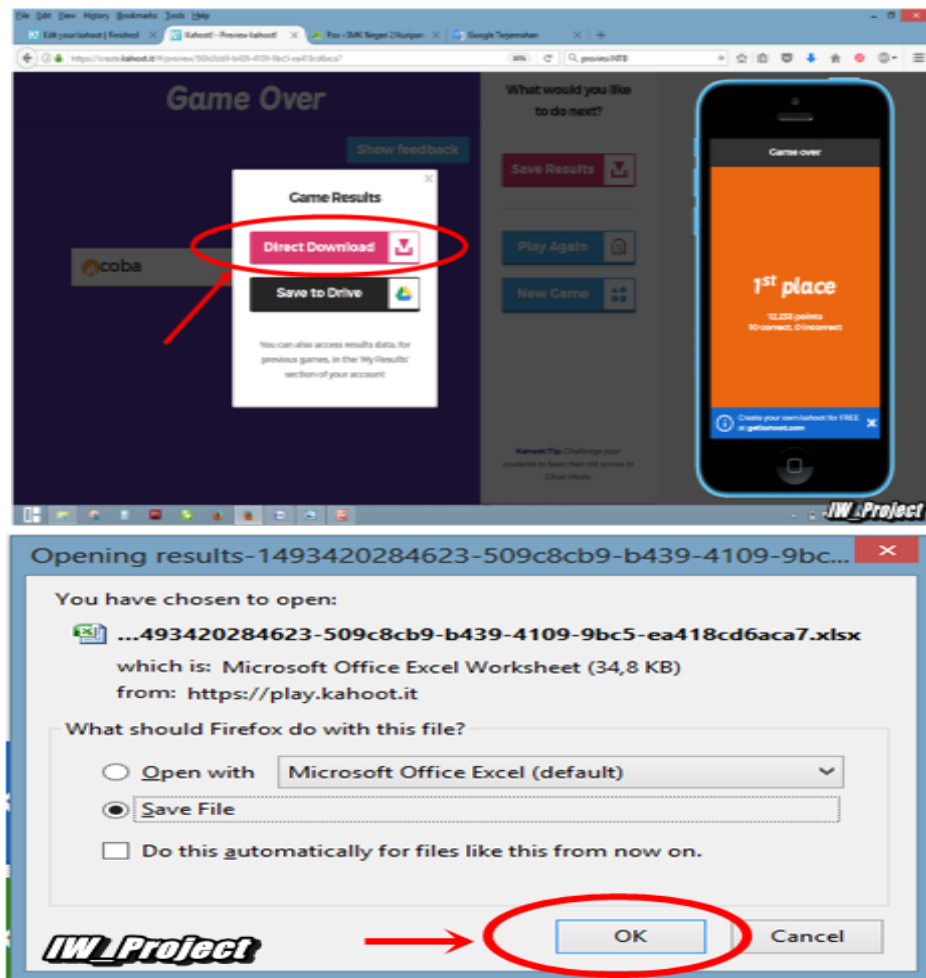
11. Ulangi langkah tersebut hingga soal berakhir. Pada akhir kuis ini akan muncul nama siswa dengan prolehan nilai tertinggi. Nilai ini berdasarkan skor benar

dan skor kecepatan dalam menjawab.

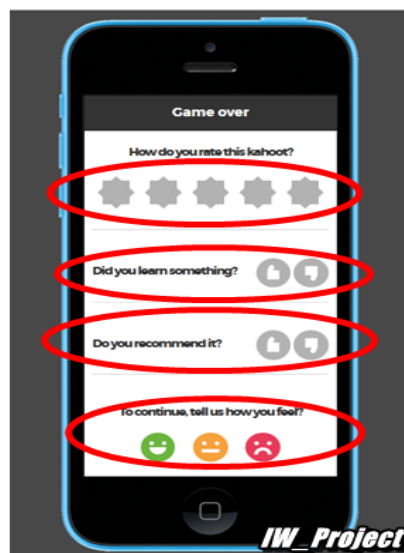


12. Untuk analisis butir soal pilihan ganda silahkan klik *save result*, lalu pilih *direct download* dan klik *save to my computer*. File yang di *download* berupa excel terkait analisis butir soal pilihan ganda.





13. Pada perangkat siswa akan muncul *survei* kepuasan menggunakan *kahoot!*. Pilihan yang terdapat pada perangkat siswa antara lain: rating bintang, tanda jempol, dan *emoticon*.



5. Materi Pembelajaran

a. Pengertian Bukti Transaksi

1. Pengertian Transaksi

Transaksi adalah kejadian atau suatu kondisi yang mengakibatkan perubahan terhadap harta, hutang, dan modal perusahaan, sehingga harus diproses melalui pencatatan sampai dengan disajikan dalam bentuk laporan keuangan.

2. Pengertian Bukti Transaksi

Bukti transaksi adalah tanda, catatan atau keterangan singkat secara tertulis tentang transaksi atau peristiwa keuangan yang berisi jenis transaksi, nilai uang transaksi, serta pihak yang terlibat dalam transaksi tersebut.

Transaksi-transaksi yang terjadi pada suatu perusahaan pada umumnya meliputi:

- Penerimaan uang tunai dan barang dari pemilik sebagai setoran modal;
- Pembelian perlengkapan dan peralatan secara tunai atau kredit;
- Pembayaran uang pada kreditur;
- Penjualan jasa atau barang secara tunai atau secara kredit;
- Penerimaan tagihan dari debitur;
- Pembayaran beban-beban.

Transaksi-transaksi tersebut diatas merupakan kejadian-kejadian dalam perusahaan yang harus dicatat. Adapun kondisi atau keadaan yang merupakan transaksi perusahaan antara lain:

- Berkurangnya nilai persediaan barang karena susut atau sebagian rusak;

- Penurunan nilai harta tetap (penyusutan), misalnya mesin;
- Adanya penghasilan yang masih harus diterima atau adanya beban yang masih harus dibayar pada akhir periode akuntansi.

Transaksi-transaksi tersebut di atas merupakan transaksi intern.

Dikatakan transaksi intern karena transaksi-transaksi tersebut tidak berhubungan langsung dengan pihak lain. Secara umum, bukti transaksi dapat dibedakan antara bukti intern dan bukti ekstern.

- Bukti intern adalah bukti transaksi yang dikeluarkan oleh perusahaan yang bersangkutan. Misalnya: faktur penjualan, kuitansi bukti penerimaan uang, nota debit atau kredit yang dikirim kepada pihak lain dan bukti-bukti transaksi intern lainnya.
- Bukti ekstern adalah bukti transaksi yang diterima dari pihak luar perusahaan. Misalnya: faktur pembelian dan kuitansi bukti pembayaran.

Bukti transaksi pada umumnya berisi keterangan secara rinci mengenai jenis barang atau jasa seperti kuitansi, jenis, ukuran, jumlah satuan uang, serta pihak-pihak yang terkait dengan transaksi yang bersangkutan.

b. Karakteristik Keabsahan Bukti Transaksi

1. Keabsahan formal yaitu transaksi yang dilakukan melalui prosedur formal yang ditunjukkan dalam bukti transaksi dengan tanda tangan pihak-pihak yang terkait dan mempunyai kewenangan untuk melakukan transaksi tersebut.

2. Keabsahan material yaitu perhitungan-perhitungan nilai uang yang terkait dengan transaksi yang bersangkutan dilakukan dengan benar sehingga menghasilkan jumlah yang seharusnya.

c. Kegunaan Bukti Transaksi

Bukti transaksi dapat digunakan untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Sebagai media yang berisikan data informasi keuangan.
2. Sebagai dasar pencatatan akuntansi.
3. Untuk mengetahui pihak yang bertanggung jawab atas timbulnya transaksi.
4. Untuk mengurangi kemungkinan kesalahan atau kekeliruan dengan cara menyatakan semua kejadian dalam bentuk tulisan.
5. Untuk menghindari terjadinya duplikasi dalam pengumpulan data keuangan.
6. Memastikan keabsahan transaksi yang dicatat.
7. Merekam peristiwa ekonomi atau transaksi secara formal.
8. Memulai pemrosesan transaksi sesuai dengan siklus akuntansi.
9. Sebagai dasar pencatatan kedalam jurnal umum.

d. Peralatan Bukti Transaksi

1. Alat tulis.
2. Alat hitung.
3. Mesin ketik atau komputer.
4. Alat cetak atau printer.
5. Stempel perusahaan.
6. Katalog untuk jenis dan harga barang.
7. Formulir – formulir bukti transaksi.
8. Alat – alat lain yang diperlukan.

e. Jenis-Jenis Bukti Transaksi

Jenis-jenis dokumen transaksi keuangan antara lain:

1. Kuitansi

Kuitansi adalah bukti transaksi penerimaan uang untuk pembayaran sesuatu. Dengan demikian, kuitansi dibuat dan ditandatangani oleh pihak yang menerima uang dan diserahkan kepada pihak yang melakukan pembayaran.

Bagi suatu perusahaan, kuitansi yang diterima dari pihak lain merupakan bukti pembayaran kepada pihak yang bersangkutan, sedangkan kuitansi yang diserahkan kepada pihak lain merupakan bukti penerimaan uang dari pihak yang bersangkutan.

Kuitansi sekurang-kurangnya harus dibuat rangkap 2 (dua), yaitu:

- Lembar pertama (asli) untuk diserahkan kepada pihak pembayar.
- Lembar kedua (copy) digunakan sebagai bukti pembukuan.

Pada perusahaan yang menyediakan sendiri "*bukti penerimaan kas*" dan "*bukti pengeluaran kas*", kuitansi yang diterima dari pihak lain dijadikan sebagai bukti pendukung (lampiran) bukti pengeluaran kas. Kuitansi sebagai bukti penerimaan, harus dibubuhi materai. Hal ini ditetapkan berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia tentang Bea Materai. Pada saat buku ini disusun berlaku ketentuan bahwa kuitansi dengan jumlah uang diatas Rp. 1.000.000,00 wajib dibubuhi materai Rp.3.000,00.

2. Cek

Cek adalah surat perintah tidak bersyarat kepada bank untuk membayar sejumlah uang tertentu, pada waktu diserahkan kepada bank. Agar surat perintah itu berlaku sebagai cek, maka isinya harus memenuhi syarat yang ditetapkan

dalam Undang-Undang antara lain memuat perkataan “cek”. Lembaran cek terdiri atas dua bagian, yaitu *lembar utama* untuk diserahkan kepada pihak lain sebagai alat pembayaran, dan *struk* atau *bonggol cek* untuk dijadikan bukti tambahan yang disatukan dengan kuitansi bukti pembayaran.

Seperti halnya kuitansi, cek yang dipergunakan sebagai alat pembayaran harus dibubuhi materai yang ketentuannya sama dengan ketentuan materai kuitansi. Petunjuk pengisian cek:

- Periksa apakah semua lembaran cek dan potongannya telah diberi nomor.
- Isi potongan cek terlebih dahulu.
- Bubuhkan tanggal pengisian; tanggal yang tercantum di cek tidak mundur.
- Isi nama penerima dengan jelas.
- Isi jumlah uangnya di tempat pengisiannya; jumlah ditulis dengan huruf dan angka.
- Buat garis pengaman pada semua tempat yang kosong.
- Periksa apakah lembar cek telah diberi stempel materai.
- Cek ditandatangani oleh orang yang berhak melakukan penarikan.
- Pada cek yang salah, tulis kata “tidak berlaku/*valid*”. Demikian juga pada potongannya, dan jangan dibuang karena merupakan bukti.

3. Bilyet giro

Bilyet giro adalah surat perintah dari nasabah suatu bank kepada bank yang bersangkutan, untuk memindah bukukan sejumlah uang dari rekeningnya ke rekening penerima yang namanya disebut dalam bilyet giro, pada bank yang sama atau pada bank yang lain. Dengan demikian, penerima bilyet giro tidak bisa menukarkan dengan uang tunai kepada bank yang bersangkutan, tetapi

hanya dapat menyetorkan bilyet giro kepada bank sebagai tambahan simpanan pada rekeningnya.

4. Faktur

Faktur adalah bukti transaksi pembelian atau penjualan dengan pembayaran secara kredit. Faktur dibuat oleh pihak penjual dan diserahkan kepada pembeli bersama-sama dengan barang yang dijual. Bagi pihak pembeli, faktur yang diterima merupakan faktur pembelian. Sementara bagi penjual, faktur yang dikirim kepada pembeli merupakan faktur pembelian. Dalam faktur biasanya diinformasikan mengenai:

- Nama dan alamat penjual.
- Nomor faktur.
- Nama dan alamat pembeli.
- Tanggal pesan.
- Tanggal pengiriman.
- Syarat pembayaran dan keterangan mengenai barang seperti jenis barang, kuitansi, harga satuan, dan jumlah harga.

5. Nota kontan

Nota kontan dipergunakan sebagai bukti transaksi pembelian atau penjualan dengan pembayaran secara tunai. Dalam nota kontan biasanya berisi informasi tentang:

- Nama perusahaan yang mengeluarkan nota.
- Nomor nota.
- Tanggal transaksi.
- Jenis barang.
- Banyaknya (kuantum).

- Harga satuan.
- Jumlah harga.

6. Nota kredit/debet

Nota kredit (*credit memorandum*) adalah bukti transaksi penerimaan kembali barang yang telah dijual, atau bukti persetujuan dari pihak penjual atas permohonan pembeli untuk pengurangan harga barang karena sebagian barang rusak atau tidak.

7. Bukti Memo

Bukti memo merupakan bukti transaksi intern, seperti memo dari pejabat tertentu atau pimpinan perusahaan kepada bagian akuntansi untuk melakukan pencatatan. Misalnya: bukti memo untuk mencatat beban gaji yang masih harus dibayar pada akhir periode, bukti memo untuk penarikan cek, bukti memo untuk mencatat penyusutan harta tetap, dan sebagainya.

8. Rekening Koran

Rekening koran merupakan bukti mutasi dari kas di bank yang disusun oleh pihak bank untuk para nasabahnya, serta juga digunakan untuk dasar penyesuaian pencatatan antara saldo kas menurut perusahaan dan juga saldo kas menurut bank.

f. Peralatan Pendukung Penyimpanan Bukti Transaksi

- Mesin penjilid
- Stapler (*hetc machine stapler*)
- Pelubang kertas (*punched card machine/perforator*)
- Mesin pemotong kertas (*paper cutter/guillotine*)

- Mesin penghancur dokumen (*shred*)
- Lemari arsip (*filig cabinet*)
- Rak penyortir

g. Tata Cara Penyimpanan Bukti Transaksi

Cara penyimpanan bukti transaksi yang baik adalah sebagai berikut:

- Bukti transaksi dikelompokkan menurut jenis buktinya.
- Tanggal diurutkan mulai dari tanggal yang termuda atau nomor dikeluarkannya bukti transaksi.
- Jika transaksi sering terjadi, maka pisahkan berdasarkan namanya.
- Bukti-bukti transaksi tersebut disimpan didalam map dan ditulis judulnya pada halaman sampul agar mudah untuk dicari jika diperlukan kembali.
- Simpan map tersebut dalam lemari arsip (*filling cabinet*) atau rak penyortir.
- Buktitransaksi yang sudah tidak terpakai dapat dipindahkan ke gudang arsip atau secara berangsur-angsur dimusnahkan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian telah dilakukan terkait dengan penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Penelitian oleh Hayu Desi dengan judul “Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar”. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi *kahoot!* mengalami peningkatan yang pesat. Pada tes kemampuan awal, rata-rata nilai kelompok eksperimen yaitu 51,57. Setelah diberi perlakuan dan dilakukan tes rata-rata nilai naik menjadi 83,80.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Gress Dyah dengan judul “Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!* lebih baik dibandingkan menggunakan media kuis berbasis *Powerpoint*. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar antara mahasiswa yang dengan penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!* dan mahasiswa dengan penerapan media kuis berbasis *Powerpoint*. Terdapat pengaruh sebesar 34,78% antara penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar mahasiswa kelompok eksperimen. Ketuntasan belajar siswa kelompok eksperimen pada saat postes (88%) lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (79,8%).
3. Penelitian yang dilakukan Rizka Fauzan dengan judul “Pemanfaatan *gamification Kahoot.it* sebagai *enrichment* kemampuan berfikir historis

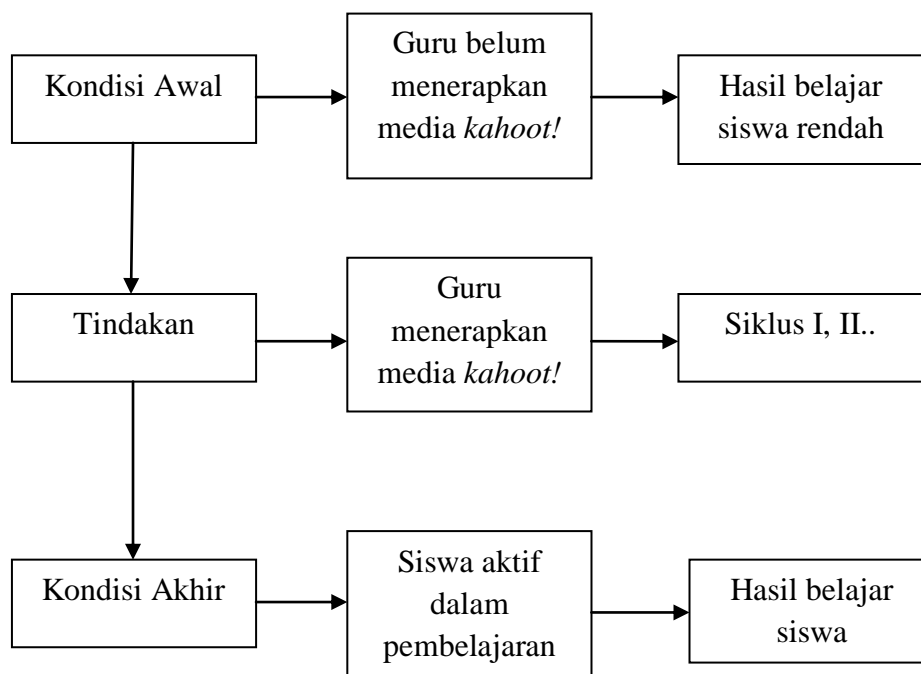
mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia” hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan media *Kahoot!* sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan dipergunakan dalam proses pembelajaran, pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses proses pembelajaran.

C. Kerangka Konseptual

Hasil belajar yang diperoleh seseorang dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi akan mempermudah siswa dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya media pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa menjadi jenuh dan penerimaan pembelajaran siswa tidak maksimal, tentunya siswa akan semakin kesulitan dalam memahami materi. Hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK Swasta T. Amir Hamzah masih terlihat banyak siswa yang harus mengikuti ujian perbaikan. Oleh karena itu, diperlukan usaha perbaikan guna meningkatkan hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran.

Salah satu upaya peningkatan tersebut dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, agar siswa tertarik dan memperhatikan pada materi yang sedang dipelajari. Media pembelajaran berbasis Internet (*Kahoot!*) ini dapat membantu dan mempermudah siswa karena media ini dapat diakses melalui internet secara *online*. Dalam kegiatan pembelajaran media ini dapat digunakan sebagai *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya, Uniknya pilihan jawaban dalam *Kahoot!* diwakili oleh gambar dan

warna sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang menarik. Harapannya melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media *Kahoot!*, dapat membuat siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah dugaan sementara atas hasil penelitian terhadap permasalahan yang diteliti sehingga masih perlu dibuktikan melalui pengujian sementara. Hipotesis sementara hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Penerapan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) ini dapat meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X di SMK Swasta T. Amir hamzah Indrapura Tahun ajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Swasta T. Amir Hamzah, yang bertempat di jalan Sarifuddin No. 39, Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret 2019 dari tahap prasarvei(observasi) hingga dilaksanakan tindakan pada bulan September 2019.

Tabel 3.1
Rincian waktu penelitian

No	Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		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	Pengajuan Judul	■																							
2	Penyusunan Proposal		■	■	■																				
3	Seminar Proposal					■	■	■	■																
4	Revisi Proposal									■	■	■	■												
5	Izin Penelitian													■	■	■	■								
6	Pengumpulan Data													■	■	■	■								
7	Penulisan Skripsi													■	■	■	■	■	■	■	■				
8	Revisi Skripsi																					■	■	■	■
9	Persetujuan																								
10	Sidang Meja Hijau																								

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas X SMK Swasta di Jalan Sarifuddin No. 39, Kecamatan Air Putih, Kabupaten Batu Bara, Sumatera Utara tahun Ajaran 2019-2020.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran akuntansi.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang didefinisikan dan diamati. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian. Berikut ini diberikan definisi operasional variabel penelitian sebagai berikut:

1. Media *Kahoot!*

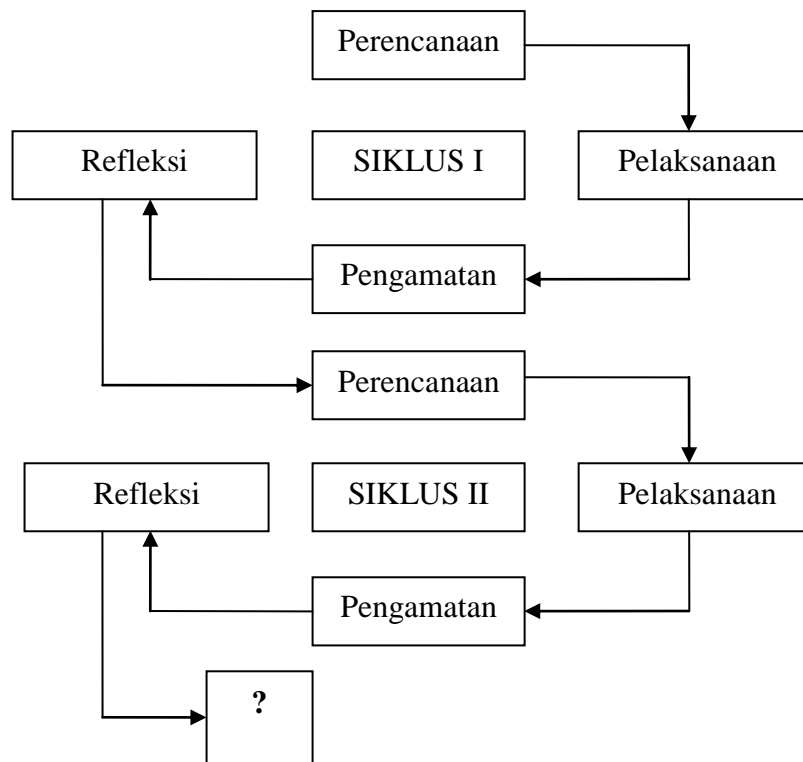
Media *Kahoot!* merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan kuis dan game. *Kahoot!* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot!* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, *post-test*, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan lainnya. Uniknya, jawaban nantinya akan diwakili oleh gambar dan warna. Peserta diminta untuk memilih warna atau gambar yang mewakili jawaban yang tepat.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

D. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Kunandar (Dalam Amini, 2011: 45) menyebutkan bahwa: “Penelitian Tindakan Kelas sebagai suatu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui tindakan (*Treatment*) tertentu dalam suatu siklus”. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus. Tiap-tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai. Setiap siklus mencakup 4 kegiatan, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Hubungan keempat tahapan tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan secara berkelanjutan dan berulang. Rancangan tahapan penelitian ini ditampilkan pada bagan yang dikemukakan Arikunto (2012: 16) sebagai berikut



Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan Kelas

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas pada penelitian ini terdiri dari dua siklus. Hal ini telah memenuhi persyaratan sesuai dengan pendapat Arikunto, dkk yang menyatakan bahwa : “apabila suatu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan kearah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai peneliti merasa puas”. Pada tiap siklus kegiatan pembelajaran dimulai dari perencanaan, tindakan, pemantauan atau observasi, dan refleksi. Perencanaan pembelajaran pada siklus I didasarkan pada identifikasi masalah yang ditemukan, apakah masalah tersebut terjadi karena kondisi pembelajaran siswa atau guru, sedangkan perencanaan tindakan siklus II didasarkan pada hasil koreksi dan refleksi hasil belajar siswa pada kegiatan

pembelajaran siklus I, begitu juga untuk pelaksanaan siklus berikutnya dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus II. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk setiap siklus pembelajaran dalam prosedur penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan rencana kegiatan sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap siklus sebagai acuan pelaksanaan proses pembelajaran.
2. Menyiapkan bahan ajar siswa untuk membantu siswa mempelajari materi yang akan dipelajari.
3. Menyusun lembar observasi aktivitas siswa untuk mengetahui kesiapan dan keaktifan siswa pada saat pembelajaran
4. Menyiapkan tes akhir siklus untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dengan menerapkan media *Kahoot!*.
5. Menyiapkan respon siswa untuk mengetahui kesiapan siswa pada saat pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Tindakan dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.

c. Tahap pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap pelaksanaan tindakan yaitu mengamati aktifitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pedoman observasi aktivitas siswa.

d. Tahap Refleksi

Dari pelaksanaan tindakan dan observasi yang telah dilakukan, maka akan memperoleh informasi tentang penerapan media *kahoot!*, kemudian hasil tersebut dianalisis dan dievaluasi bersama guru yang terkait untuk mengetahui seberapa jauh tindakan yang sudah berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau tidak, maka dari hasil diskusi tersebut dapat dijadikan refleksi dalam penyusunan siklus berikutnya.

F. Instrument Penelitian

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk menjaring data penelitian. Untuk memperoleh hasil yang optimal dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat untuk memperoleh data yang akurat.

1. Tes

Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penelitian yang berbentuk tugas yang harus dikerjakan siswa, tes tersebut disajikan dengan menggunakan media yang telah guru terapkan, diharapkan siswa menjadi aktif dan penyelesaian tes tersebut menjadi menyenangkan serta mempengaruhi hasil belajar siswa.

Jihad (2013: 67) mengungkapkan bahwa tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, harus ditanggapi, atau tugas yang harus dilaksanakan oleh orang yang dites. Tes digunakan untuk mengukur sejauh mana

seorang siswa telah menguasai pelajaran yang disampaikan terutama meliputi aspek pengetahuan dan keterampilan. Tes yang dilakukan berupa tes awal dan tes akhir disetiap siklus. Tes awal digunakan untuk menganalisis kemampuan awal peserta didik. Sedangkan tes akhir digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa di setiap siklus, apakah telah mengalami peningkatan atau belum setelah proses belajar mengajar.

Untuk lebih jelasnya, maka aspek-aspek yang digunakan dalam tes dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2
Kisi-kisi Tes Kemampuan Kognitif Siswa

Komptensi Dasar	Indikator	Nomor Soal	Jenjang Kognitif
Menganalisis Bukti Transaksi	Menjelaskan pengertian transaksi Keuangan	1	C ₁
	Mengidentifikasi jenis– jenis transaksi	2	C ₂
	Mendeskripsikan bukti transaksi	3	C ₂
	Menganalisis macam-macam bukti transaksi	4	C ₃

Jenjang Kognitif C₁ : Pengetahuan

C₂ : Pemahaman

C₃ : Penerapan

2. Observasi

Dalam penelitian ini observasi di lakukan untuk melihat aktivitas siswa di dalam kelas selama proses belajar berlangsung dengan menerapkan media pembelajaran *Kahoot!* dengan menggunakan lembar Observasi. Berikut format table observasi yang akan dirancang peneliti :

Tabel 3.3
Observasi Aktifitas Siswa

NO	Nama	Aspek Aktifitas Siswa								Jlh	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1											
2											
Dst											

Keterangan :

Aspek Aktifitas Siswa

1. Memperhatikan guru memberi penjelasan
2. Bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat
3. Menghargai pendapat orang lain, mendengarkan orang lain
4. Mencatat penjelasan guru
5. Keaktifan dalam menjawab soal
6. Menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan sendiri
7. Menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, berani dan mau bekerja sesuai aturan
8. Saling membentuk dalam menyelesaikan masalah

Kriteria skor untuk aspek aktifitas siswa:

1. = tidak pernah dilakukan
2. = jarang dilakukan
3. = sering dilakukan
4. = sangat sering dilakukan

Pedoman yang digunakan untuk melihat tingkat aktivitas dapat dilihat sebagai berikut: 27- 32 = Sangat Baik (SB)

21- 26 = Baik (B)

15- 20 = Cukup (C)

9- 14 = Tidak baik (TB)

G. Teknik Analisis Data

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu model penelitian yang bersifat menggambarkan keadaan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran secara aktualisasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk analisis tingkat keberhasilan atau persentase ketuntasan belajar siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung pada setiap siklusnya. Dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir siklus.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisa data adalah dengan cara memilih, menyerahkan dan mentransferkan data kasar dilapangan, kemudian data di reduksi disajikan dalam bentuk paparan data hasil tes siswa dalam mempelajari peluang usaha, selanjutnya diambil kesimpulan dari paparan data yang telah disajikan. Adapun cara mencari rata-rata hasil belajar dan mencari tingkat ketuntasan belajar dengan rumus :

a. Nilai rata-rata kelas

Nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus:
$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan: \bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum X$ = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Banyak siswa

b. Ketuntasan Klasikal

Nilai ketuntasan klasika dihitung menggunakan rumus: $KK = \frac{X}{N} \times 100\%$

Keterangan : KK = Ketuntasan Klasikal

x = Jumlah siswa yang telah tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Kriteria :

0% < 85% : Belum Tuntas

85% \geq 100% : Tuntas

H. Indikator dan Kriteria Keberhasilan

Menurut Aminah (2008:3) “indikator keberhasilan adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan indikator keberhasilan adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan yang ditunjukkan dengan meningkatnya minat belajar siswa serta hasil belajar siswa yang memenuhi KKM yang diharapkan.

Siklus penilaian ini akan dihentikan jika kriteria keberhasilan tindakan telah tercapai. Adapun kriteria dan indikator keberhasilan tindakan penelitian adalah:

- a. Keaktifan siswa dilihat dari lembar observasi yang telah mencakup aspek-aspek aktifitas siswa, yang penilaiannya menggunakan skor dan nantinya jika dijumlahkan dapat mencapai predikat tidak baik, cukup, baik atau sangat baik. Jika tingkat aktivitas siswa sudah mencapai predikat sangat baik maka siswa dikatakan aktif, sehingga guru sudah dikatakan menerapkan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*) dengan maksimal.
- b. Hasil belajar siswa meningkat jika:
 1. Minimal rata-rata klasikal siswa telah mencapai KKM mata pelajaran akuntansi yaitu ≥ 75
 2. Minimal 85% siswa memperoleh nilai ≥ 75

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Sejarah Singkat Sekolah

Sekolah menengah kejuruan (SMK) Swasta Tengku Amir Hamzah Indrapura berdiri pada tanggal 25 September 1985, dibawah naungan Yayasan Keluarga. Dengan membuka jurusan Akuntansi, Perkantoran, Pertanian, Multimedia, Busana Butik. SMK Swasta Tengku Amir Hamzah ini terletak di jalan Syarifuddin No. 39 Kec. Air Putih Kab. Batu Bara Sumatera Utara Kode Pos 21256, dengan Akreditasi A.

Pada awalnya SMK Swasta Tengku Amir Hamzah Indrapura ini dikepalai oleh kepala sekolah yang pertama yaitu Ibu Dra. Elida (1985-1990), yang kemudian digantikan oleh Bapak Drs. Erwanto (1990-1996), lalu Bapak Drs. Arnawi (1996-2002), lalu Bapak Drs. Aswan Lubis SE (2002-2009), lalu Bapak Ir. M. Yakup (2009 – hingga sekarang).

Hingga saat ini SMK Swasta Tengku Amir Hamzah Indrapura telah membuka dan mengembangkan jurusan Akuntansi, Perkantoran, Pertanian, Multimedia, Busana Butik, Teknik Sepeda Motor, Teknik Kendaraan Ringan. Dengan jumlah siswa 1.147 siswa.

2. Identitas Sekolah Menengah Kejuruan

Nama Sekolah	: Smk Swasta Tengku Amir Hamzah Indrapura
NSS	: 584070613002
Status Akreditasi	: Disamakan

Alamat Sekolah

Jalan : Syaripuddin No. 39
 Kecamatan : Tanjung Kubah
 Provinsi : Sumatera Utara
 Telepon : 0622-31142
 Faxmile : 0622-646016
 Email : smkamirhamzah@yahoo.co.id

Sk Pendiri Sekolah

Nomor : 1972 / 105.8 / pr / 1997

Tanggal : 12 Januari 1997

Program / Kopetensi	: Akuntansi	Akreditasi : A
	Administrasi Perkantoran	Akreditasi : A
	Multimedia	Akreditasi : A
	Busana Butik	Akreditasi : A
	Agribisnis Tanaman Pangan	Akreditasi : A
	Teknik Sepeda Motor	Akreditasi : A
	Teknik Kendaraan Ringan	Akreditasi : -
	Teknik Komputer Jaringan	Akreditasi : -

Kepala Sekolah

Nama : Ir. M. Yakup

NIP : -

SKL yang mengangkat : Yayasan

Nomor SK : 241 / YP.TAH – AP / P XI 2017

Tanggal : 13 November 2017

Nama Yayasan : Yayasan Pendidikan Tengku Amir Hamzah

Nama Ketua Yayasan : Drs. Masri

Alamat Yayasan : Jln. Syaripuddin No. 39 Tanjung Kubah

Telpon Yayasan : 128/ 105.8 / SMK-AH / C 2008

Komite Sekolah

Nama : Dahliani Br. Manungkalit

Nomor SK/Tanggal

Nomor Rekening Bank Sumut : 261.02.03.003368-3

3. Visi Misi dan Tujuan Sekolah

a. Visi Sekolah

Lahirnya sumber Daya Manusia Yang Berkualkitas. Berakhlak Tinggi, Kreatif dan Mandiri Serta Mampu Menciptakan Unit Produksi Yang Relevan.

b. Misi Sekolah

1. Menanamkan rasa taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan disiplin yang tinggi
2. Menyiapkan tenaga kerja yang berkualitas, professional dan mempunyai keunggulan untuk menghadapi persaingan ketat era Agrebisnis, Industri, Teknologi Informasi dan Bisnis
3. Menyiapkan infrastruktur yang memadai dan mndukung kompetensi
4. Menciptakan lingkungan yang kondusif
5. Menjalin mitra kerja dengan institusi pasangan yang berstandar nasional dan internasional dalam pelaksanaan magang, pengujian dan sertifikat.

4. Struktur Organisasi SMK Swasta Tengku Amir Hamzah Indrapura

**DAFTAR STRUKTUR ORGANISASI
SMK SWASTA T. AMIR HAMZAH INDRAPURA
T.P. 2019 – 2020**

No	Nama	Jabatan Baru	Jabatan Lama
1	Ir. M. Yakup	Kepala Sekolah	Kepala Sekolah
2	Ade Irma, S. Pd	Waka. Kurikulum	Waka. Kurikulum
3	Dra. Enita Indramayani	Waka. Kesiswaan	Waka. Kesiswaan
4	Dian Syahputra, SP	Waka. Sarpras	Perpustakaan
5	Atikah, S. Pd	Waka. Humas	Guru
6	Sutiran, S. Pd	Ka. Prog. TKRO	Ka. Prog. TKRO
7	Teguh Karyadi, ST	Ka. Prog. TBSM	Ka. Prog. TBSM
8	Syahril, S. Kom	Ka. Prog. TKJ	Ka. Prog. TKJ
9	Dewi Safitri, S. Pd	Ka. Prog. Multimedia	Ka. Prog. Multimedia
10	Jamiatul Fauziah, SP	Ka. Prog. ATPH	Ka. Prog. ATPH
11	Dra. Sri Hawani	Ka. ProgTata Busana	Ka. Prog .Tata Busana
12	Rita Rosalina, S. Pd	Ka. Prog. AP	Ka. Prog. AP
13	Arya Wiguna, S. Pd	Ka. Prog. AK	Guru Produktif
14	Chairunnisa, S. Pd	Guru BP	Guru BP
15	Novita Sari, S. Pd	Guru BP	Guru BP
16	Susilawati, SH	Pembina OSIS	Guru
17	Agung Pratama	Guru Piket	Guru Piket
18	Syahnil Hadif Afghani	Guru Piket	Guru Piket
19	Yahri Pratiwi, S. Kom	Operator	Operator
20	Suriati	KTU	Staff Tata Usaha
21	Putri Nanda Armaya, SP	Staff Tata Usaha	KTU
22	Surian	Staff Tata Usaha	Staff Tata Usaha
23	Mardiana	Staff Tata Usaha	Staff Tata Usaha
24	Nazma Sari Dewi	Bendahara	Bendahara
25	Dian Syahfitri, SE	Bendahara BOS	Bendahara BOS
26	Alpian Romadoni, A. Md	Ast. Bendahara BOS	Ast. Bendahara BOS
27	Reffnaldo Yusno, A.md	Ka. Perpustakaan	-
28	Ika Sari Kartika Bemey, ST	Perpustakaan	Perpustakaan
29	Harmiati	Ka. Lab. Tata Busana	Ka. Lab. Tata Busana
30	Erwinsyahputra, A.mdKom	Ka. Lab. Komputer	Ka. Lab. Komputer
31	Handri Hardanu, A. Md	Ka. Lab. Komputer	Ka. Lab. Komputer
32	Dian Pratama	Ka. Bengkel TSM	Ka. Bengkel TSM
33	Reno Syafrizal	Ka. Bengkel TKR	Ka. Bengkel TKR

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah yang berjumlah 32 orang dengan merapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) dalam meningkatkan hasil belajar Akuntansi siswa kelas X pada materi pokok bukti transaksi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dirancang secara bersiklus dimana setiap siklusnya terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Pada awal melakukan kegiatan penelitian, diberikan pretes untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa terhadap materi yang akan dipelajari, selanjutnya pada akhir siklus diberi postes sebanyak dua kali yaitu postes I dan postes II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari penilain postes I dan Postes II. Sedangkan untuk mengetahui aktif atau tidaknya siswa dapat dilihat dengan pengamatan langsung dalam laboratorium akuntansi selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktifitas siswa. Apabila hasil belajar siswa dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75 maka siswa dinyatakan belum tuntas belajar dan apabila lebih dari 85% dari jumlah siswa belum mencapai nilai 75 ketuntasan secara klasikal dinyatakan belum terpenuhi.

1. Kondisi Pra Penelitian

Sebelum penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan, peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data dari kondisi awal kelas yang diberi tindakan, yaitu kelas X Akuntansi SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura.

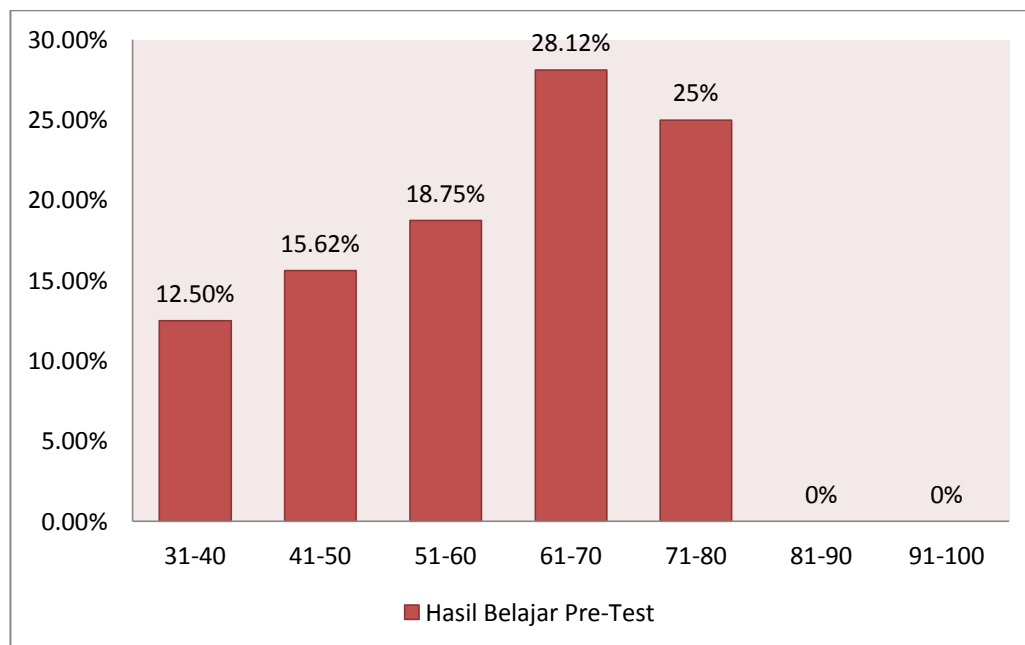
Pengetahuan awal ini perlu diketahui agar kiranya penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, apakah benar kelas ini perlu diberi tindakan yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu pembelajaran dengan menerapkan media berbasis internet (*Kahoot!*) pada materi pokok bukti transaksi. Untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari siswa dan guru, digunakan instrumen berupa tes hasil belajar akuntansi, dimana tes ini terdiri dari dua tes yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan postes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah tindakan dilakukan, serta observasi siswa yang digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa saat belajar dengan menggunakan media tersebut.

Sebelum perencanaan tindakan dilakukan, terlebih dahulu diberi tes awal yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, juga untuk mengetahui gambaran kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi bukti transaksi. Adapun hasil belajar pada tes awal dalam penelitian ini dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 4.1
Hasil Belajar Pre-test

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	31-40	4	12,5%
2	41-50	5	15,62%
3	51-60	6	18,75%
4	61-70	9	28,12%
5	71-80	8	25%
6	81-90	0	0%
7	91-100	0	0%
	Jumlah	32	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.1
Grafik Distribusi Hasil Belajar Pre-Test

Berdasarkan tabel dan grafik diatas dapat menunjukkan bahwa yang memperoleh nilai 31-40 sebanyak 4 orang siswa dengan persentase (12,50%), yang memperoleh nilai 41-50 sebanyak 5 orang siswa dengan persentase (15,62%), yang memperoleh nilai 51-60 sebanyak 6 orang siswa dengan persentase (18,75%), yang memperoleh nilai 61-70 sebanyak 9 orang siswa dengan persentase (28,12%), yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 8 orang siswa dengan persentase (25%) dan yang memperoleh nilai 81-90, 91-100 sebanyak 0 orang dengan persentase (0%). Berdasarkan hasil pretest diatas terlihat bahwa siswa yang mencapai KKM hanya 8 orang siswa dengan persentase (25%) dan yang belum mencapai KKM yaitu sebanyak 24 orang siswa dengan persentase (75%).

Selanjutnya dari hasil pengamatan observasi, peneliti melihat aktivitas belajar yang sangat rendah, siswa kurang aktif dan kelas terlihat monoton. Kondisi awal kelas sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) siswa cenderung menerima pelajaran saja dan kurang memiliki keberanian menyampaikan pertanyaan, juga tidak bertanya jika ada materi yang kurang jelas. Kurang aktif dan cenderung memilih diam sehingga siswa kurang memahami apa yang telah diterangkan guru didepan dikelas.

Jika kondisi tersebut dibiarkan, maka dikhawatirkan keadaan tersebut menimbulkan kejenuhan, kebosanan serta menurunkan semangat, keaktifan dan hasil belajar siswa. Pada akhirnya tujuan pembelajaran yang ditetapkan tidak akan tercapai. Bertolak dari kondisi awal tersebut agar siswa menjadi aktif dan tidak membosankan serta demi memajukan generasi mellenials yang paham akan teknologi maka peneliti merencanakan tindakan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) pada materi pokok bukti transaksi dikelas X Akuntansi SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura.

2. Deskripsi Siklus I

Berdasarkan data yang didapat sebelum penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah. Untuk itu peneliti merancang alternatif pemecahan masalah yang dihadapi siswa. Adapun hal-hal yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut.

a. Perencanaan (*Planning*)

Hasil belajar yang diperoleh dari hasil pretest yang masih rendah sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok

bukti transaksi. Tindakan yang akan peneliti lakukan dalam hal ini adalah penerapan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*).

Adapun perencanaan tindakan kelas pada siklus I ini berdasarkan pada tinjauan serta tindakan awal yang dilakukan peneliti sehingga peneliti harus melakukan penelitian ini, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada materi bukti transaksi.

Peneliti merancang skema dalam kelas dengan menyiapkan sumber belajar yang diperlukan yaitu buku dan alat tulis. Peneliti menyiapkan soal tes pilihan berganda yang dirancang dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) dan setelah itu peneliti mempersiapkan lembar observasi aktivitas belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Sebelum melakukan tindakan ini, peneliti sebelumnya mempersiapkan hal-hal yang harus dipersiapkan untuk membantu berlangsungnya proses pembelajaran.

Proses pembelajaran

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu mengucapkan salam kepada siswa. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar sesuai dengan agama dan keyakinannya masing-masing. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Sebelum memulai pelajaran guru menanyakan tentang “ Apa yang di maksud dengan transaksi keuangan serta karakteristik dan kegunaan bukti transaksi” dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Sebelum menyampaikan materi, terlebih dahulu guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu memahami materi pembelajaran tentang bukti transaksi. Selanjutnya guru memotivasi pikiran siswa agar siswa lebih percaya diri, dengan cara menyampaikan kepada siswa agar berperan aktif selama proses pembelajaran, siswa diharapkan berkonsentrasi terhadap materi yang diajarkan, diharapkan siswa dan guru berinteraksi dengan baik selama proses pembelajaran.

Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan materi lalu mengajukan pertanyaan kepada salah satu siswa mengenai pengertian transaksi keuangan dan bukti transaksi. Setelah siswa menjawab guru meminta siswa lainnya untuk menanggapi jawaban siswa tersebut, selanjutnya guru menyimpulkan jawaban dari pertanyaan tersebut, dan menjelaskan dengan gambaran-gambaran umum yang ada disekeliling dan mudah dimengerti oleh siswa tentang materi pokok bukti transaksi.

Dengan begitu siswa menjadi lebih aktif dan terjadi kerjasama antara guru dan siswa. Serta meningkatkan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide dan gagasan. Siswa yang dipanggil namanya harus menjelaskan tentang apa yang ditanyakan oleh guru atau menjelaskan kembali materi yang sebelumnya telah disampaikan guru. Siswa lain menanggapi siswa yang menjelaskan. Jika kurang tepat maka siswa yang lain bisa menambahkan penjelasan siswa yang pertama dan demikian selanjutnya. Siswa dianjurkan untuk dapat mengungkapkan pendapat yang bervariasi.

Pada awalnya siswa masih malu-malu saat mengungkapkan pendapatnya, dan masi ada juga siswa yang kurang aktif untuk mengikuti pembelajaran yang

berlangsung. Namun karena guru selalu memberikan sugesti positif mengenai pentingnya pembelajaran yang akan dilalui dan guru selalu melibatkan siswa dari awal hingga akhir pelajaran maka pada pertemuan berikutnya, siswa secara langsung sudah terlihat aktif dalam mengikuti pelajaran.

Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang sudah berani menyatakan pendapat, memberi pertanyaan serta mencoba menjawab pertanyaan guru atau temannya. Pada pertemuan 1 materi yang dijelaskan adalah pengertian transaksi keuangan, karakteristik keabsahan bukti transaksi. Selanjutnya pada pertemuan 2 materi yang dijelaskan kegunaan bukti transaksi dan peralatannya.

Pada pertemuan 2 diberikan tes berupa pilihan berganda yang disajikan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) yang membuat mereka lebih aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Saat guru sudah menjelaskan materi pokok selanjutnya memberikan tes sebagai evaluasi karena media yang digunakan membutuhkan internet jadi proses pembelajaran diadakan diruang lab akuntansi. Pastikan semua komputer terhubung pada *wifi*, lalu guru didepan kelas menggunakan laptop yang juga terhubung pada *wifi* dan *infocus*. Guru akan menyajikan soal-soal yang sudah dirancang menggunakan *Kahoot!* yang akan disajikan dipapan tulis dan dapat diperhatikan oleh siswa, lalu guru menjelaskan bagaimana cara bermain *Kahoot!* serta menghubungkannya kekomputer mereka. Seluruh siswa diarahkan untuk membuka *mozilla firefox* atau *google chrome*, lalu diarahkan untuk mengakses <https://kahoot.it> lalu siswa diarahkan untuk memasukkan pin yang sudah disajikan di *infocus* oleh guru, nama siswa yang sudah terhubung akan tampil di *infocus*

tersebut. Setelah itu semua siswa bisa melakukan permainan dan pada akhirnya akan terlihat berapa skor siswa yang dengan cepat dan tanggap menyelesaikan tes tersebut.

Kekurangan dari siklus I siswa merasa kurang begitu paham dan mereka sedikit kebingungan serta belum terbiasa dengan penyajian soal yang ditampilkan dengan media kahoot!. Suasana kelas belum begitu kondusif karna masih banyak yang bertanya dengan media tersebut. Tapi keaktifan siswa sudah mulai terlihat karna mereka semua berlomba ingin mendapatkan skor tertinggi.

Setelah itu pada kegiatan akhir adalah penutupan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya, jika tidak ada lagi yang ingin bertanya guru membuat kesimpulan dari pelajaran saat itu. Setelah memberikan kesimpulan guru menutup dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan yang dilakukan adalah untuk mengetahui keaktifan siswa dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Dengan mengamati perilaku dan sikap siswa saat mengikuti pelajaran. Melihat semangat, keaktifan, dan ketertarikan siswa. Pada siklus ini siswa sudah mulai semangat dan aktif dalam proses pembelajaran sehingga terjalin kerja sama yang baik antara guru dan siswa.

Berikut tabel hasil observasi aktivitas belajar siswa:

Tabel 4.2
Observasi Aktifitas Siswa

No	Nama	Aspek Aktivitas Siswa								Jlh	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ANGGA PRATAMA	4	3	3	3	2	3	3	3	24	B
2	ANISA AZHARI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
3	ARTIWITA BR MALAU	4	3	3	3	2	3	3	3	24	B
4	AYU KURIASARI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
5	DEWI SUPRABOWATI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
6	DIAN PRATIWI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
7	DILLA IKHSAN SAPUTRI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
8	DINA LORENZA SIAGIAN	4	3	3	3	3	3	2	3	24	B
9	DISKA NAJWA ANDINI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
10	DWI HABSARI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
11	EDI SETYAWAN	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
12	EKA RAHAYU	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
13	FAHMI NUR IKHSAN	4	3	3	3	3	3	2	3	24	B
14	GILANG RAMADHAN	4	3	3	3	2	3	3	3	24	B
15	JANA KUMALA SARI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
16	KUMALA SARI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
17	M. RIZKI FIRNANDA	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
18	M. SYAIFULLAH	4	3	3	3	3	3	2	3	24	B
19	NUR HALIMAH	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
20	NUR VADILA	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
21	RAHMAD HIDAYAT	4	3	3	2	3	3	2	3	23	B
22	RISPIA DEWI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
23	SAIDENA NURANJANI	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
24	SEPTIA NUR HASANAH	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
25	SITI KHODIJAH	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
26	SITI NURHIDAYAH	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
27	TIARA INDAH SINAGA	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
28	TOMI KURNIAWAN S	4	3	3	3	2	3	2	3	23	B
29	TRI YULIA NINGSIH	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
30	WAHYU PANDIANGAN	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
31	ZAHARA RAMADANIA.S	4	3	3	3	3	3	3	3	25	B
32	ZIKRI ABDILLAH	4	3	3	3	2	3	3	3	24	B

Aspek aktifitas siswa adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan guru
2. Bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat

3. Menghargai pendapat orang lain, mendengarkan orang lain
4. Mencatat penjelasan guru
5. Keaktifan dalam menjawab soal
6. Menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan sendiri
7. Menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, berani dan mau bekerja sesuai aturan
8. Saling membentuk dalam menyelesaikan masalah

Kriteria skor untuk aspek aktifitas siswa:

1= tidak pernah dilakukan

2= jarang dilakukan

3= sering dilakukan

4= sangat sering dilakukan

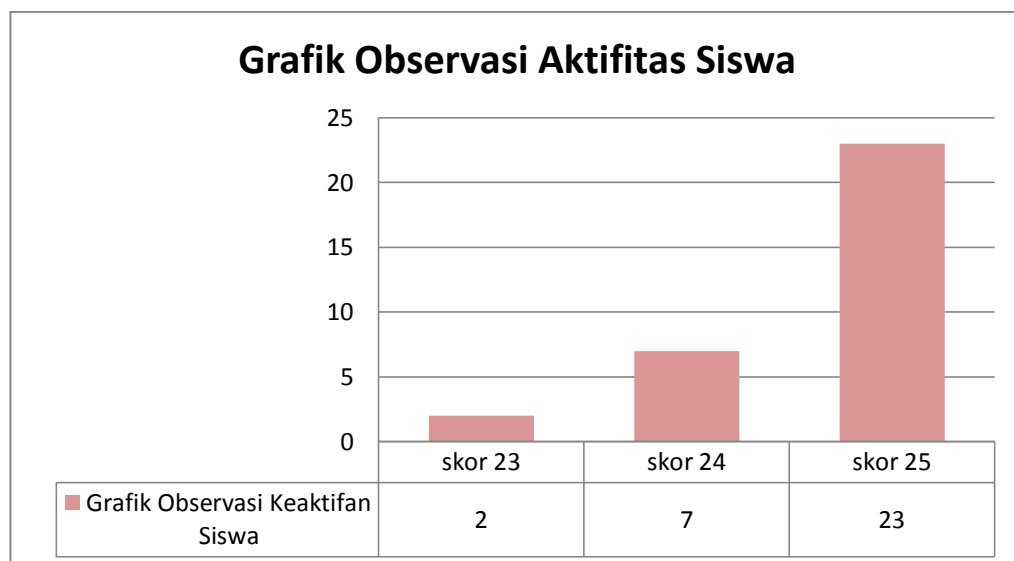
Pedoman yang digunakan untuk melihat tingkat aktivitas dapat dilihat sebagai berikut: 27- 32 = Sangat Baik (SB)

21- 26 = Baik (B)

15- 20 = Cukup (C)

9- 14 = Tidak baik (TB)

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.2
Grafik Observasi Aktifitas Siswa

Dari grafik hasil pengamatan siklus I observer mengamati tindakan siswa selama pembelajaran berlangsung, dilihat dari keseluruhan siswa sebanyak 32 orang, ada 2 orang yang memperoleh skor 23 itu artinya tingkat keaktifan siswa baik, ada 7 orang siswa yang memperoleh skor 24 itu artinya tingkat keaktifan siswa baik dan ada 23 siswa yang memperoleh skor 25 itu artinya tingkat keaktifan siswa juga baik. Sesuai dengan pedoman diatas siswa yang memperoleh skor 27-32 sangat baik, skor 21-26 baik, skor 15-20 cukup dan 9-14 tidak baik. Sejauh ini rata-rata siswa memperoleh tingkat keaktifan dengan predikat baik itu artinya mereka aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan aspek aktifitas siswa. Tetapi masih belum ada yang mencapai tingkat keaktifan dengan predikat sangat baik maka dari itu untuk meningkatkannya peneliti akan melakukan tindakan disiklus II.

d. Refleksi

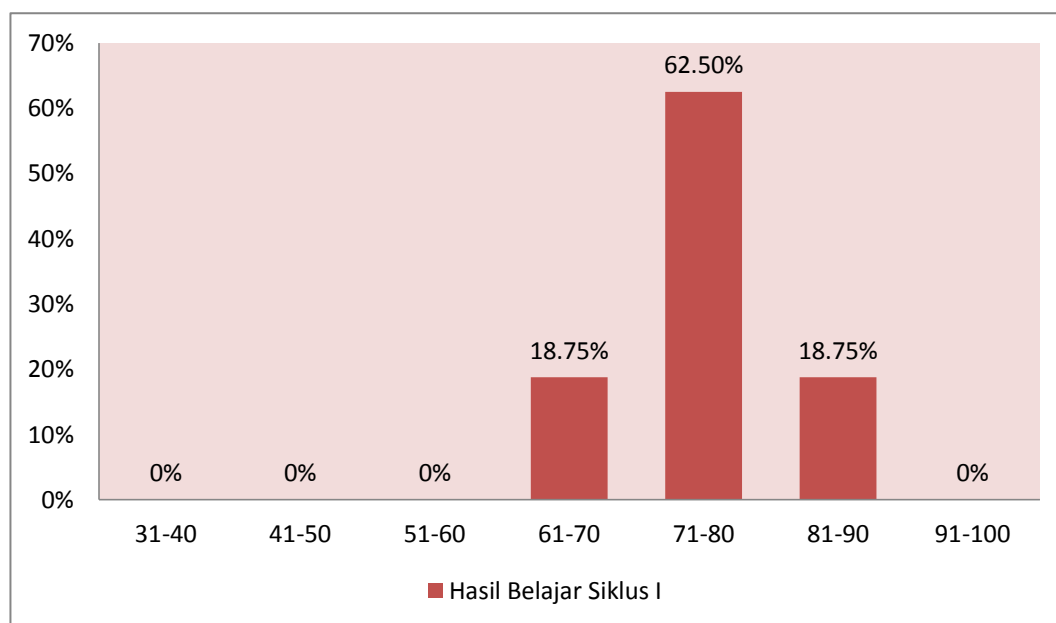
Pada saat refleksi yang dilakukan peneliti adalah mengevaluasi siswa untuk mendapatkan data dan untuk mengetahui bagaimana pemahaman daya serap serta keberhasilan media pembelajaran ini diterapkan.

Adapun data hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat secara ringkas adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus I pertemuan 2 setelah dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*). persentase ketuntasan dan yang belum tuntas dapat dilihat pada tabel dan grafik dibawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Belajar Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	31-40	0	0%
2	41-50	0	0%
3	51-60	0	0%
4	61-70	6	18,75%
5	71-80	20	62,5%
6	81-90	6	18,75%
7	91-100	0	0%
	Jumlah	32	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.3
Grafik Distribusi Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik diatas bahwa yang memperoleh nilai 31-60 sebanyak 0 orang siswa dengan persentase (0%) dan yang memperoleh nilai 61-70 sebanyak 6 orang siswa dengan persentase (18,75%), yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 20 orang siswa dengan persentase (62,5%), yang memperoleh nilai 81-

90 sebanyak 6 orang siswa dengan persentase (18,75%), dan yang memperoleh nilai 91-100 sebanyak 0 orang siswa dengan persentase (0%).

Nilai siswa tertinggi adalah 90 dan yang terendah 70. Berdasarkan hasil tes pada siklus I yang terlihat berdasarkan nilai siswa, dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 orang dan sebanyak 6 siswa yang belum mencapai KKM.

Untuk menghitung nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2500}{32} = 78,12$$

Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I adalah 78,12.

Untuk menghitung persentase tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal maka digunakan rumus sebagai berikut :

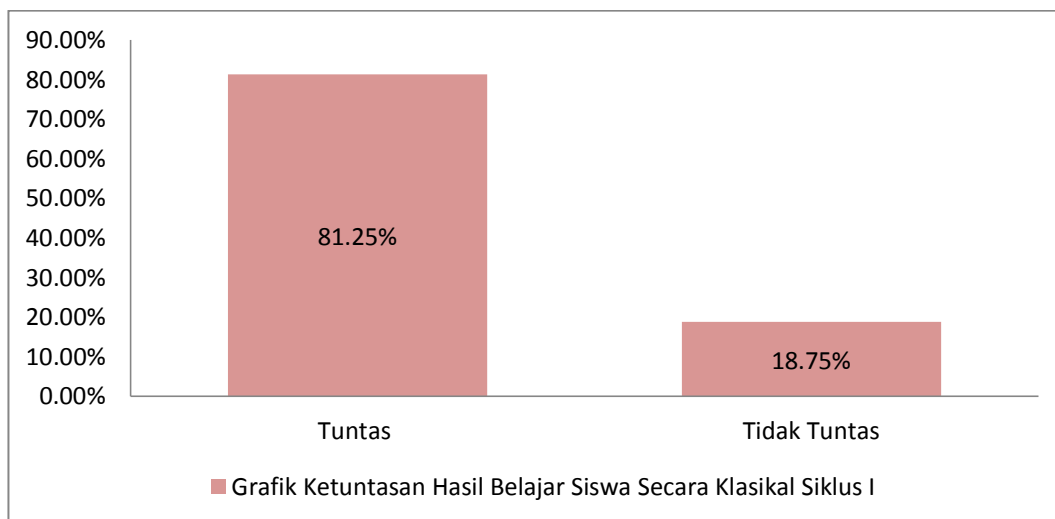
$$KK = \frac{x}{N} \times 100\% = \frac{26}{32} \times 100\% = 81,25\%$$

Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar siswa yang di sajikan dalam bentuk grafik di bawah ini:

Tabel 4.4
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I

Keterangan	Nilai rata-rata siswa	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	78,12	26	6	81,25%	18,75%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.4
Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus I

Dari data diatas bahwa dapat dilihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 26 orang siswa dengan presentase 81,25% dan yang belum mencapai KKM 6 orang siswa dengan persentase 18,75%.

Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara pretest dan post test terjadi peningkatan. Pada saat pretest jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 8 orang siswa (25%) dengan rata-rata 62,03 sedangkan pada saat post test siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 26 orang (81,25%) dengan nilai rata-rata 78,12%.

Setelah data-data siklus I dianalisis maka perolehan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa sudah mulai memahami materi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Perolehan pada siklus ini belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 81,25%, jadi perlu dilanjutkan kesiklus berikutnya untuk melihat peningkatan aktifitas dan hasil belajar siswa yang lebih maksimal dengan penerapan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*).

Masalah yang dihadapi pada siklus I adalah masih ada siswa yang kurang paham dengan media yang sudah disajikan karena saat tes memiliki durasi waktu dalam menjawab mereka masih kurang cepat atau bisa dikatakan bingung dan banyak bertanya akhirnya sambil mengerjakan soal, guru tetap menerangkan bagaimana cara bermain *Kahoot!* karena hampir semua siswa belum mengenal media berbantu ini. Tapi dalam beberapa soal kedepan mereka hampir paham dan sangat *excited* dalam mengerjakan soalnya.

Dari hasil yang sudah tertera diatas selanjutnya guru merencanakan langkah-langkah dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar pada siklus II untuk lebih memaksimalkan keaktifan siswa dalam belajar serta meningkatkan hasil belajar mereka. Guru berupaya memotivasi dan memberikan penjelasan yang mudah dicerna dan dimengerti oleh siswa. Agar lebih meningkatkan hasil belajar siswa dengan giat mengikuti tes-tes yang diberikan guru dan membuat mereka lebih aktif, lebih cermat dan cepat tanggap.

3. Deskripsi Siklus II

a. Perencanaan

Setelah melihat hasil belajar siswa pada siklus I, terlihat adanya perubahan nilai hasil belajar siswa meningkat tetapi belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal. Untuk dapat mencapainya peneliti melakukan tindakan berikutnya disiklus II. Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa, dan untuk lebih meningkatkan aktifitas serta hasil belajar yang telah di capai pada siklus I. Sebelum melakukan tindakan siklus II peneliti dan guru merencanakan tindakan sebagai berikut:

Membuat rencana pelaksanaan (RPP) pada materi pokok berhubungan dengan bukti transaksi yaitu jenis-jenis bukti transaksi, peralatan pendukung penyimpanan dan tata cara penyimpanannya. Dan akan diberikan tes akhir dengan menggunakan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*).

Peneliti merancang skema dalam kelas dan menyiapkan sumber belajar yang di perlukan yaitu *powerpoint*, buku dan alat tulis. Pada siklus II guru lebih memilih cara menjelaskan materi yang ringan tetapi dapat dimengerti oleh siswa, lebih banyak memberikan penjelasan berupa gambar yang sudah ditampilkan dipapan tulis dan menanyakan mereka bukti transaksi apa yang ditampilkan guru dipapan tulis.

Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dan membangkitkan keaktifan siswa untuk berani bertanya tentang kesulitan yang ditemukan dalam proses belajar mengajar, dan memberikan tanggapan atas jawaban yang diberikan guru atau teman nya.

Selanjutnya peneliti menyiapkan soal tes pilihan berganda dengan dirancang menggunakan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*) yang akan diberikan pada siswa dan siswa akan dibuat menjadi beberapa bagian kelompok serta diarahkan bermain *Kahoot!* agar tercipta kerjasama dengan baik. Peneliti juga mempersiapkan lembar observasi aktifitas belajar siswa.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Proses pembelajaran

Pada siklus II ini langkah-langkah pembelajaran masih sama seperti pada siklus I. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru terlebih dahulu

mengucapkan salam kepada siswa. Guru meminta ketua kelas untuk memimpin doa sebelum belajar sesuai dengan agama dan keyakinannya masing-masing. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Guru kembali memberikan motivasi dan arahan kepada siswa sebelum menyampaikan materi, dan meyakinkan siswa bahwa tidak ada orang bodoh yang ada hanya orang malas. Serta memberikan pujian-pujian kepada siswa agar siswa lebih semangat dan siap mengikuti pelajaran.

Selanjutnya, guru memulai pembelajaran dengan bertanya apakah ada yang masih ingat materi minggu lalu guna mereview pembelajaran sebelumnya. Setelah itu guru mulai menjelaskan materi dengan memberikan contoh konkret dan nyata.

Dengan memberikan contoh yang ada disekitar seperti yang terjadi pada kehidupan sehari-hari siswa menjadi lebih mudah saat mencerna materi yang diberikan. Sehingga dapat memunculkan pertanyaan yang memancing rasa penasaran siswa.

Untuk melihat kemampuan siswa, guru mengajak siswa berfikir sambil mengajukan pertanyaan kepada salah satu siswa mengenai pengertian dan jenis-jenis bukti transaksi apa yang pernah mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari saat mereka beraktivitas atau yang pernah mereka lihat saat dirumah milik orangtua mereka. Setelah siswa menjawab guru meminta siswa lainnya untuk menanggapi jawaban siswa tersebut, selanjutnya guru menyimpulkan jawaban dari pertanyaan tersebut.

Dengan begitu siswa menjadi fokus saat belajar dan berani menyampaikan ide atau gagasan dan terjalin kerja sama yang baik antara guru dan siswa. Serta

aktivitas siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat karena siswa ikut berperan aktif saat pembelajaran berlangsung. Pada pertemuan 3 guru menjelaskan tentang materi pokok jenis jenis bukti transaksi, Selanjutnya pada pertemuan 4 materi peralatan pendukung penyimpanan bukti transaksi dan tata cara penyimpanannya.

Untuk siklus II *post test* dilakukan pada pertemuan 4, *post test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dan peningkatan kemampuan siswa tetap dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*) dengan prosedur yang sudah dijelaskan disiklus I tapi para siswa sudah banyak yang paham dengan media tersebut tidak asing lagi bagi mereka malah mereka sangat senang saat diadakannya tes, siswa merasa tertantang dan ingin lebih banyak mengumpulkan skor dengan keinginan mereka yang memperoleh skor tertinggi akhirnya mereka selalu aktif dalam pembelajaran dan sering bertanya saat mereka kurang paham.ditambah lagi di siklus II ini siswa bermain dengan membentuk *team*. Agar mereka bisa menjalin kerjasama dengan temannya dan lebih aktif dalam mengerjakan *test* yang ada pada *Kahoot!*.

Setelah itu pada kegiatan akhir adalah penutupan guru mempersilahkan siswa untuk bertanya, jika tidak ada lagi yang ingin bertanya guru membuat kesimpulan dari pelajaran saat itu. Setelah memberikan kesimpulan guru menutup dengan mengucapkan salam.

c. Observasi Tindakan

Sama seperti pada siklus I, pada siklus ini pengamatan proses belajar mengajar juga dilakukan oleh observer. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, aktifitas belajar siswa terlihat lebih meningkat. Siswa lebih

memperhatikan guru dan aktif ditambah lagi mereka sangat senang jika guru mengadakan tes yang disajikan dengan menggunakan media berbantu *Kahoot!* membuat mereka lebih mudah memahami pelajaran dan menjadikan daya ingat mereka kuat karna apa yang disajikan dimedia *Kahoot!* sangat menarik dengan disertai gambar-gambar membuat mereka semakin ingat apa yang telah diajarkan pada saat pembelajaran.

Tabel 4.5
Observasi Aktifitas Siswa

No	Nama	Aspek Aktivitas Siswa								Jlh	Ket
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	ANGGA PRATAMA	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
2	ANISA AZHARI	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
3	ARTIWITA BR MALAU	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
4	AYU KURIASARI	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
5	DEWI SUPRABOWATI	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
6	DIAN PRATIWI	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
7	DILLA IKHSAN S	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
8	DINA LORENZA S	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
9	DISKA NAJWA ANDINI	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
10	DWI HABSARI	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
11	EDI SETYAWAN	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
12	EKA RAHAYU	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
13	FAHMI NUR IKHSAN	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
14	GILANG RAMADHAN	4	3	4	4	3	3	4	3	28	SB
15	JANA KUMALA SARI	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
16	KUMALA SARI	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
17	M.RIZKI FIRNANDA	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
18	M.SYAIFULLAH	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
19	NUR HALIMAH	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
20	NUR VADILA	4	3	4	4	4	3	4	4	30	SB
21	RAHMAD HIDAYAT	4	3	4	4	3	3	4	3	28	SB
22	RISPIA DEWI	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
23	SAIDENA NURANJANI	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
24	SEPTIA NUR HASANAH	4	4	4	4	4	3	4	3	30	SB
25	SITI KHODIJAH	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
26	SITI NURHIDAYAH	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
27	TIARA INDAH SINAGA	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
28	TOMI KURNIAWAN S	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
29	TRI YULIA NINGSIH	4	4	4	4	4	3	4	4	31	SB
30	WAHYU PANDIANGAN	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
31	ZAHARA RAMADANIA.S	4	3	4	4	4	3	4	3	29	SB
32	ZIKRI ABDILLAH	4	3	4	4	3	3	4	3	28	SB

Aspek aktifitas siswa adalah sebagai berikut:

1. Memperhatikan guru
2. Bertanya, memberikan saran, mengeluarkan pendapat
3. Menghargai pendapat orang lain, mendengarkan orang lain
4. Mencatat penjelasan guru
5. Keaktifan dalam menjawab soal
6. Menanggapi, memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan sendiri
7. Menaruh minat, gembira, bersemangat, bergairah, berani dan mau bekerja sesuai aturan
8. Saling membentuk dalam menyelesaikan masalah

Kriteria skor untuk aspek aktifitas siswa:

1= tidak pernah dilakukan

2= jarang dilakukan

3= sering dilakukan

4= sangat sering dilakukan

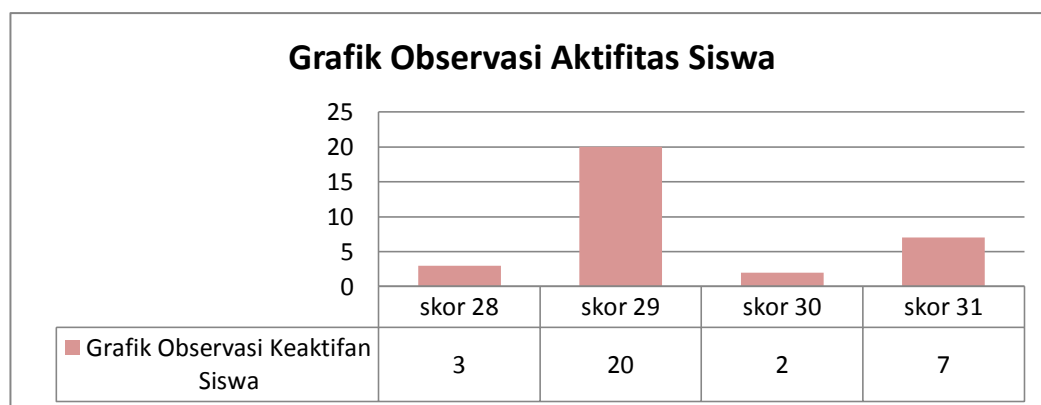
Pedoman yang digunakan untuk melihat tingkat aktivitas dapat dilihat sebagai berikut: 27- 32 = Sangat Baik (SB)

21- 26 = Baik (B)

15- 20 = Cukup (C)

9- 14 = Tidak baik (TB)

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.5
Grafik Observasi Aktifitas Siswa

Dari grafik hasil pengamatan siklus II observer mengamati tindakan siswa selama pembelajaran berlangsung, dilihat dari keseluruhan siswa sebanyak 32 orang, ada 3 orang yang memperoleh skor 28 itu artinya tingkat keaktifan siswa sangat baik, ada 20 orang siswa yang memperoleh skor 29 itu artinya tingkat keaktifan siswa sangat baik, ada 2 siswa yang memperoleh skor 30 itu artinya tingkat keaktifan siswa juga sangat baik dan ada yang mencapai skor 31 yaitu ada 7 orang siswa. Sesuai dengan pedoman diatas siswa yang memperoleh skor 27-32 sangat baik, skor 21-26 baik, skor 15-20 cukup dan 9-14 tidak baik.

Dengan demikian rata-rata siswa memperoleh tingkat keaktifan dengan predikat sangat baik itu artinya mereka aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan aspek aktifitas siswa dan mengalami peningkatan yang rata-rata siswa memperoleh skor diatas 27 itu artinya semua siswa memperoleh tingkat keaktifan dengan predikat sangat baik.

d. Refleksi

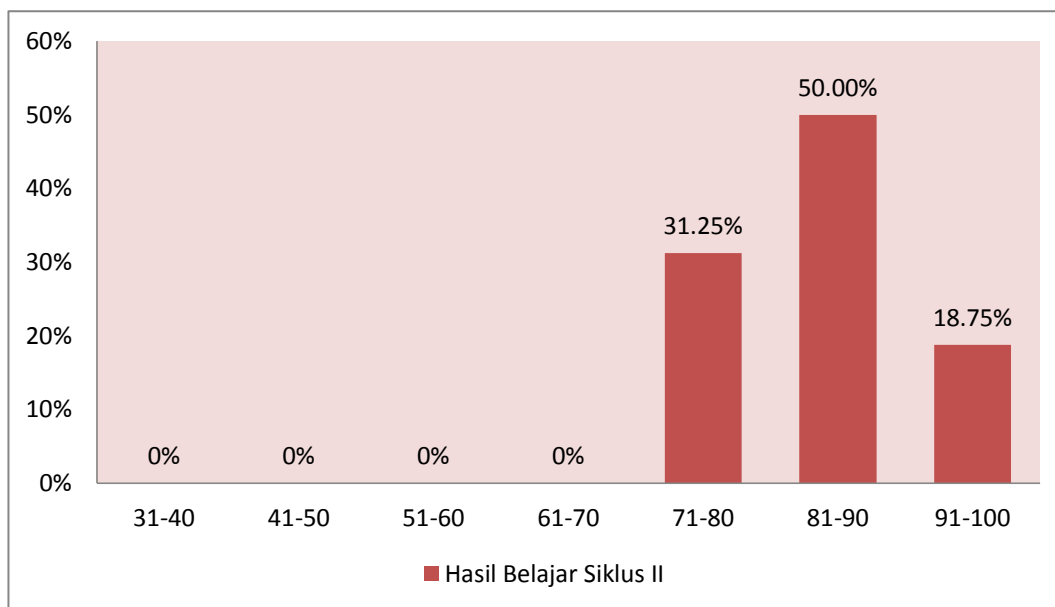
Setelah melakukan tindakan siklus II peneliti merefleksi, yang dilakukan peneliti adalah mengevaluasi kembali siswa untuk mendapatkan data dan untuk mengetahui bagaimana pemahaman daya serap siswa serta keberhasilan dalam menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) ini karena pada siklus I sudah melakukan tindakan tetapi belum berhasil.

Adapun data hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat secara ringkas adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada tes siklus II pertemuan 4 setelah dilakukan penerapan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*).

Tabel 4.6
Hasil Belajar Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase
1	31-40	0	0%
2	41-50	0	0%
3	51-60	0	0%
4	61-70	0	0%
5	71-80	10	31,25%
6	81-90	16	50%
7	91-100	6	18,75%
	Jumlah	32	100%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.6
Grafik Distribusi Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik diatas bahwa yang memperoleh nilai 31-70 sebanyak 0 orang siswa dengan persentase (0%), yang memperoleh nilai 71-80 sebanyak 10 orang siswa dengan persentase (31,25%), yang memperoleh nilai 81-90 sebanyak 16 orang siswa dengan persentase (50%), dan yang memperoleh nilai 91-100 sebanyak 6 orang siswa dengan persentase (18,75%).

Nilai siswa tertinggi adalah 95 dan yang terendah adalah 72. Berdasarkan hasil tes pada siklus II yang terlihat berdasarkan nilai siswa, dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 31 orang dan sebanyak 1 orang yang belum mencapai KKM. Untuk menghitung nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{2732}{32} = 85,37$$

Nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus II adalah 85,37.

Untuk menghitung persentase tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal maka digunakan rumus sebagai berikut :

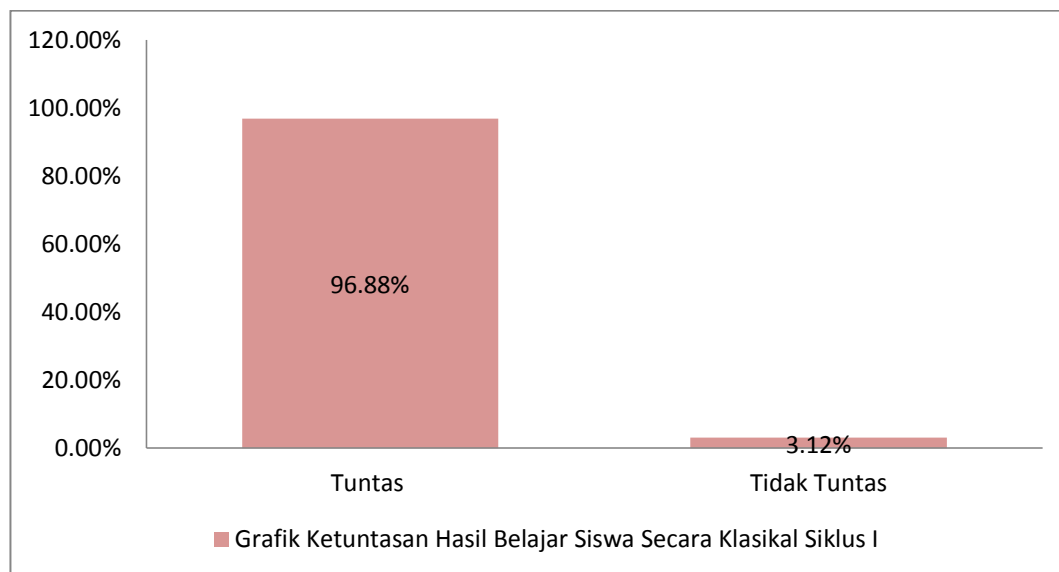
$$\begin{aligned} KK &= \frac{X}{N} \times 100\% \\ &= \frac{31}{32} \times 100\% \\ &= 96,88\% \end{aligned}$$

Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar siswa yang di sajikan dalam bentuk tabel berikut :

Tabel 4.7
Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II

Keterangan	Nilai rata-rata siswa	Ketutasan		Persentase Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah	85,37	31	1	96,88%	3,12%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.7

Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal Pada Siklus II

Dari data diatas bahwa dapat dilihat siswa yang mencapai KKM sebanyak 31 orang siswa dengan persentase 96,88% dan yang belum mencapai KKM 1 orang siswa dengan persentase 3,12%.

Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara siklus I dan siklus II terjadi peningkatan. Pada saat siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 26 orang siswa dengan persentase 81,25% dengan rata-rata 78,12. Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas menjadi 31 orang dengan persentase 96,88% dengan nilai rata-rata 85,37.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hayu Desi dengan judul “Pengaruh Kahoot! terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar”. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran game edukasi *kahoot!* mengalami peningkatan yang pesat. Ditambah lagi menurut Fauzan (2019) didalam hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pemanfaatan dan penggunaan media *Kahoot!* sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan, pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses proses pembelajaran.

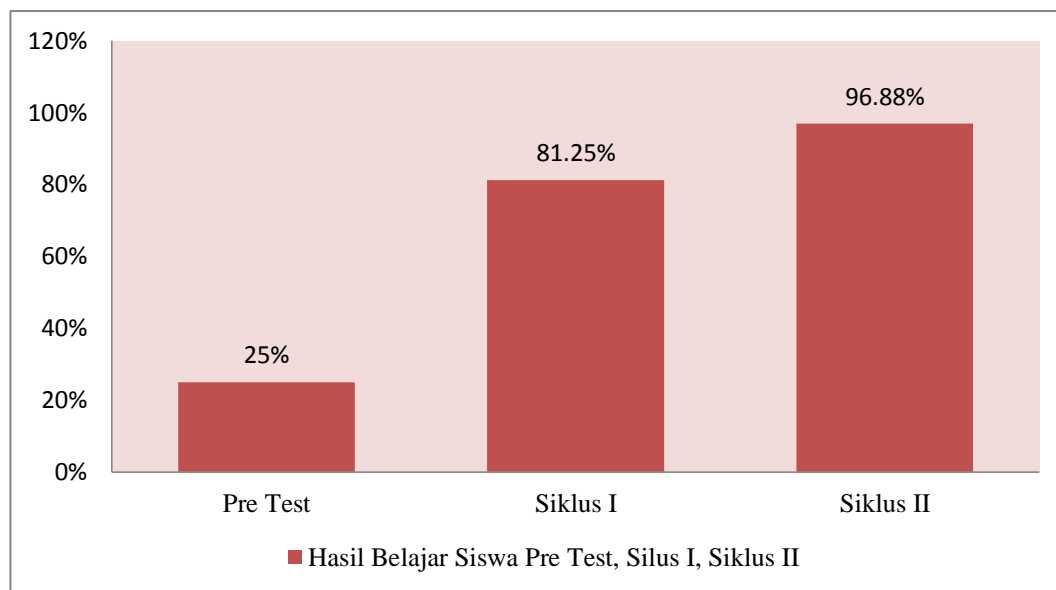
Sehingga dengan adanya penelitian terdahulu, yang dikatakan bahwasanya penelitian itu berhasil. Jadi peneliti memutuskan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) ini sebagai tindakan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di sekolah SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura.

Berikut merupakan data ketuntasan hasil belajar siswa yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Belajar Siswa *Pre Test*, Siklus I, Siklus II

Keterangan	Tuntas	Persentase	Tidak Tuntas	Persentase
Tes Awal (Pre Test)	8	25%	24	75%
Siklus I	26	81,25%	6	18,75%
Siklus II	31	96,88%	1	3,12%

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik berikut ini:



Gambar 4.8

Grafik Hasil Belajar Siswa *Pre Test*, Siklus I, Siklus II

Berdasarkan analisis data tersebut diketahui bahwa antara *pre test* dan post test terjadi peningkatan. Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas jumlah siswa yang tuntas adalah 8 orang (25%) dengan nilai rata-rata 62,03, pada saat siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 26 orang (81,25%) dengan nilai rata-rata 78,12.

Sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar menjadi 31 orang (96,88%) dengan nilai rata-rata 85,37. Hal ini menunjukkan bahwa siklus II sudah mencapai kriteria ketuntasan secara klasikal yaitu 85%.

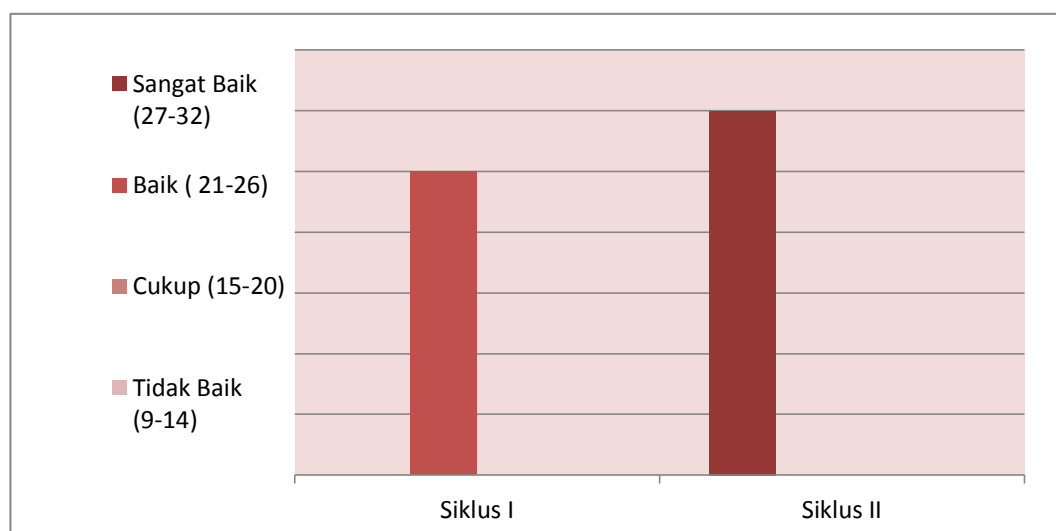
Demikian juga pada siklus II aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar semakin meningkat dengan rata-rata siswa yang memperoleh tingkat keaktifan yaitu dengan predikat sangat baik.

Berikut adalah tabel perbedaan peningkatan hasil observasi aktifitas belajar siswa

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktifitas Belajar Siklus I, Siklus II

Keterangan	Predikat yang diperoleh
Siklus I	21-26 (Baik)
Siklus II	27-32 (Sangat Baik)

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 4.9
Grafik Aktifitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Dari data di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada aktifitas belajar siswa, dimana saat observasi keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan pada siklus I berpredikat baik, sedangkan pada siklus II menjadi sangat baik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas X Akuntansi SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Pembelajaran 2019/2020.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran berbasis internet(*Kahoot!*) ternyata mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 78,12 dengan persentase ketuntasan belajar siswa (81,25%). Selanjutnya pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 85,37 dengan persentase ketuntasan belajar siswa (96,88%). Dimana peningkatan nilai kemampuan siswa antara siklus I ke siklus II adalah 7,25 untuk hasil belajar akuntansi dengan peningkatan persentase sebesar 15,62%.
2. Penerapan media *Kahoot!* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Sehingga guru dan siswa bisa saling kerja sama dan proses pembelajaran lebih optimal dengan adanya media pembelajaran ini.
3. Penerapan *Kahoot!* sebagai media pembelajaran sangat menarik, efektif dan menyenangkan sehingga siswa bisa memanfaatkan internet bukan untuk bermain saja tetapi juga digunakan untuk belajar.

B. Saran

Berdasarkan penelitian diatas, disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar khususnya guru akuntansi diharapkan menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dengan

menerapkan media pembelajaran berbasis internet (*Kahoot!*) sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran akuntansi guna meningkatkan pemahaman, keaktifan dan hasil belajar siswa.

2. Diharapkan sekolah dapat mengembangkan media *Kahoot!* ini sebagai alat evaluasi dan tes
3. Untuk penelitian lebih lanjut, diharapkan dapat melakukan penelitian dengan waktu yang lebih lama dengan sumber yang lebih luas. Agar dapat dijadikan suatu studi perbandingan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada bidang akuntansi.

Daftar Pustaka

- Amini. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, Suharsimi, dkk.(2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- A.M, Sardiman.(2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rajagrafin
- A.M, Sardiman (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas.(2003). *Standar kompetensi mata pelajaran akuntansi*. Jakarta:Pusat Kurikulum Balitbang Depdiknas
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Iskandar, Agung. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Miarso. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta,cv
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. (2009). *Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. Taylor & Francis. New York.
- Sastrinawati.(2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublis
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, (2009)
- Sugiyono.(2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta. Alfabeta
- Sujarweni, Wiratna.(2016). *Pengantar Akuntansi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press

Slameto.(2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta

Sumiharsono, Rudy.(2017). *Media Pembelajaran*. Matarsm: CV. Pustaka Abadi

Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group

Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya : Rosda

Winkel, W.S. (2009). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.

Yumi, M.(2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group

Jurnal

Rikza Fauzan. (2019). “Pemanfaatan *gamification Kahoot.it* sebagai *enrichment* kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia” *Jurnal PSND FKIP*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2019

Gress Dyah. (2018). “ Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 9 No.1, April 2018

Hayu Desi. (2018). “Pengaruh *Kahoot!* terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar”. *Jurnal Kajian Tek. Pendidikan*, Vol. 1 No. 4, Desember 2018

Website

Irfan F. Wibisono. (2017, April 29). Cara Memainkan *Kahoot* – Kuis untuk Pembelajaran di Kelas. Retrieved from <https://www.smkn2kuripan.sch.id>

Purwoko. (2017). *Kahoot*, aplikasi sederhana untuk membuat game dan kuis di perpustakaan. Retrieved from <http://www.purwo.co/2017/05/kahoot-httpskahootit-aplikasi-sederhana.html>

Anonymous. (2018, April 4). Kegunaan dan Manfaat Kahoot. Retrieved from <http://asuiblo.blogspot.com/2018/04/kegunaan-dan-manfaat-kahoot.html>

Alfred liubana. (2019, May 5). Pengertian dan Manfaat Kahoot!! Retrieved from <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-dan-manfaat-kahoot/>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Dinda Setika Dani
Npm : 1502070048
Tempat/Tgl Lahir : Sei Kasih Dalam, 10 Januari 1997
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Status : Belum Menikah
Alamat -Kost : Jln. Gunung Sinabung no.15
-Rumah : Sei Kasih Dalam, Simp. Nenas, Labuhanbatu
Anak Ke : 1 dari 3 bersaudara

Nama OrangTua

Nama Ayah : Sugiok
Nama Ibu : Sumilah
Pekerjaan -Ayah : Petani
-Ibu : Wiraswasta
Alamat : Sei Kasih Dalam, Simp.Nenas, Labuhanbatu

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 114374 Selat Besar Tamatan Tahun 2002-2003
2. SMP Negeri 2 Bilah Hilir Tamatan Tahun 2009-2012
3. SMK Negeri 1 Rantau Utara Tamatan Tahun 2012-2015
4. 2015-2019, tercatat sebagai Mahasiswa pada fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, Oktober 2019

Dinda Setika Dani

LAMPIRAN - LAMPIRAN

SILABUS AKUNTANSI DASAR

Satuan Pendidikan : SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
 Bidang Keahlian : Bisnis dan Manajemen
 Program Keahlian : Akuntansi dan Keuangan
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Perbankan dan Perbankan Syariah
 Kelas/Semester : X / 1 – 2

Kompetensi Inti:

- KI 3 : Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural 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 bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
 KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.1 Memahami pengertian, tujuan, peran akuntansi dan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi	3.1.1 Mendiskripsikan pengertian akuntansi 3.1.2 Menjelaskan tujuan dan peran akuntansi 3.1.3 Menyebutkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi	1. Pengertian akuntansi 2. Tujuan dan peranan akuntansi 3. Pihak-pihak yang berkepentingan terhadap informasi akuntansi	1. Mengamati Peserta didik membaca teks tentang ruang lingkup akuntansi Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan dengan ruang lingkup akuntansi 2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang hal-hal yang berhubungan dengan isi bacaan. 3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang ruang lingkup akuntansi 4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan ruang lingkup akuntansi. Peserta didik menyimpulkan	Tugas: Para peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami lingkup akuntansi Secara individual peserta didik diminta menginterpretasi ruang lingkup akuntansi Observasi : Guru mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data, dan pembuatan laporan Portofolio: Guru menilai laporan peserta	10 JP	1. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan Drs Hendri Soemantri 2. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Toto Sucipto terbitan Yudistira
4.1 Mengelompokkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi sesuai perannya	4.1.1. Mengidentifikasi pihak-pihak yang membutuhkan akuntansi di masyarakat sekitar 4.1.2. Mengelompokkan pihak-pihak yang membutuhkan informasi akuntansi					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>hal-hal terpenting tentang ruang lingkup akuntansi.</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang ruang lingkup akuntansi</p> <p>Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p> <p>Peserta didik menginterpretasi ruang lingkup akuntansi</p>	<p>didik tentang ruang lingkup akuntansi</p> <p>Tes tertulis : Guru menilai kemampuan peserta didik dalam memahami ruang lingkup akuntansi secara lisan maupun tulisan</p>		
3.2 Memahami jenis-jenis profesi akuntansi (bidang-bidang spesialisasi akuntansi, pentingnya etika profesi)	<p>3.2.1 Menjelaskan jenis jenis profesi akuntansi</p> <p>3.2.2 Menjelaskan bidang spesialisasi akuntansi</p> <p>3.2.3 Menyebutkan syarat-syarat profesi akuntansi</p>	<p>1. Jenis-jenis profesi akuntansi</p> <p>2. Bidang-bidang spesialisasi akuntansi</p> <p>3. Syarat-syarat profesi akuntansi</p>	<p>1. Mengamati Perta didik membaca buku tentang jenis jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p> <p>Peserta didik mencermati tentang jenis jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p> <p>2. Menanya Pese-ta didik mempertanyakan tentang jenis jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p> <p>Peserta didik menyusun pertanyaan tentang jenis jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p>	<p>Tugas : Para peserta didik diminta berdiskusi untuk tentang jenis-jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p> <p>Secara individual peserta didik diminta menginterpretasi tentang jenis-jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p> <p>Observasi : Guru mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data.</p>	10 JP	<p>1. Pengantar Akuntansi untuk SMK/SMA kelas X karangan Risyah Fahriza terbitan Yrama Widya</p>
4.2 Mengelompokkan profesi akuntansi (bidang-bidang spesialisasi akuntansi, pentingnya etika profesi)	<p>4.2.1 Mengidentifikasi profesi akuntansi di masyarakat sekitar</p> <p>4.2.2 Mengelompokkan profesi akuntansi</p>					<p>2. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan Drs Hendri Soemantri</p> <p>3. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Toto Sucipto terbitan Yudistira</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>3. Mengeksplorasi Peserta didik mengidentifikasi jenis jenis profesi akuntansi, Peserta didik mengidentifikasi bidang spesialisasi akuntansi Peserta didik mengidentifikasi syarat-syarat profesi akuntansi.</p> <p>4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan jenis jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menjelaskan jenis jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi Peserta didik menanggapi jika ada pertanyaan tentang jenis jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p>	<p>dan pembuatan laporan</p> <p>Portofolio : Guru menilai laporan peserta didik tentang jenis-jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p> <p>Tes tertulis : Guru menilai kemampuan peserta didik dalam memahami, tentang jenis-jenis profesi akuntansi, bidang spesialisasi akuntansi dan syarat-syarat profesi akuntansi</p>		
3.3 Memahami jenis dan bentuk badan usaha	<p>3.3.1 Menjelaskan jenis-jenis badan usaha</p> <p>3.3.2 Menjelaskan bentuk-bentuk badan usaha</p> <p>3.3.3 Menjelaskan pengertian perusahaan</p> <p>3.3.4 Menjelaskan perbedaan antara perusahaan dan Badan Usaha</p>	<p>1. Bentuk-bentuk usaha</p> <p>2. Benruk-bentuk badan usaha</p>	<p>1. Mengamati Peserta didik membaca buku tentang jenis dan bentuk badan usaha Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan dengan jenis dan bentuk badan usaha</p> <p>2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang jenis dan</p>	<p>Tugas : para peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami jenis dan bentuk badan usaha</p> <p>secara individual peserta didik diminta menginterpretasi jenis dan bentuk</p>	15 JP	<p>1. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan Drs Hendri Soemantri</p> <p>2. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Toto Sucipto terbitan Yudistira</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>bentuk badan usaha</p> <p>3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang jenis dan bentuk badan usaha</p> <p>4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang jenis dan bentuk badan usaha Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting tentang jenis dan bentuk badan usaha</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang jenis dan bentuk badan usaha Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p>	<p>badan usaha</p> <p>Observasi: Guru mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data, dan pembuatan laporan</p> <p>Portofolio: Guru menilai laporan peserta didik tentang jenis dan bentuk badan usaha</p> <p>Tes Tertulis : Guru menilai kemampuan peserta didik dalam memahami, jenis dan bentuk secara lisan maupun tulisan</p>		
4.3 Mengelompokkan jenis dan bentuk badan usaha	<p>4.3.1 Mengidentifikasi jenis-jenis badan usaha di masyarakat sekitar</p> <p>4.3.2 Mengidentifikasi bentuk-bentuk badan usaha berdasarkan kepemilikannya</p> <p>4.3.3 Mengidentifikasi bentuk-bentuk badan usaha bidang usahanya</p> <p>4.3.4 Mengelompokkan jenis dan bentuk badan usaha</p>			<p>Tugas : Para peserta didik diminta berdiskusi untuk memahami tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi. Secara individual peserta didik diminta menginterpretasi tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi</p> <p>Observasi: Guru mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data,</p>		
3.4 Memahami asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.	<p>3.4.1 Menjelaskan pengertian prinsip-prinsip akuntansi</p> <p>3.4.2 Menyebutkan prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi</p>	<p>1. Prinsip-prinsip akuntansi</p> <p>2. Konsep dasar akuntansi</p>	<p>1. Mengamati Peserta didik membaca buku tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.</p> <p>Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan dengan asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.</p> <p>2. Menanya</p>	<p>Observasi: Guru mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data,</p>		<p>1. Pengantar Akuntansi dan keuangan Toto Sucipto terbitan Yudistra</p> <p>2. Pengantar Akuntansi untuk SMK/SMA kelas X karangan Risyah Fahrisa terbitan</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>Peserta didik bertanya jawab tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.</p> <p>3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.</p> <p>4. Mengasosiasikan Peserta didik mendiskusikan tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi. Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi. Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p>	<p>dan pembuatan laporan</p> <p>Portofolio: Guru menilai laporan peserta didik tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi</p> <p>Tes Tertulis: Guru menilai kemampuan peserta didik dalam memahami, tentang asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi baik secara lisan maupun tulisan</p>		Yrama Widya
4.4 Mengelompokkan asumsi, prinsip-prinsip dan konsep dasar akuntansi.	<p>4.4.1 Menentukan asumsi dasar akuntansi di dunia bisnis</p> <p>4.4.2 Menentukan prinsip-prinsip dasar akuntansi di dunia bisnis</p> <p>4.4.3 Menentukan konsep dasar akuntansi di dunia bisnis</p> <p>4.4.4 Mengelompokkan asumsi, prinsip dan konsep dasar akuntansi</p>					
3.5 Memahami siklus	3.5.1 Menjelaskan pengertian	1. Pengertian siklus akuntansi	1. Mengamati			1. Pengantar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
akuntansi	akuntansi 3.5.2 Menjelaskan pengertian siklus akuntansi 3.5.3 Menjelaskan tahap pencatatan 3.5.4 Menjelaskan tahap pengikhtisaran 3.5.5 Menjelaskan tahap pelaporan	2. Bagan siklus akuntansi	Peserta didik membaca buku tentang tahapan siklus akuntansi Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan dengan tahapan siklus akuntansi 2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang tahapan siklus akuntansi 3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang tahapan siklus akuntansi 4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang tahapan siklus akuntansi Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting tahapan siklus akuntansi 5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang tahapan siklus akuntansi Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.			Akuntansi untuk SMK/SMA kelas X karangan Risyah Fahriza terbitan Yrama Widya 2. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Toto Sucipto terbitan Yudistira
4.5 Mengelompokkan tahapan siklus akuntansi	4.5.1 Melakukan pengelompokkan tahapan siklus akuntansi 4.5.2 Menganalisis tahap pencatatan 4.5.3 Menganalisis tahap pengikhtisaran 4.5.4 Menganalisis tahap pelaporan					
3.6 Menerapkan persamaan dasar akuntansi	3.6.1 Menjelaskan pengertian persamaan dasar akuntansi 3.6.2 Menjelaskan unsur-unsur	Persamaan dasar akuntansi 1. Pengertian persamaan dasar	1. Mengamati Peserta didik membaca buku tentang persamaan	Tugas : Para peserta didik diminta berdiskusi	15 JP	1. Pengantar Akuntansi dan keuangan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>persamaan dasar akuntansi</p> <p>3.6.3 Menjelaskan rumus dasar persamaan dasar akuntansi</p> <p>3.6.4 Menjelaskan bentuk persamaan akuntansi</p> <p>3.6.5 Menjelaskan fungsi persamaan dasar akuntansi</p> <p>3.6.6 Menjelaskan pengaruh transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi</p>	<p>akuntansi</p> <p>2. Unsur-unsur persamaan dasar akuntansi</p> <p>3. Bentuk persamaan dasar akuntansi</p> <p>4. Fungsi persamaan dasar akuntansi</p> <p>5. Analisis pengaruh transaksi ke persamaan dasar akuntansi</p> <p>6. Mencatat transaksi ke dalam persamaan dasar akuntansi</p>	<p>dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca</p> <p>Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca</p> <p>Menanya</p> <p>Peserta didik bertanya jawab tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca</p> <p>2. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca</p> <p>3. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi</p>	<p>untuk memahami tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca</p> <p>Secara individual peserta didik diminta menginterpretasikan tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca</p> <p>Observasi : Guru mengamati kegiatan peserta didik dalam proses mengumpulkan data, analisis data dan pembuatan laporan</p> <p>Portofolio: Guru menilai laporan peserta didik tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan</p>		<p>karangan Toto Sucipto terbitan Yudistira</p> <p>2. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan Drs Hendri Soemantri</p> <p>3. Akuntansi Dasar karangan Dr Sony Warsono, Mafis, Akuntan, Arif Darmawan, SE; M Arsyad Ridha, SE</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>terhadap persamaan dasar akuntansi dan persamaan akuntansi dan neraca Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan persamaan akuntansi dan neraca</p> <p>Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p>	<p>persamaan akuntansi dan neraca</p> <p>Tes tertulis: Guru menilai kemampuan peserta didik dalam memahami, tentang persamaan dasar akuntansi, pengertian harta, utang dan modal, pengaruh transaksi terhadap persamaan dasar akuntansi dan neraca baik secara lisan maupun tulisan.</p>		
4.6 Membuat persamaan dasar akuntansi	<p>4.6.1 Melakukan pencatatan transaksi keuangan dalam persamaan dasar akuntansi</p> <p>4.6.2 Melakukan penyusunan laporan keuangan sederhana dari persamaan dasar akuntansi</p>					
3.7 Menjelaskan transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i>	<p>3.7.1 Menjelaskan pengertian transaksi keuangan</p> <p>3.7.2 Menyebutkan jenis-jenis transaksi keuangan</p> <p>3.7.3 Menjelaskan transaksi keuangan perusahaan jasa</p> <p>3.7.4 Menjelaskan transaksi keuangan perusahaan dagang</p> <p>3.7.5 Menjelaskan transaksi keuangan perusahaan</p>	<p>1. Pengertian transaksi keuangan</p> <p>2. Jenis-jenis transaksi keuangan</p> <p>3. Pengertian perusahaan jasa</p> <p>4. Pengertian perusahaan dagang</p> <p>5. Pengertian perusahaan manufacture</p>	<p>1. Mengamati Peserta didik membaca teks tentang transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i> Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • membuat rangkuman <p>Observasi</p>	10 JP	<p>1. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Toto Sucipto terbitan Yudistira</p> <p>2. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>manufacture</p> <p>3.7.6 Menjelaskan transaksi bisnis perusahaan jasa, dagang dan manufacture</p>		<p>dan <i>manufacture</i></p> <p>2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i></p> <p>3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i></p> <p>4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i>. Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting tentang transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i></p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i>. Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p>	<p>Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan mandiri/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk uraian dan/atau pilihan ganda</p>		<p>Drs Hendri Soemantri</p> <p>3. Pengantar Akuntansi untuk SMK/SMA kelas X karangan Risyah Fahriza terbitan Yrama Widya</p>
4.7 Mengelompokkan transaksi bisnis perusahaan baik perusahaan jasa, dagang dan <i>manufacture</i>	<p>4.7.1 Melakukan identifikasi transaksi keuangan perusahaan</p> <p>4.7.2 Membutuhkan bukti transaksi keuangan</p>					
3.8 Menerapkan buku jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika	<p>3.8.1 Menjelaskan pengertian jurnal</p> <p>3.8.2 Menyebutkan macam-macam jurnal</p>	<p>1. Pengertian jurnal</p> <p>2. Macam-macam jurnal</p> <p>3. Bentuk-bentuk jurnal</p>	<p>1. Mengamati Peserta didik membaca teks tentang pengertian jurnal.</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok 	20 JP	<p>1. Pengantar Akuntansi untuk SMK/SMA kelas</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p> pencatatan, dan bentuk jurnal</p>	<p>3.8.3 Menjelaskan bentuk-bentuk jurnal</p> <p>3.8.4 Menjelaskan cara menerapkan transaksi dalam jurnal</p> <p>3.8.5 Menjelaskan pengertian debit dan kredit</p> <p>3.8.6 Menjelaskan sistematika pencatatan</p> <p>3.8.7 Menerapkan buku jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan, dan bentuk jurnal</p>	<p>4. Pengertian debit dan kredit</p> <p>5. Sistematika pencatatan transaksi</p>	<p>macam-macam jurnal, bentuk-bentuk jurnal, pengertian debit dan kredit dan sistematika pencatatan transaksi</p> <p>Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan pengertian jurnal, macam-macam jurnal, bentuk-bentuk jurnal, pengertian debit dan kredit dan sistematika pencatatan transaksi</p> <p>2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang pengertian jurnal, macam-macam jurnal, pengertian debit dan kredit dan sistematika pencatatan transaksi</p> <p>3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dan berbagai sumber informasi tentang pengertian jurnal, macam-macam jurnal, bentuk-bentuk jurnal, pengertian debit dan kredit dan sistematika pencatatan transaksi</p> <p>4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang pengertian jurnal, macam-macam jurnal, bentuk-bentuk jurnal, pengertian debit dan kredit dan sistematika pencatatan transaksi</p> <p>Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting pengertian jurnal, macam-macam jurnal, bentuk-bentuk jurnal, pengertian debit dan kredit dan sistematika pencatatan transaksi</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		<p>X karangan Risyah Fahriza terbitan Yrama Widya</p> <p>2. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Tolo Sucipto terbitan Yudistira</p> <p>3. Memahami akuntansi SMK Seri A. Karangan Drs Hendri Soemantri</p> <p>4. Akuntansi Dasar karangan Dr Sony Warsono, Mafis, Akuntan. Anif Darmawan. SE; M Arsyad Ridha, SE</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			laporan kerja kelompok tentang pengertian jurnal, macam-macam jurnal, bentuk-bentuk jurnal, pengertian debit dan kredit dan sistematika pencatatan transaksi Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.			
4.8 Melakukan pencatatan buku jurnal, konsep debit dan kredit, saldo normal, sistematika pencatatan, dan bentuk jurnal	4.8.1 Melakukan pencatatan transaksi dalam jurnal umum 4.8.2 Melakukan pencatatan transaksi dalam jurnal khusus					
3.9 Menerapkan posting/ Buku Besar	1.9.1 Menjelaskan pengertian buku besar 1.9.2 Menyebutkan bentuk-bentuk buku besar 1.9.3 Menjelaskan konsep debit kredit 1.9.4 Menjelaskan pengertian neraca saldo	1. Pengertian buku besar 2. Bentuk-bentuk buku besar 3. Konsep debit dan kredit 4. Pengertian neraca saldo	1. Mengamati Peserta didik membaca teks tentang pengertian buku besar, bentuk-bentuk buku besar, konsep debit dan kredit, pengertian neraca saldo Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan tentang pengertian buku besar, bentuk-bentuk buku besar, konsep debit dan kredit, pengertian neraca saldo 6. Menanya Peserta didik bertanya tentang pengertian buku besar, bentuk-bentuk buku besar, konsep debit dan kredit, pengertian neraca saldo 7. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang pengertian buku besar, bentuk-bentuk	Tugas • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda	20 JP	1. Pengantar Akuntansi untuk SMK/SMA kelas X karangan Risyah Fahriza terbitan Yrama Widya 2. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Toto Supto terbitan Yudistira 3. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan Drs Hendri Soemantri 4. Akuntansi Dasar karangan Dr Sony Warsono, Mafis, Akuntan, Anif Darmawan, SE; M Arsyad Ridha, SE

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>buku besar, konsep debit dan kredit, pengertian neraca saldo</p> <p>8. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang pengertian buku besar, bentuk-bentuk buku besar, konsep debit dan kredit, pengertian neraca saldo Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting tentang pengertian buku besar, bentuk-bentuk buku besar, konsep debit dan kredit, pengertian neraca saldo</p> <p>9. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang pengertian buku besar, konsep debit dan kredit, pengertian neraca saldo Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p>			
4.9 Melakukan pencatatan buku/posting	<p>4.9.1 Melakukan posting jurnal ke buku besar dua kolom, tiga kolom dan empat kolom</p> <p>4.9.2 Melakukan penyusunan neraca saldo</p>					
3.10 Menganalisis jurnal penyesuaian	<p>4.10.1 Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian</p> <p>4.10.2 Menjelaskan prosedur membuat jurnal penyesuaian</p> <p>4.10.3 Mengidentifikasi jurnal penyesuaian</p> <p>4.10.4 Menganalisis transaksi jurnal</p>	<p>1. Pengertian jurnal penyesuaian</p> <p>2. Prosedur membuat jurnal penyesuaian</p>	<p>1. Mengamati Peserta didik membaca teks tentang pengertian jurnal penyesuaian, dan prosedur membuat jurnal penyesuaian Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan dengan pengertian jurnal</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar</p>	10 JP	<p>1. Pengantar Akuntansi untuk SMK/SMA kelas X karangan Risyah Fahriza terbitan Yrama Widya</p> <p>2. Pengantar Akuntansi dan Keuangan</p>

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			<p>penyesuaian, dan prosedur membuat jurnal penyesuaian</p> <p>2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang pengertian jurnal penyesuaian, dan prosedur membuat jurnal penyesuaian</p> <p>3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang pengertian jurnal penyesuaian, dan prosedur membuat jurnal penyesuaian</p> <p>4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang pengertian jurnal penyesuaian, dan prosedur membuat jurnal penyesuaian Peserta didik menyimpulkan hal-hal pengertian jurnal penyesuaian, dan prosedur membuat jurnal penyesuaian</p> <p>5. Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang pengertian jurnal penyesuaian, dan prosedur membuat jurnal penyesuaian Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.</p>	<p>pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>		<p>karangan Toto Sucipto terbitan Yudistira</p> <p>3. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan Drs Hendri Soemantri</p>
4.10 Membuat jurnal penyesuaian	4.10.1 Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian 4.10.2 Melakukan pencatatan jurnal penyesuaian					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.11 Menganalisis perkiraan untuk menyusun neraca lajur sebagai pembantu dalam membuat laporan keuangan	4.11.1 Menjelaskan pengertian perkiraan lajur 4.11.2 Menjelaskan pengertian neraca lajur 4.11.3 Menjelaskan fungsi neraca lajur 4.11.4 Menjelaskan bentuk neraca lajur 4.11.5 Menyebutkan macam-macam laporan keuangan 4.11.6 Menganalisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan	1. Analisis perkiraan 2. Pengertian neraca lajur 3. Fungsi neraca lajur 4. Bentuk neraca lajur 5. Pengertian laporan keuangan 6. Pengertian laporan Laba rugi 7. Pengertian laporan perubahan ekuitas 8. Pengertian neraca 9. Macam-macam laporan keuangan	1. Mengamati Peserta didik membaca teks tentang analisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan Peserta didik mencermati uraian yang berkaitan tentang analisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan 2. Menanya Peserta didik bertanya jawab tentang analisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan. 3. Mengeksplorasi Peserta didik mencari dari berbagai sumber informasi tentang analisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan 4. Mengasosiasi Peserta didik mendiskusikan tentang analisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan Peserta didik menyimpulkan hal-hal terpenting tentang analisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan Mengkomunikasikan Peserta didik menuliskan laporan kerja kelompok tentang analisis perkiraan untuk menyusun laporan keuangan. Peserta didik membacakan hasil kerja kelompok di depan kelas dan Peserta didik lain memberikan tanggapan.	Tugas <ul style="list-style-type: none"> Individu/ke-lompok Pemecahan masalah Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda	10 JP	1. Pengantar Akuntansi untuk SMK/SMA kelas X karangan Risyah Fahriza terbitan Yrama Widya 2. Pengantar Akuntansi dan keuangan karangan Toto Suicpto terbitan Yudistira 3. Memahami akuntansi SMK Seri A Karangan Drs Hendri Soemantri
4.11 Menyusun laporan	4.11.1 Menyusun Laporan Laba					

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
keuangan	Rugi 4.11.2 Menyusun Laporan perubahan Ekuitas 4.11.3 Menyusun Nereca 4.11.4 Menyusun laporan arus kas					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMK
Nama Sekolah	: Smk Swasta T. Amir Hamzah
Kelas/ Semester	: X/I
Mata Pelajaran	: Akuntansi Keuangan
Topik	: Tanda Bukti Penerimaan dan Pengeluaran Uang
Jumlah Pertemuan	: 4
Alokasi Waktu	: 2x45 menit

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar

Mengumpulkan bukti-bukti tanda penerimaan dan pengeluaran uang.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan pengertian bukti transaksi.
2. Menjelaskan karakteristik keabsahan bukti transaksi.
3. Menyebutkan kegunaan bukti transaksi.
4. Menyebutkan peralatan bukti transaksi.

5. Menjelaskan jenis-jenis bukti transaksi.
6. Mengetahui peralatan pendukung penyimpanan bukti transaksi.
7. Menjelaskan tata cara penyimpanan bukti transaksi.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian bukti transaksi.
2. Siswa dapat menjelaskan karakteristik keabsahan bukti transaksi.
3. Siswa dapat menyebutkan kegunaan bukti transaksi.
4. Siswa dapat menyebutkan peralatan bukti transaksi.
5. Siswa dapat menjelaskan jenis-jenis bukti transaksi.
6. Siswa dapat mengetahui peralatan pendukung penyimpanan bukti transaksi.
7. Siswa dapat menjelaskan tata tata cara penyimpanan bukti transaksi.

E. Materi Pembelajaran

Bukti Transaksi

F. Metode Pembelajaran

Menggunakan metode *Accelerated Learning*, tanya jawab, dan penugasan.

G. Media/Alat dan Sumber Belajar :

Buku cetak, media kahoot!, lembar kerja siswa, powerpoint, laptop, in focus, jaringan, komputer siswa

H. Kegiatan Pembelajaran

Tahapan Kegiatan	Kegiatan		Alokasi Waktu
	Pendidik	Peserta Didik	
Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki ruangan kelas dan mengucapkan salam 2. Mengabsen siswa 3. Memotivasi agar siswa memiliki minat untuk belajar 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab salam 2. Siswa mendengarkan dan menjawab 3. Siswa mendengarkan 4. Siswa Mendengarkan 	10 menit

Kegiatan Inti	<p>a. Tahap Persiapan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membenahi lingkungan 2. Guru memberikan sugesti positif 3. Guru menyediakan perlengkapan mengajar 4. Guru mengajak siswa untuk ikut bertanggung jawab atas pembelajaran yang akan dilalui 5. Guru memberikan pertanyaan lisan <p>b. Tahap penyampaian</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan ide-ide penting berupa pengertian bukti transaksi, karakteristik keabsahannya, kegunaannya, peralatannya (petemuan 1-2) jenis-jenisnya, peralatan pendukung penyimpanannya dan tatacara penyimpanannya (pertemuan 3-4) dengan berbagai sarana pengingat 2. Guru mengajak siswa untuk memberikan ide-idenya tentang pengertian bukti transaksi, karakteristik keabsahannya, kegunaannya, peralatannya (petemuan 1-2) jenis-jenisnya, peralatan pendukung penyimpanannya dan tatacara penyimpanannya (pertemuan 3-4) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa membantu guru membenahi lingkungan belajar 2. Siswa mendengarkan dan memperhatikan 3. Siswa menyiapkan perlengkapan belajar 4. Siswa merespon permintaan guru 5. Siswa menjawab pertanyaan guru <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan, memperhatikan dan menyimak penjelasan guru 2. Siswa menyampaikan pendapatnya 	<p>10 menit</p> <p>15 menit</p>
---------------	--	--	------------------------------------

	<p>c. Tahap Pelatihan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan pertanyaan 2. Guru meminta siswa untuk saling bertanya dan menjawab 3. Guru membantu siswa menjawab pertanyaan yang belum terjawab atau kurang tepat jawabannya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjawab pertanyaan guru 2. Siswa saling bertanya dan menjawab pertanyaan teman 3. Siswa mendengarkan dan menyimak penjelasan guru 	15 menit
	<p>d. Tahap penampilan hasil</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan pada siswa 2. Guru memberikan tugas latihan berupa pilihan berganda yang dirancang menggunakan media kahoot! 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengar dan memperhatikan 2. Siswa mengerjakan tugas latihan dengan menggunakan komputer yang terhubung pada jaringan internet dan berlatih sambil bermain 	30 menit
Kegiatan akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menutup pelajaran dan membuat kesimpulan bersama siswa 2. Salam penutup 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengar dan memperhatikan 2. Siswa menjawab salam 	5 menit
			5 menit

I. Penilaian

Prosedur penilaian : Proses penilaian dilakukan melalui pengamatan pada saat peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran dan hasil evaluasi belajar siswa tersebut.

Instrumen Penilaian : Lembar observasi mencakup seluruh kegiatan peserta didik yang dikumpulkan untuk penilaian akhir dan nilai hasil belajar siswa.

Soal Siklus I

1. Suatu kondisi atau kejadian yang mengakibatkan perubahan terhadap harta, hutang dan modal perusahaan, sehingga harus diproses melalui pencatatan sampai dengan disajikan dalam bentuk laporan keuangan disebut...
 - A. Transaksi
 - B. Distribusi
 - C. Produksi
 - D. Konsumsi
2. Tanda atau keterangan singkat secara tertulis tentang transaksi atau peristiwa yang dijadikan alat untuk merekam seluruh transaksi yang terjadi adalah...
 - A. Bukti matematis
 - B. Bukti fisik
 - C. Bukti konfirmasi
 - D. Bukti transaksi
3. Transaksi-transaksi apa saja yang terjadi pada perusahaan...
 - A. Pembelian perlengkapan
 - B. Pembayaran beban-beban
 - C. Jawaban A,B benar
 - D. Jawaban A,B salah
4. Bukti transaksi yang berasal dan dilakukan didalam lingkungan perusahaan itu sendiri disebut...
 - A. Bukti transaksi indoor
 - B. Bukti transaksi ekstern
 - C. Buktri transaksi intern
 - D. Bukti transaksi payin
5. Bukti transaksi yang diterima dari pihak luar perusahaan itu sendiri adalah...
 - A. Bukti transaksi outdoor
 - B. Bukti transaksi ektern
 - C. Bukti transaksi intern
 - D. Bukti transaksi payout
6. Suatu transaksi memenuhi keabsahan formal apabila...
 - A. Didukung dengan bukti transaksi

- B. Dilakukan dengan pembayaran tunai
 - C. Dilakukan atas perintah pimpinan perusahaan
 - D. Mendapat otorisasi dari bagian keuangan perusahaan
7. Salah satu ciri transaksi yang memenuhi keabsahan material adalah...
- A. Transaksi yang bersangkutan benar terjadi
 - B. Dilakukan berdasarkan otorisasi manajemen
 - C. Terjadinya transaksi disaksikan oleh pejabat berwenang
 - a. Perhitungan nilai uang yang sehubungan dengan transaksi dilakukan dengan benar
8. Transaksi sebagai sasaran kegiatan akuntansi harus memenuhi syarat antara lain...
- A. Dilakukan dengan pihak-pihak tertentu
 - B. Dilakukan melalui prosedur yang telah ditetapkan
 - C. Dilakukan atas perintah manajemen
 - D. Dilakukan oleh seorang petugas tertentu
9. Pencatatan akuntansi harus didukung oleh bukti-bukti yang obyektif dengan tujuan...
- A. Pencatatan dilakukan dengan teliti dan benar
 - B. Transaksi yang terjadi dapat didokumentasikan
 - C. Laporan keuangan dapat dipercaya sehingga berguna bagi pemakai
 - D. Transaksi keuangan yang terjadi dapat diketahui manajemen
10. apa kegunaan dari bukti transaksi...
- A. Merekam peristiwa ekonomi atau transaksi secara formal
 - B. Memastikan keabsahan transaksi yang dicatat
 - C. Jawaban A dan B salah
 - D. jawaban A dan B benar

KUNCI JAWABAN

Soal Pilihan Berganda

- 1. A 6. A
- 2. D 7. D
- 3. C 8. B
- 4. C 9. C
- 5. B 10. D

Soal Siklus II

1. Berikut ini yang tidak termasuk bukti transaksi adalah...
 - A. Kuitansi
 - B. Brankas
 - C. Faktur
 - D. Cek
2. Bukti transaksi pembelian yang kita dapatkan pada saat berbelanja di Swalayan disebut...
 - A. Faktur
 - B. Nota
 - C. Cek
 - D. Rekening koran
3. Diterima pelunasan Faktur no. 008 dari Fa. Jujur tanggal 8 Januari lalu. Bukti transaksi apa yang diterima oleh penjual...
 - A. Nota
 - B. Memo
 - C. Faktur
 - D. Kuitansi
4. Nota debit dibuat oleh pihak penjual, sedangkan nota kredit dibuat oleh pihak pembeli. Pernyataan tersebut benar atau salah?
 - A. Salah (*False*)
 - B. Benar (*True*)
5. Bukti pencatatan antar bagian atau manager dengan bagian yang ada dilingkungan lainnya disebut...
 - A. Cek
 - B. Kuitansi
 - C. Memo
 - D. Rekening koran

10. Bukti transaksi dikelompokkan menurut jenis bukti transaksinya. Pernyataan tersebut benar atau salah?

A. Salah (False)

B. Benar (True)

KUNCI JAWABAN

Soal Pilihan Berganda

1. B 6. D

2. B 7. A

3. D 8. C

4. A 9. D

5. C 10. B

Mengetahui:

Guru Mata Pelajaran

Guru Praktikan

ARYA WIGUNA, S.Pd

DINDA SETIKA DANI

Soal Pre-test

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan transaksi dan bukti transaksi!
2. Sebutkan dan jelaskan apa yang dimaksud dengan bukti intern dan ekstern!
3. Jelaskan karakteristik keabsahan bukti transaksi berdasarkan jenisnya?
4. Bagaimana cara menganalisis kebenaran bukti transaksi?
5. Tuliskan menurut pendapat kalian, apakah kegunaan dari bukti transaksi!

Kunci Jawaban

1. Transaksi adalah kejadian atau suatu kondisi yang mengakibatkan perubahan terhadap harta, hutang, dan modal perusahaan, sehingga harus diproses melalui pencatatan sampai dengan disajikan dalam bentuk laporan keuangan. Sedangkan

Bukti transaksi adalah tanda, catatan atau keterangan singkat secara tertulis tentang transaksi atau peristiwa keuangan yang berisi jenis transaksi, nilai uang transaksi, serta pihak yang terlibat dalam transaksi tersebut.
2. Bukti intern adalah bukti transaksi yang berasal dan dilakukan didalam lingkungan perusahaan itu sendiri. Sedangkan

Bukti ekstern adalah bukti transaksi yang diterima dari pihak luar perusahaan itu sendiri.
3. - Keabsahan formal yaitu transaksi yang dilakukan melalui prosedur formal yang ditunjukkan dalam bukti transaksi dengan tanda tangan pihak-pihak yang terkait dan mempunyai kewenangan untuk melakukan transaksi tersebut.

- Keabsahan material yaitu perhitungan-perhitungan nilai uang yang terkait dengan transaksi yang bersangkutan dilakukan dengan benar sehingga menghasilkan jumlah yang seharusnya.
4.
 - a. Identifikasi (penentuan) keabsahan fisik bukti transaksi
 - b. Identifikasi transaksi (transaksi apa) dan meneliti apakah transaksi yang dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan atau tidak.
 - c. Menentukan kebenaran perhitungan nilai uang
 5.
 - Sebagai media yang berisikan data informasi keuangan.
 - Sebagai dasar pencatatan akuntansi.
 - Untuk mengetahui pihak yang bertanggung jawab atas timbulnya transaksi.
 - Untuk mengurangi kemungkinan kesalahan atau kekeliruan dengan cara menyatakan semua kejadian dalam bentuk tulisan.
 - Untuk menghindari terjadinya duplikasi dalam pengumpulan data keuangan.
 - Memastikan keabsahan transaksi yang dicatat.
 - Merekam peristiwa ekonomi atau transaksi secara formal.
 - Memulai pemrosesan transaksi sesuai dengan siklus akuntansi.
 - Sebagai dasar pencatatan kedalam jurnal umum.

Tahun Pelajaran 2019-2020

Nama Sekolah : SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
Bidang Keahlian : Keuangan
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Kelas : X Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

No.	NIS	Nama Siswa	L/P	Nilai Pretest
1	19.5320	ANGGA PRATAMA	L	55
2	19.5321	ANISA AZHARI	P	70
3	19.5322	ARTIWITA BR MALAU	P	55
4	19.5323	AYU KURIASARI	P	70
5	19.5324	DEWI SUPRABOWATI	P	40
6	19.5325	DIAN PRATIWI	P	45
7	19.5326	DILLA IKHSAN SAPUTRI	P	80
8	19.5327	DINA LORENZA SIAGIAN	P	50
9	19.5328	DISKA NAJWA ANDINI	P	70
10	19.5329	DWI HABSARI	P	50
11	19.5330	EDI SETYAWAN	L	80
12	19.5331	EKA RAHAYU	P	65
13	19.5332	FAHMI NUR IKHSAN	L	80
14	19.5333	GILANG RAMADHAN	L	55
15	19.5334	JANA KUMALA SARI	P	65
16	19.5335	KUMALA SARI	P	80
17	19.5336	MUHAMMAD RIZKI FIRNANDA	L	70
18	19.5337	MUHAMMAD SYAIFULLAH	L	65
19	19.5338	NUR HALIMAH	P	70
20	19.5339	NUR VADILA	P	80
21	19.5340	RAHMAD HIDAYAT	L	35
22	19.5341	RISPIA DEWI	P	80
23	19.5342	SAIDENA NURANJANI	P	40
24	19.5343	SEPTIA NUR HASANAH	P	70
25	19.5344	SITI KHODIJAH	P	80
26	19.5345	SITI NURHIDAYAH	P	55
27	19.5346	TIARA INDAH SINAGA	P	35
28	19.5347	TOMI KURNIAWAN SITORUS	L	45
29	19.5348	TRI YULIA NINGSIH	P	60
30	19.5349	WAHYU PANDIANGAN	L	50
31	19.5350	ZAHARA RAMADANIA.S	P	80
32	19.5351	ZIKRI ABDILLAH	L	60

Indrapura, 2019
Guru Mata Pelajaran

Tahun Pelajaran 2019-2020

Nama Sekolah : SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
Bidang Keahlian : Keuangan
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Kelas : X Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

No.	NIS	Nama Siswa	L/P	Nilai Siklus I
1	19.5320	ANGGA PRATAMA	L	75
2	19.5321	ANISA AZHARI	P	70
3	19.5322	ARTIWITA BR MALAU	P	80
4	19.5323	AYU KURIASARI	P	80
5	19.5324	DEWI SUPRABOWATI	P	80
6	19.5325	DIAN PRATIWI	P	80
7	19.5326	DILLA IKHSAN SAPUTRI	P	90
8	19.5327	DINA LORENZA SIAGIAN	P	80
9	19.5328	DISKA NAJWA ANDINI	P	80
10	19.5329	DWI HABSARI	P	75
11	19.5330	EDI SETYAWAN	L	90
12	19.5331	EKA RAHAYU	P	75
13	19.5332	FAHMI NUR IKHSAN	L	80
14	19.5333	GILANG RAMADHAN	L	75
15	19.5334	JANA KUMALA SARI	P	75
16	19.5335	KUMALA SARI	P	85
17	19.5336	MUHAMMAD RIZKI FIRNANDA	L	75
18	19.5337	MUHAMMAD SYAIFULLAH	L	75
19	19.5338	NUR HALIMAH	P	75
20	19.5339	NUR VADILA	P	85
21	19.5340	RAHMAD HIDAYAT	L	70
22	19.5341	RISPIA DEWI	P	80
23	19.5342	SAIDENA NURANJANI	P	70
24	19.5343	SEPTIA NUR HASANAH	P	80
25	19.5344	SITI KHODIJAH	P	80
26	19.5345	SITI NURHIDAYAH	P	70
27	19.5346	TIARA INDAH SINAGA	P	70
28	19.5347	TOMI KURNIAWAN SITORUS	L	70
29	19.5348	TRI YULIA NINGSIH	P	85
30	19.5349	WAHYU PANDIANGAN	L	80
31	19.5350	ZAHARA RAMADANIA.S	P	80
32	19.5351	ZIKRI ABDILLAH	L	85

Indrapura, 2019
Guru Mata Pelajaran

Tahun Pelajaran 2019-2020

Nama Sekolah : SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
Bidang Keahlian : Keuangan
Kompetensi Keahlian : Akuntansi
Kelas : X Akuntansi
Mata Pelajaran : Akuntansi Dasar

No.	NIS	Nama Siswa	L/P	Nilai Siklus II
1	19.5320	ANGGA PRATAMA	L	80
2	19.5321	ANISA AZHARI	P	80
3	19.5322	ARTIWITA BR MALAU	P	85
4	19.5323	AYU KURIASARI	P	85
5	19.5324	DEWI SUPRABOWATI	P	85
6	19.5325	DIAN PRATIWI	P	85
7	19.5326	DILLA IKHSAN SAPUTRI	P	95
8	19.5327	DINA LORENZA SIAGIAN	P	80
9	19.5328	DISKA NAJWA ANDINI	P	85
10	19.5329	DWI HABSARI	P	85
11	19.5330	EDI SETYAWAN	L	95
12	19.5331	EKA RAHAYU	P	85
13	19.5332	FAHMI NUR IKHSAN	L	85
14	19.5333	GILANG RAMADHAN	L	80
15	19.5334	JANA KUMALA SARI	P	80
16	19.5335	KUMALA SARI	P	95
17	19.5336	MUHAMMAD RIZKI FIRNANDA	L	80
18	19.5337	MUHAMMAD SYAIFULLAH	L	85
19	19.5338	NUR HALIMAH	P	85
20	19.5339	NUR VADILA	P	95
21	19.5340	RAHMAD HIDAYAT	L	72
22	19.5341	RISPIA DEWI	P	85
23	19.5342	SAIDENA NURANJANI	P	80
24	19.5343	SEPTIA NUR HASANAH	P	85
25	19.5344	SITI KHODIJAH	P	85
26	19.5345	SITI NURHIDAYAH	P	80
27	19.5346	TIARA INDAH SINAGA	P	80
28	19.5347	TOMI KURNIAWAN SITORUS	L	85
29	19.5348	TRI YULIA NINGSIH	P	90
30	19.5349	WAHYU PANDIANGAN	L	95
31	19.5350	ZAHARA RAMADANIA.S	P	90
32	19.5351	ZIKRI ABDILLAH	L	95

Indrapura, 2019
Guru Mata Pelajaran

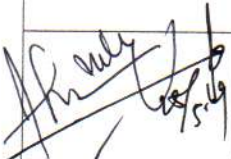

Kepada Yth: Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

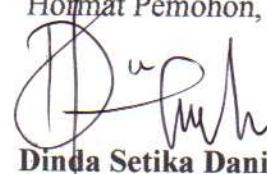
Nama Mahasiswa : Dinda Setika Dani
NPM : 1502070048
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi
Kredit Kumulatif : 159 SKS

IPK= 3,45

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Metode Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2018/2019	
	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (<i>Kahoot!</i>) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Swasta T Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2018/2019	
	Pengaruh Strategi Pembelajaran Generatif (<i>Generative Learning</i>) terhadap Hasil Belajar Akuntansi Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2018/2019	

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

Medan, 14 Mei 2019
Hormat Pemohon,


Dinda Setika Dani

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.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.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 Setika Dani
NPM : 1502070048
Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Swasta T Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2018/2019

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Dr. Faisal Rahman Dongoran, 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, 14 Mei 2019

Hormat Pemohon,

Dinda Setika Dani

Keterangan

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

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2290/II.3-AU//UMSU-02/ F/2019
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

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

Nama : Dinda Setika Dani
N P M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2018/2019

Pembimbing : Dr. Faisal Rahman Dongoran, 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 : **21 Mei 2020**

Medan, 16 Ramadhan 1440 H
21 Mei 2019 M

Wassalam
Dekan



Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing Materi dan Teknis
4. Pembimbing Riset
5. Mahasiswa yang bersangkutan :

WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

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 10 Oktober 2019, pada pukul 07.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Miranti Rizka Armaya
N.P.M : 1502070030
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Quantum Teaching* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Pelajaran 2019/2020

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

Ditetapkan : (A-) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua



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

PANITIA PELAKSANA

Sekretaris



Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si.
2. Mariati, S.Pd, M.Ak
3. Henny Zurika Lubis, SE, M.Si



1. _____



2. _____



3. _____

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
 N.P.M : 1502070048
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Proposal : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Swasta T Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2018/2019

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
12/5-09	Bab I - judul / bab - Rumus -	
15/5-09	Bab II - tujuan - Kejuruan - Kompetensi -	
	Bab III - Matriks -	
16/5-09	Bab IV -	

Medan, Mei 2019

Diketahui /Disetujui
 Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Kamis Tanggal 23 Mei 2019 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
N.P.M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura Tahun Ajaran 2019/2020

Disetujui / tidak disetujui*)

No	Argument/Komentar/Saran
Judul	- Judul Sempurnakan
Bab I	
Bab II	- teori Kahoot! ditambah - kerangka konseptual
Bab III	- jadwal kegiatan - instrumen penelitian
Lainnya	
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [<input checked="" type="checkbox"/>] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan,2019

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. IJAH MULYANI SIHOTANG, M.Si

Sekretaris

Dr. FAISAL RAHMAN DONGORAN, SE, M.Si

Pembimbing

Dr. FAISAL RAHMAN DONGORAN, SE, M.Si

Pembahas

HENNY ZURIKA LUBIS, SE, M.Si



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Kamis Tanggal 23 Mei 2019 Menerangkan Bahwa :

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
N.P.M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019/2020

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan, Juli 2019

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. IJAH MULYANI SIHOTANG, M.Si

Sekretaris

Dr. FAISAL RAHMAN DONGORAN, SE, M.Si

Pembimbing

Dr. FAISAL RAHMAN DONGORAN, SE, M.Si

Pembahas

HENNY ZURIKA LUBIS, SE, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Muchtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

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 Setika Dani
N.P.M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) terhadap Hasil Belajar Siswa
Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
Tahun Ajaran 2019/2020

Menjadi:

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) dalam Meningkatkan Hasil Belajar
Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019/2020

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

Medan, Juli 2019

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Hormat Pemohon

Dinda Setika Dani



SURAT KETERANGAN

NO:

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

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
N.P.M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura 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. IJAH MULYANI SIHOTANG, M.Si



Unggul, Cerdas & Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> Email : fkip@umsu.ac.id

Nomor : 4885 /IL.3-AU/UMSU-02/F/2019 Medan, 23 Dzulqaidah 1440 H
Lamp : --- 25 Juli 2019 M
Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak / Ibu Kepala
SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura
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 Setia Dani
N P M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T.Amir Hamzah Indrapura 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'alaikumsalam Wr. Wb

Dekan



**** Penting! ****



PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) SWASTA
T. AMIR HAMZAH INDRAPURA

Jln. Syarifuddin No. 39 Tanjung Kubah - Indrapura, Kode Pos, 21256, Kecamatan Air Putih - Kabupaten Batu Bara
Telp. 0622 - 31142 / 31810, Fax. 0622 - 646016
Website : www.smk-ahamzahindrapura.sch.id - Email : smkamirhamzah@yahoo.co.id

Nomor : 423.4/022/SMK-AH/VIII/2019
Lamp : Nihil
Hal : IZIN RISET

Kepada Yth,
Dekan I Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
di -

Medan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan Surat Bapak Dekan Nomor : 4885/II.3-AU/UMSU-02/6/F2019, Hal : Izin Riset Mahasiswi Atas Nama :

Nama : **Dinda Setia Dani**
NPM : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi :

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (Kahoot!) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T.Amir Hamzah Indrapura TP. 2019/2020


Pada Prinsipnya dapat kami setujui dan dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2019

Demikian kami sampaikan untuk dapat dimaklumi dan diucapkan terima kasih.





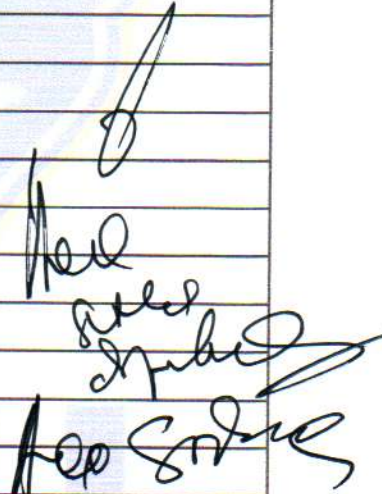
Indrapura, 29 Agustus 2019

Kepala Sekolah,

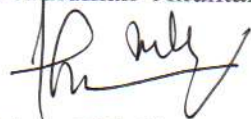

Ir. M. YAKUP

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Dinda Setika Dani
N.P.M : 1502070048
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot!*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019/2020

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
20-9-19	peluang dan peluang Pala bel konkrit	
21-9-19	Cerita bisnis sangat menarik - eksp.	
24/9-19	Kemungkinan hasil penelitian - penelitian kuantitatif - kuantitatif & kualitatif - kuantitatif & kualitatif - cara berhitung dan perhitungan	

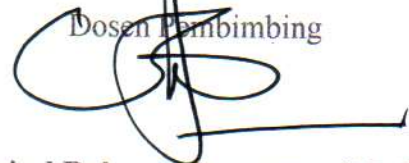
Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi



(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Medan, September 2019

Dosen Pembimbing



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

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:

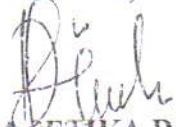
Nama : **DINDA SETIKA DANI**
NPM : 1502070048
Program studi : Pendidikan Akuntansi
Alamat : Jl. Gunung Sinabung No. 15

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 dileges 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. Bukti lunas SPP tahap berjalan (difotocopy rangkap 3)
5. Foto copy compri 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 tangani 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 SETIKA DANI

Medan, September 2019

Disetujui oleh:
A.n. Rektor
Wakil Rektor I

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

Medan, September 2019

Dekan


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

