

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *ADOBE
FLASH CS5* BRBENTUK *PERDUKUN ACAK* TRHADAP HASIL
BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI SMK PAB 2
HELVETIA TAHUN AJARAN 2017-2018**

SKRIPSI

*Digunakan Guna Untuk Tugas –Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh :

FADHILLAH MAULANI
1402070032



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



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6619056Ext, 22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-Mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, 05 April 2018, pada pukul 08.00 WIB samapai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama : Fadhillah Maulani
NPM : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018

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

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

PANTIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris


Dr. Efrianto Nasution, S.Pd, M.Pd


Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Henny Zurika Lubis, SE, M.Si

1. 

2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

2. 

3. Mariati, S.Pd, M.Ak

3. 



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama Lengkap : Fadhillah Maulani
NPM : 1402070032
Progam Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi
Adobe Flash CS5 Berbentuk PERDUKUN ACAK
Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI
SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018

Sudah layak disidangkan

Medan, 27 Maret 2018

Disetujui oleh
Pembimbing

Mariati, S.Pd, M.Ak

Diketahui oleh :



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

Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

ABSTRAK

Fadhillah Maulani (1402070032). Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017-2018. Skripsi.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* terhadap hasil belajar siswa akuntansi di kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA pada materi sumber-sumber keuangan perusahaan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PAB 2 HELVETIA yang beralamat Jl. Veteran Psr. IV Helvetia kecamatan Labuhan Deli kabupaten Deli Serdang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK 2 yang berjumlah 26 siswa dengan rincian perempuan 26 orang siswa. Teknik pengumpulan *sample* yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berjumlah 21 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban.

Dari perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 6,189$ dan bila di konsultasikan dengan nilai tabel pada taraf signifikan 0,05 dengan $dk = N - 1 = 25$ maka $t_{tabel} = 2,060$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} maka diperoleh $(6,189 > 2,060)$, sehingga hipotesis diterima. Sehingga kesimpulannya adalah “ ada Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017-2018.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *PERDUKUN ACAK*, Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI ADOBE FLASH CS5 BERBENTUK PERDUKUN ACAK TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI SMK PAB 2 HELVETIA TAHUN AJARAN 2017/2018”**. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna dan memuaskan. Penulis mengharapkan kritik dan saran para pembaca untuk penyempurnaan Skripsi ini agar lebih bermanfaat dimasa yang akan datang.

Selama proses skripsi proposal ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Sujud Syukur ku limpahkan atas rahmad hidayah dan kelancaran yang diberikan oleh Allah SWT yang selalu mengajarkanku sabar atas semua proses yang ku lalui hingga saat ini dan Nabi Muhammad SAW yang selalu membuat ku bersyukur terlahir sebagai muslim yang mempunyai pemimpin yang membuat semua umat terinspirasi atas perilaku nya yang luar biasa .

2. Teristimewa kepada Orang Tua tercinta Bapak Sasno Ardi dan Ibu Yusti Angraini yang tidak henti-hentinya memberikan support, doa dan kasih sayang yang takkan tergantikan sejak saya lahir sampai saat ini kasih sayang yang kalian akan selalu saya ingat dan pengorbanan kalian berikan tidak akan pernah terlupakan.
3. Bapak Dr. H. Agussani, MAP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku Ketua Progam Studi
6. Bapak Faisal Rahman Dongoran, M.Si selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Mariati, S.Pd, M.Ak selaku pembimbing saya yang telah membimbing, mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Seluruh Staff Biro Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
10. Bapak Suwandi dan bapak Supriadi S.E selaku guru akuntansi kelas XI yang telah banyak membantu saya dalam proses penelitian hingga selesai.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dalam penyajiannya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Medan, 2017

Fadhillah Maulani

DAFTAR ISI

	halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II LANDASAN TEORITIS	
A. Kerangka Teoritis	7
1. Media pembelajaran	7
2. Aplikasi <i>Adobe Flash CS5</i>	13
3. Media Pembelajaran <i>PERDUKUN ACAK</i>	14
4. Hasil Belajar	20

5. Materi Pembelajaran	21
B. Kerangka Konseptual	27
C. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	30
C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	31
D. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	33
F. Aspek Pengukuran	34
G. Pengolah data dan Analisis Data.....	35
H. Teknik Analisis Data.....	36
I. Uji Validitas dan Reabilitas	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	
A. Deskripsi Data Sekolah.....	41
B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	53
B. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa	3
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	29
Tabel 3.2 Jumlah Populasi	30
Tabel 3.3 Desain Penelitian.....	33
Tabel 3.4 Alternatif jawaban menurut skala <i>Likert</i>	34
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penggunaan Media Pembelajaran <i>PERDUKUN ACAK</i>	38
Tabel 4.1 Rekapitulasi Tenaga Pendidikan dan Kependidikan di SMK PAB 2 HELVETIA.....	44
Tabel 4.2 Alternatif Jawaban Menurut Skala <i>Likert</i>	47
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Media Pembelajaran <i>PERDUKUN ACAK</i>	48
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa	49
Tabel 4.5 Skor Angket Untuk Variabel Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Adobe Flash CS5</i> Berbentuk <i>PERDUKUN ACAK</i> ..	50

Tabel 4.6 Skor Angket Untuk Vriabel Media Pembelajaran dengan

Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *PERDUKUN ACAK*

(X)..... 51

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Paradigma Penelitian	28
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah SMK PAB 2 Helvetia.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
Lampiran 1 Silabus	72
Lampiran 2 RPP	76
Lampiran 3 Daftar Nilai	97
Lampiran 4 Media Pembelajaran <i>PERDUKUN ACAK</i>	98
Lampiran 5 Angket	100
Lampiran 6 Hasil Perhitungan SPSS.....	103
Lampiran 7 Dokumentasi	125
Lampiran 8 Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment	123
Lampiran 9 Tabel Nilai Kriteria L Untuk Uji Lilefors	124
Lampiran 10 Tabel Nilai dalam distribusi “t”	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan hal mendasar yang tidak bisa lepas dari kehidupan semua orang. Seiring dengan berkembangnya zaman, kebutuhan perusahaan dalam mencari sumber daya manusia yang berkualitas juga meningkat, itulah mengapa sangat penting untuk belajar. Dan dalam hal ini banyak perusahaan akan lebih banyak merekrut lulusan pada tingkat universitas maupun lulusan SMK (Sekolah Menengah Kejuruan), terutama pada lulusan SMK Akuntansi.

Oleh sebab itu proses pembelajaran harus ditingkatkan pada siswa SMK Akuntansi untuk meningkatkan hasil belajar mereka, sehingga mereka mampu bersaing dalam dunia kerja untuk meningkatkan ekonomi bangsa maupun ekonomi individu.

Selama peneliti mengamati pengajaran di sekolah, peneliti melihat bahwa selama ini proses belajar mengajar masih belum mengimplementasikan terobosan baru dalam pengajaran akuntansi, guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran akuntansi, hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas belajar dan siswa menjadi cenderung pasif. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran akuntansi guru hendaknya lebih memilih variasi pendekatan, strategi, media, yang tepat agar murid menjadi lebih termotivasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti sekolah di SMK PAB 2 HELVETIA pada tanggal 24 november 2017. Pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan masih bersifat verbalis. Dalam kegiatan belajar mengajar guru masih kurang variatif menggunakan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan dan tidak mampu memahami mata pelajaran akuntansi, diakibatkan oleh guru yang kurang inovatif dalam mengoptimalkan perkembangan teknologi sebagai bahan media dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik untuk belajar akuntansi, banyak siswa yang tidak memperoleh hasil belajar yang melebihi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan, KKM untuk pelajaran akuntansi yang berlaku di SMK PAB 2 HELVETIA adalah 80. Adapun data yang diperoleh peneliti dari SMK PAB 2 Helvetia yang memiliki dua kelas akuntansi, pada observasi awal di kelas XI Ak 2 dengan jumlah siswa 26 orang, siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 (42%) orang dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 15 (58%) orang.

Hal ini berarti bahwa hasil belajar akuntansi masih rendah yakni dibawah nilai KKM yang ditetapkan disekolah tersebut yaitu 80 dari skor ideal 100. Untuk lebih jelasnya data perolehan nilai siswa kelas XI Akuntansi SMK PAB 2 HELVETIA dapat disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa Pada Ujian Tengah Semester Ganjil Kelas XI Ak 2
SMK PAB 2 HELVETIA
Tahun Pembelajaran
2017/2018

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 80	11	42%
2	< 80	15	58%
	Jumlah	26	100%

Sumber :Daftar Nilai Siswa Kelas XI AK 2 SMK PAB HELVETIA

Untuk itu salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar meningkat adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *software Adobe Flash CS5*, Aplikasi keluaran perusahaan *Adobe* ini memiliki kelebihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, aplikasi ini mudah digunakan dan juga menggunakan teknologi animasi yang mampu bergerak menggunakan aplikasi *software* berbasis *windows*, serta sistem suara yang dapat menarik minat siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka media *PERDUKUN ACAK (Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata)* dapat digunakan pada pembelajaran akuntansi untuk memupuk kemampuan dan kerjasama siswa dalam belajar akuntansi, sehingga peneliti berkeinginan melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut:

1. guru kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran akuntansi
2. Siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dalam pembelajaran akuntansi.
3. Hasil belajar Akuntansi siswa SMK PAB 2 Helvetia yang masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi diatas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar akuntansi pada materi pokok sumber-sumber keuangan perusahaan di kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Pembelajaran 2017-2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :Apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Pembelajaran 2017-2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah :
Untuk mengetahui Apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Pembelajaran 2017-2018

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Sebagai pertimbangan untuk sekolah agar langsung mengimplementasikan media pembelajaran ini sebagai bahan pelajaran wajib yang harus di pakai guru dalam meningkatkan motivasi murid dalam belajar akuntansi sehingga hasil belajar akan meningkat sesuai standart yang telah ditentukan oleh sekolah.

2. Bagi Siswa

Dengan dilakukannya penelitian ini, siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran akuntansi, diharapkan motivasi murid akan meningkat dalam proses pembelajaran, hingga mereka mampu mencapai standart minimum nilai yang berlaku dalam sekolah, sehingga mereka dapat mencapai impian mereka.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi dan perbandingan jika ada mahasiswa yang ingin melakukan penelitian dengan media pembelajaran yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi (Arsyad 2009: 3). Sedangkan batasan yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual serta peralatannya. Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian, yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses belajar.

Media Pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara pendidik berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini seyogyanya

pendidik menggunakan berbagai media yang sesuai. Media Pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) dalam Arsyad (2011: 16-17) yaitu:

1) Fungsi Atensi

Media dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar teks yang bergambar.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatnya kembali. Sedangkan manfaat media menurut Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- a) Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas penyajian materi pembelajaran sehingga dapat memperlancar proses belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, kemudian dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, interaksi yang terjalin antar peserta didik dan lingkungannya menjadi lebih baik, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar mengembangkan kemampuannya lebih besar.
- c) Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Media Pembelajaran mengatasi masalah yang amat serius dalam setiap proses belajar yakni menyamakan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara pendidik dan peserta didik, dalam hal ini membantu peserta didik secara optimal.

c. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2011: 32) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu:

- 1) Media hasil teknologi
- 2) Media hasil teknologi audio-visual
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer

Daribeberapaklasifikasimediapembelajarantersebut,media pembelajaran terdiri dari media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran tradisioanal dapat berupa media dua dimensi dan cetakan. Media pembelajaran modern dapat berupa rekaman *video* atau televisi.

d. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Gagne dan Briggs (Arsyad 2011: 4) mengemukakan bahwa Media Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri, antara lain buku, *tape*

recorder, kaset, *video*, kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut diuraikan Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (Arsyad. 2011: 81):

1) Media Berbasis Manusia

Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap. Media berbasis manusia biasanya memiliki ciri khusus yaitu ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran peserta didik.

2) Media Berbasis Cetakan

Media Pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan *handout*. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah warna, huruf dan kotak yang digunakan sebagai alat penuntun dan menarik perhatian.

3) Media Berbasis Visual

Media visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta dan grafik.

4) Media Berbasis Audio Visual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satunya adalah dengan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard*.

5) Media Berbasis Komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (*Computer Asisted Instruction*). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon peserta didik.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

2. Aplikasi Adobe Flash CS5

a. Pengertian Adobe Flash CS5

Berdasarkan pada Galih Pranowo (2011: 1), *Adobe Flash CS5* “merupakan salah satu *Software* yang banyak dinikmati oleh kebanyakan orang karena keandalannya mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia.”

Kinerja *Flash* dapat juga dikombinasikan dengan program-program lain, *Flash* dapat diaplikasikan untuk pembuatan aplikasi kartun, animasi interkatif, efek-efek animasi, *banner* iklan, *website*, *game*, presentasi dan sebagainya.

b. Keunggulan Adobe Flash CS5

Dalam Galih Pranowo (2011: 2), keunggulan *Adobe Flash CS5* “adalah terletak pada fitur-fitur baru yang ditawarkan oleh Adobe System Incorporated, yang tidak ada pada *Adobe Flash* generasi sebelumnya yang dikeluarkan di tahun 2008, *Adobe Flash CS5*.” *Adobe Flash CS5* memiliki beberapa fitur terbaru yang sangat mengagumkan untuk memperindah serta memperkaya tampilan dari suatu desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *Adobe Flash CS5*.

1) *Object-based Animation*

2) *Motion Editor Panel*

3) *Motion Tween Presets*

4) *Inverse Kinematics with The Bone tool*

5) *3D Transformations*

6) *Decorative Drawing with the Deco tool*

3. Media Pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (PERDUKUN ACAK)

a. Pengertian Permainan Edukasi

Menurut Intan (2011 :44) Setiap peserta didik memiliki beberapa perbedaan dalam penerimaan dan mengartikan sebuah informasi. Ada berbagai tipe belajar peserta didik yakni, tipe belajar visual, auditori dan kinestetik. Sebagai pelaku transfer informasi, pendidik harus bisa mentransfer informasi yang dimilikinya ke semua tipe belajar peserta didik tersebut. Permainan merupakan salah satu media Pembelajaran yang dapat menjangkau setiap tipe belajar peserta didik. Permainan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap peserta didik. Permainan dapat menjadi variasi dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Sugar dan Sugar dalam *Primary Games: Experiential Learning Activities for Teaching Children K-8* terdapat 9 cara permainan menjadi media variasi dalam proses pembelajaran:

1. Permainan adalah pengalaman.
2. Permainan menyediakan pilihan.
3. Permainan memperkuat pembelajaran.
4. Permainan meningkatkan keterampilan.
5. Permainan dapat memperkenalkan yang susah dan baru .
6. Permainan melengkapi tugas membaca.
7. Permainan meningkatkan kerja sama.
8. Permainan memperkuat dan meningkatkan *multitasking*.
9. Permainan dapat menggantikan *drill work*.

Permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran memecahkan mitos bahwa kurikulum sekolah memiliki konten yang berat. Permainan memberikan

pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Bahkan lebih baik, permainan memberikan pengalaman *real time* yang menarik bagi peserta didik dengan tipe belajar visual, auditori, dan kinestetik. Pengalaman ini dapat diamati dan diukur untuk memastikan bahwa peserta didik memahami sepenuhnya materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidik.

b. Pengertian Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK)

Permainan Edukasi sangat bermacam-macam, mulai dari yang mudah seperti *Bingo* sampai yang paling rumit seperti permainan *Who Wants To Be A Millionaire*. ACAK sebagai salah satu Permainan Edukasi yang masuk ke dalam kategori *Puzzle*. *Puzzle* merupakan sebuah permainan yang didasarkan pada teka-teki. Teka-teki tersebut dibutuhkan konsentrasi dan kerjasama dalam memecahkan masalah. Permainan ini membutuhkan kecepatan, ketekunan, ketelitian dan kreativitas untuk menyelesaikannya. Menurut Patmodewo (Genesa V., dkk, 2013) “kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.” *Puzzle* merupakan permainan klasik dari luar negeri, namun sekarang permainan sudah banyak dijumpai di masyarakat yang dibuat oleh orang Indonesia dengan beragam bentuk. Permainan *puzzle* merupakan permainan yang tidak lekang oleh waktu karena permainan ini merupakan permainan yang murah, sederhana dan dapat mengasah kecerdasan otak kiri. Permainan *puzzle* dapat didesain menjadi Media Pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang disampaikan, hal tersebut karena permainan media

puzzle memiliki sisi edukasi. Nani (Dwi M., 2013) mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk:

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Pemain belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
- 6) Melatih logika anak. Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Pemain dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan dan kaki sesuai logika.

Berdasarkan pengertian tentang *puzzle*, maka dapat diketahui bahwa *puzzle* merupakan alat permainan yang edukatif yang dapat merangsang kemampuan sistematis anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Berikut ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami:

- 1) *Word Search* adalah permainan mencari kata, sejenis teka-teki yang terdiri dari rangkaian kata yang telah diacak, kata-kata tersebut dapat dieja vertikal, horizontal maupun diagonal. Aturan dalam permainan *Word Search* para pemain harus mencari kata yang spesifik guna mencocokkan dengan kata yang tersedia. Permainan ini membutuhkan kemampuan otak untuk melihat kata-kata yang tersembunyi di belakang gambar atau huruf.

- 2) *Jigsaw* merupakan sebuah permainan teka-teki berupa potongan bentuk yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya, dan membutuhkan penyusunan dalam menyelesaikan permainannya.
- 3) *Hidden Puzzle* merupakan teka-teki tersembunyi yang berupa latar belakang foto yang berisi gambar tertentu. Tantangan dari permainan ini adalah pemain harus mencari bagian-bagian yang hilang pada gambar tersebut sesuai dengan perintah yang tersedia, setelah bagian gambar ditemukan cocokkan gambar yang telah ada.
- 4) *Wooden Puzzle* yakni *puzzle* yang terbuat dari kayu atau karton yang sangat berat.
- 5) *Wooden Puzzle* yakni *puzzle* yang terbuat dari kayu atau karton yang sangat berat. *Crossword* yakni *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Berdasarkan teori media yang dijelaskan di atas peneliti mengambil kesimpulan untuk menggunakan teori dan media yang sama yaitu Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK). Namun sesuai dengan kebutuhan peneliti agar media tersebut menjadi lebih kreatif dan modern, peneliti mengubah nama media tersebut yang disingkat dengan *PEDUKUN ACAK* dan juga mengembangkan media tersebut menjadi lebih kreatif dan modern sesuai kebutuhan murid dalam belajar akuntansi khususnya di daerah Medan, Sumatra Utara

Media Pembelajaran berupa *PERDUKUN ACAK* satu tipe dengan permainan *Word Search* merupakan jenis media visual yang dikemas dengan menarik menggunakan teka-teki yang berisi kata yang telah diacak kemudian peserta didik diminta untuk menemukan kata jawaban pertanyaan dengan mengerjakannya secara horizontal, vertikal atau diagonal. Media ini didesain sesuai dengan kompetensi dasar materi yang disampaikan oleh pendidik. Media Pembelajaran berupa *PERDUKUN ACAK* dapat digunakan secara individual ataupun kelompok baik itu untuk pembelajaran di kelas ataupun di rumah.

Penerapan Media Pembelajaran berupa *PERDUKUN ACAK* merupakan salah satu tindakan nyata yang dapat dilakukan pendidik untuk mengembangkan kognitif siswa kelas XI AK 2 SMK PAB 2 HELVETIA. Dengan penerapan ini, belajar bukan lagi hal yang membosankan dan cenderung memberi tekanan pada siswa namun menjadi kegiatan yang mengasyikkan dan santai.

D. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata(*PERDUKUN ACAK*)

PERDUKUN ACAK adalah permainan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 1 orang. Dalam permainan ini, kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdiri dari huruf-huruf yang diacak untuk mencari kata yang tertera di bawah kotak. Pada permainan edukasi akuntansi cari kata *excellent* ini hanya dimainkan oleh 1 orang pemain. Kata *excellent* ditambahkan karena setelah permainan selesai akan ada nilai yang keluar padahal halaman *Game over*.

Ada beberapa langkah-langkah dalam penggunaan *PERDUKUN ACAK* diantaranya adalah :

- 1) Seluruh siswa membuka aplikasi atau *software PERDUKUN ACAK* di komputer yang sudah ada aplikasi atau *software PERDUKUN ACAK*
- 2) Setelah membuka aplikasi *PERDUKUN ACAK* akan terlihat tampilan awalnya, kemudian klik start untuk memulai
- 3) Kemudian akan terlihat tampilan Kompetensi Dasar, Materi Pokok dan Indikator yang ingin dicapai. Kemudian klik touch me to start
- 4) Selanjutnya akan terdapat tiga pilihan, untuk melihat materi silahkan klik *material explanation*, untuk melihat cara bermain silahkan klik *how to play* dan untuk memulai permainan silahkan klik *start*.
- 5) Kemudian akan terdapat *enter your name*, silahkan ketik nama anda kemudian klik *start*.
- 6) Kemudian akan terlihat tampilan game acak kata yang terdiri dari 180 kotak dengan isi huruf-huruf yang diacak, dan dibawah kotak huruf-huruf tersebut terdapat 15 kata, dan 15 kata tersebut harus dicari didalam kotak huruf-huruf yang diacak. Dengan cara mengklik huruf-huruf yang membentuk kata yang sesuai.
- 7) Jika jawabannya benar semua maka akan diberi nilai 100. Dan apabila tidak mencapai KKM maka siswa harus mengulang permainan kembali. Pengulangan diberi kesempatan hanya satu kali.

4.Hasil Belajar

(Slameto 2010:2) “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku yang

baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Menurut Gagne (dalam Purwanto 2009 : 42) “Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.”

Menurut Winkel (dalam Purwanto 2009 : 45) “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.”

Menurut Purwanto (2009 : 54) “Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.”

Secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh *factor internal*, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar siswa.

Yang tergolong faktor internal adalah :

1. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh cacat tubuh, dan sebagainya.

2. Faktor sosial yang terdiri atas:
 - a. Faktor lingkungan keluarga
 - b. Faktor lingkungan sekolah
 - c. Faktor lingkungan masyarakat
 - d. Faktor kelompok.
3. Faktor budaya seperti : adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
4. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
5. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

5. Materi Pembelajaran

A. Sumber – Sumber Keuangan Perusahaan

Menurut Riyanto (Agus dkk 2014 : 33) bahwa sumber dana yang dapat diperoleh untuk membiayai suatu perusahaan adalah:

1. Sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*)

Sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*) dapat diartikan sebagai bentuk dana pemenuhan kebutuhan dana nya berasal dari dalam perusahaan itu sendiri, dengan kata lain dana dengan kekuatan atau kemampuan sendiri.

Dana dalam perusahaan terdiri: dana yang berasal dari pemilik perusahaan, saldo keuntungan yang ditanam kembali dalam perusahaan. Surplus dana dan akumulasi penyusutan aktiva tetap atau yang disebut sebagai cadangan dana. Terdiri atas nilai buku dan nilai pasar dari harta yang dimiliki perusahaan.

2. Sumber dana dari luar perusahaan (*eksternal source*)

Sumber dana dari luar perusahaan (*eksternal source*) yaitu pemenuhan kebutuhan dana yang diambil atau berasal dari sumber-sumber dana yang ada diluar perusahaan. dana yang berasal dari luar perusahaan adalah dana yang berasal dari pihak bank, asuransi, dan kreditur lainnya. dana yang berasal dari para kreditur adalah hutang bagi perusahaan yang disebut sebagai dana pinjaman. dan pinjaman yang dimaksud adalah dana yang didapat dari pihak ketiga (kreditur).

Berbisnis apapun pasti butuh modal, berapa pun jumlahnya itu. Permodalan sering menjadi kendala utama yang menghambat dalam membangun bisnis, baik itu kurang modal atau bahkan tidak punya modal sama sekali. Memang tidak mudah untuk menentukan sumber pembiayaan yang sesuai dengan kebutuhan usaha. Karena ada beberapa alternatif sumber pembiayaan usaha yang ada, namun yang perlu diketahui adalah bagaimana cara mendapatkan serta mengelolanya dengan baik.

Berikut adalah sumber-sumber keuangan/permodalan dalam suatu perusahaan.

1. Dana Sendiri

Menggunakan dana sendiri paling banyak dilakukan oleh pengusaha dalam memodali usahanya. Pemakaian dana ini dimungkinkan bila memiliki simpanan uang tunai di bank.

Dengan dana pribadi ini, kita bisa lebih fleksibel dalam pemakaian jumlah dana sewaktu-waktu, serta bebas mengalokasikan dana sesuai dengan keputusan sendiri. Sekaligus akan terbebas dari bunga, pemotongan keuntungan dan tidak perlu membagi hasil dengan pihak lain.

Meskipun demikian terkadang menggunakan dana sendiri juga memiliki kelemahan seperti kurangnya kontrol dalam pemakaian dana, lalai dalam pencatatan keuangan, dan bila merugi maka harus menanggung kerugian sendiri.

2. Dana pinjaman

Jika anda tidak mempunyai simpanan dana pribadi dan kekurangan dana, maka alternatif lainnya adalah dana pinjaman. Berikut ini adalah berbagai macam alternatif dana pinjaman (terutama kredit perbankan) :

a. Kredit Usaha

Kredit usaha pada berbagai Bank dikemas dengan nama yang berbeda. Kredit usaha diberikan sesuai dengan jenis usaha masing-masing. Biasanya kredit usaha perbankan dibedakan menjadi kredit investasi dan kredit modal kerja, atau mungkin juga gabungan keduanya. Bagi pengusaha yang hendak mengambil fasilitas kredit ini harus mempelajari dan memenuhi persyaratan yang dibutuhkan. Dianjurkan untuk mencari kredit usaha pada bank

yang mendukung UKM dan Bank pemerintah, mengingat suku bunga yang rendah.

b. Kredit Tanpa Agunan (KTA)

Beberapa lembaga perbankan meluncurkan program Kredit Tanpa Agunan (KTA), yaitu kredit perorangan yang tidak menggunakan agunan sebagai jaminan untuk keperluan konsumtif. Untuk para pemula usaha, kredit ini dapat menjadi salah satu sumber pendanaan bagi yang tidak memerlukan kredit dalam jumlah besar. Umumnya kredit yang diberikan berkisar 5 juta sampai maksimal 150 juta, dengan jangka waktu yang beragam. Bagi yang ingin mendirikan usaha baru mungkin akan kesulitan mendapatkannya. Namun jika anda masih berprofesi sebagai karyawan, maka anda bisa menggunakan profesi tersebut untuk mendapatkan kredit ini guna membangun usaha.

c. Kredit BPR (Bank Perkreditan Rakyat)

Fasilitas kredit dari BPR relatif lebih mudah persyaratan dan prosesnya dibandingkan di bank umum. BPR melayani orang-orang yang butuh pendanaan usaha, terutama UKM, dengan sistem dan persyaratan yang cenderung mudah. Tapi harus diingat tingkat bunganya cenderung lebih tinggi dari bank umum, dengan jangka waktu yang relatif lebih singkat.

d. *Leasing* atau *Lease Back*

Leasing ialah program pendanaan yang diberikan oleh suatu lembaga keuangan yang berbentuk perusahaan pendanaan, dimana pinjaman tersebut

diberikan tidak berupa uang tunai, namun berupa pembelian aset bergerak perusahaan seperti kendaraan bermotor.

Sedangkan *lease back* adalah pinjaman yang diberikan pada usaha yang membutuhkan dana tunai dengan jaminan BPKB kendaraan bermotor yang dimiliki.

e. Perum Pegadaian

Suatu lembaga keuangan yang dimiliki pemerintah untuk menyalurkan pinjaman dengan jaminan barang tertentu, dengan tingkat bunga yang relatif rendah dan dihitung per 2 mingguan. Anda bisa memilih produk pegadaian yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan usaha, seperti KCA (Kredit Cepat Aman), Krasida (Kredit Angsuran Sistem Gadai), ataupun Kreasi (Kredit Angsuran Sistem Fiducial).

f. Koperasi

Koperasi yang menyalurkan pendanaan adalah koperasi kredit (Kopdit) ataupun KSP (koperasi simpan pinjam). Umumnya persyaratan yang diperlukan adalah anda harus menjadi anggota dari koperasi tersebut. Dengan menjadi anggota dan melakukan simpanan, maka anda berhak untuk mendapatkan fasilitas kredit. Sebab pada umumnya, koperasi hanya melayani kredit bagi anggotanya saja.

g. Pinjaman BUMN

Dana yang digunakan sebagai pinjaman dari BUMN adalah dana kemitraan yang sebagian berasal dari laba perusahaan yang disisihkan untuk

pengusaha kecil. Program dana kemitraan ini disebut juga Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) BUMN. BUMN yang memiliki program kemitraan ini antara lain PT Jamsostek, Pertamina, PT Gas Negara, dan sebagainya. Untuk informasi ini dapat dicari di Kementrian BUMN)

h. Pinjaman Departemen

Pemerintah juga memberikan program kredit usaha kecil melalui beberapa departemen. Ada tiga departemen yang mempunyai fasilitas pembiayaan untuk UKM, yaitu Departemen Pertanian, Departemen Koperasi dan Departemen Perindustrian. Khusus untuk usaha rumah makan, departemen yang memungkinkan untuk memberikan pinjaman adalah Departemen Koperasi.

3. Dana Gabungan Usaha (*joint*)

Kalau memiliki teman atau kerabat yang berpotensi memiliki dana lebih dapat dinegosiasikan untuk ikut serta menjadi pemodal dalam jumlah besar ataupun sebagian kecil dari bisnis anda. Usahakan membuat perencanaan konsep rumah makan yang matang lalu lakukan presentasi dan kemudian negosiasikan mengenai kebutuhan modal, jumlah, jangka waktu, dan pembagian hasil dari keuntungan usaha setiap bulannya. Jangan lupa untuk membuat daftar nama relasi yang potensial sebelumnya, untuk mendapatkan peluang pinjaman yang lebih besar.

C. Kerangka Konseptual

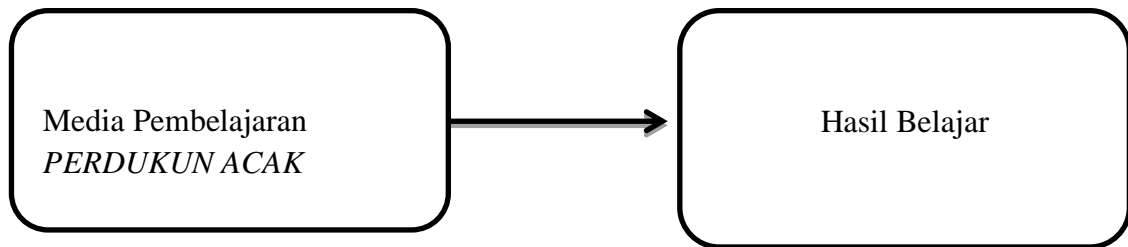
Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar yang dapat diukur melalui tes yang hasilnya berupa angka atau huruf. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode mengajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajar siswa, misalnya guru mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab yang membuat siswa menjadi pasif.

Media pembelajaran interaktif yang menumbuhkan suasana belajar yang tidak pasif salah satunya adalah media Pembelajaran *PERDUKUN ACAK* dengan kata lain siswa belajar dalam kelompok tidak seperti dalam pembelajaran konvensional, bahwa siswa belajar secara individu. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa seorang siswa tidak hanya belajar dari dirinya sendiri, melainkan juga belajar dari diri orang lain.

Pembelajaran media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* adalah salah satu tipe media pembelajaran inventif yang mudah diterapkan, para siswa bekerja dalam satu tim dan penilaian individu. media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* efektif dalam membuat siswa termotivasi dalam pembelajaran dan juga dalam tanggung jawab mengelola dan memeriksa secara rutin. Saling membantu satu sama lain dalam menghadapi masalah, dan selalu memberi dorongan untuk maju.

Berdasarkan uraian diatas diduga ada pengaruh media Pembelajaran *PERDUKUN ACAK* untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi.

Untuk lebih memahami pokok pemikiran diatas, maka paradigma penelitian digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Paradigma Penelitian

D.Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018”.

BAB III
METODE PENELITIAN

A.Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PAB 2 HELVETIA. Yang beralamat di jl. Veteran Pasar IV Helvetia Medan 20373. Telp. 061-8457394.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Pembelajaran 2017-2018. Yaitu bulan januari sampai maret 2018 yaitu dengan jadwal penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan / minggu																							
		November				Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi			■	■																				
2	Pengajuan Judul					■																			
3	Penyusunan Proposal						■	■																	
4	Revisi Proposal								■	■															
5	Seminar Proposal										■														
6	Riset											■	■												
7	Penyusunan Data													■	■										
8	Penyusunan Skripsi														■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
9	Ujian Skripsi																								■

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA yang terdiri dari 2 kelas, yaitu kelas XI AK 1 dan XI AK 2 yang berjumlah 56 siswa.

Tabel 3.2
Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
XI AK – 1	30 Siswa
XI AK – 2	26 Siswa
Jumlah	56 Siswa

2.Sampel

Teknik pengambilan sampel berdasarkan populasi diatas menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel yang digunakan hanya satu kelas, yaitu siswa kelas XI AK 2 SMK PAB 2 HELVETIA yang berjumlah 26 siswa. Yang seluruhnya berjenis kelamin perempuan. Alasan sampel ditetapkan hanya satu kelas yaitu karena kelas XI AK 2 SMK PAB 2 HELVETIA merupakan kelas yang memiliki siswa paling banyak belum mencapai batas nilai dibandingkan dengan kelas lainnya.

C.Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Adapun variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel terikat (X) : Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK*
2. Variabel bebas (Y) : Hasil belajar

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

1. Media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* merupakan media pembelajaran yang dimainkan oleh perorangan. Media Pembelajaran *PERDUKUN ACAK* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* ini lebih berpatokan terhadap murid, guru hanya sebagai fasilitator semata. Jadi penekanan materi lebih ditekankan dalam media *PERDUKUN ACAK* pada pembelajaran ini.

Adapun langkah-langkah penerapan Media Pembelajaran *PERDUKUN ACAK* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* adalah sebagai berikut :

- a. Seluruh siswa membuka aplikasi atau *software PERDUKUN ACAK* di komputer yang sudah ada aplikasi atau *software PERDUKUN ACAK*
- b. Setelah membuka aplikasi *PERDUKUN ACAK* akan terlihat tampilan awalnya, kemudian klik start untuk memulai
- c. Kemudian akan terlihat tampilan Kompetensi Dasar, Materi Pokok dan Indikator yang ingin dicapai. Kemudian klik touch me to start

- d. Selanjutnya akan terdapat tiga pilihan, untuk melihat materi silahkan klik *material explanation*, untuk melihat cara bermain silahkan klik *how to play* dan untuk memulai permainan silahkan klik *start*.
 - e. Kemudian akan terdapat *enter your name*, silahkan ketik nama anda kemudian klik *start*.
 - f. Kemudian akan terlihat tampilan game acak kata yang terdiri dari 180 kotak dengan isi huruf-huruf yang diacak, dan dibawah kotak huruf-huruf tersebut terdapat 15 kata, dan 15 kata tersebut harus dicari didalam kotak huruf-huruf yang diacak. Dengan cara mengklik huruf-huruf yang membentuk kata yang sesuai.
 - g. Jika jawabannya benar semua maka akan diberi nilai 100. Dan apabila tidak mencapai KKM maka siswa harus mengulang permainan kembali. Pengulangan diberi kesempatan hanya satu kali.
2. Hasil belajar yang diteliti dalam hal ini adalah hasil belajar pada materi pembelajaran sumber-sumber keuangan perusahaan. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui hasil *test* yang dilakukan diakhir pembelajaran.

D. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian pre eksperimental. Menurut Sugiyono (2015:107) penelitian pre eksperimental adalah “Metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”.

2. Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah *One-Shot Case Study*, seperti pada gambar berikut:

Tabel 3.3
Desain Penelitian

X	O
---	---

Keterangan:

X : *Treatment*/Perlakuan yaitu sebagai variabel independen berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK*

O : Hasil yaitu sebagai variabel dependen

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan dokumentasi dan angket.

1. Dokumentasi

Dokumentasi ini digunakan untuk mengambil data hasil belajar adalah Daftar Kumpulan Nilai (DKN) yaitu nilai ujian tengah semester siswa tahun pembelajaran 2017/2018.

2. Angket

Tujuan angket digunakan untuk menguji pemahaman siswa yaitu tentang Media pembelajaran *PERDUKUN ACAK*.

Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda silang atau tanda *checklist*.

Angket ini dibagi kepada 26 orang dengan jumlah 21 butir pernyataan.

Tabel 3.4
Tabel Kisi-Kisi Angket Penggunaan Media Pembelajaran *PERDUKUN ACAK*

No	Indikator	No.Butir	Jumlah
1	Aspek perangkat lunak	1,2,3,4,5	5
2	Aspek desain pembelajaran	6,7,8,9,10,11,12,13,14	9
3	Aspek komunikasi visual	15,16,17,18,19,20,21	7
Jumlah			21

Sumber: Angket Uji Instrumen SMK PAB 2 HELVETIA

Tabel 3.5
Alternatif Jawaban Menurut Skala *Likert*

Alternatif Jawaban	Skor Jawaban
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: sugiyono, 2013:135

F. Aspek Pengukuran

1. Media pembelajaran

Angket untuk pengetahuan disusun dalam bentuk pernyataan berjumlah 21 butir item. Data menggunakan skala guttman yaitu skala yang bersifat tegas dan konsisten dengan memberikan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), yaitu hubungan dengan hasil belajar siswa Akuntansi dengan skor

- Jika jawaban Sangat Setuju (SS) 5
- Jika jawaban Setuju (S) 4
- Jika jawaban Kurang Setuju (KS) 3
- Jika jawaban Tidak Setuju (TS) 2
- Jika jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) 1

$$\frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

Penilaian kategori sebagai berikut :

- Pernyataan 21 - 48 : Kurang
- Pernyataan 49 - 76 : Cukup
- Pernyataan 77 -105 : Baik

2. Hasil Belajar

Hasil belajar oleh siswa Akutansi dalam bentuk nilai dengan kategori baik, cukup, kurang skala ukur menggunakan skala guttman. Penilaian kategoti sebagai berikut :

- Nilai >80 : LULUS
- Nilai <80 : TIDAK LULUS

G. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang diukur.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji instrumen yang digunakan apakah valid atau tidak, maka peneliti menggunakan rumus koreksi *product moment person*.

Rumus Produk Moment Pearson

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan : r_{xy} : Koefisien Korelasi
 N : Jumlah Sample
 X : Skor strategi pembelajaran
 Y : Skor hasil belajar

Untuk mengetahui tinggi atau rendahnya hubungan antara kedua variabel berdasarkan nilai r (koefisien korelasi) digunakan penafsiran atau interpretasi angka yang ditemukan oleh Sugiono (2005:149) yaitu:

$r_{hitung} > r_{tabel} = \text{Valid}$

$r_{tabel} < r_{hitung} = \text{Unvalid}$

Dengan menghitung korelasi antara aktivitas dan hasil belajar maka akan diketahui apakah ada hubungan positif atau hubungan yang negatif antara

aktivitas dan hasil belajar artinya jika r_{xy} bernilai positif berarti kalau variabel naik maka variabel lainnya juga naik, demikian pula sebaliknya jika r_{xy} bernilai negatif berarti kalau satu variabel lainnya juga turun.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Hal ini berarti menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten atau tetap asas bila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat ukur yang sama.

Untuk menghitung reabilitas dari butir soal maka digunakan rumus sebagai berikut:

Rumus :

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

Keterangan : r_{11} : Koefisien reliabilitas tes

n : Banyaknya butiran soal

1 : Bilangan konstanta

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

1. $0,90 < r_{11} < 1,00$ Reliabilitas sangat tinggi

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

H. Teknik Analisis Data

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

1. Analisis deskriptif data

Menurut sugiyono (2008:207) menyatakan bahwa analisis deskriptif statistik digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang lebih terkumulatif sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

2. Analisis inferensial

Menurut Sugiyono (2008:209) menyatakan bahwa “adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sample dan hasilnya diberlakukan untuk populasi”. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji t dengan menggunakan uji t dua pihak. Data diolah terlebih dahulu mencari rata-rata hasil belajar siswa dan standart deviasi yaitu melalui uji t persyaratan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan homogen.

1) Uji normalitas

Uji normalitas diadakan untuk mengetahui normal tidaknya data penelitian tiap variabel penelitian, uji yang dipakai adalah uji liliefors. Menurut sudjana (2005:466) langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{s}$$

Keterangan :

\bar{x} = Rata-rata nilai hasil belajar

s = Standar deviasi

- b) Menghitung peluang $F(Z_i) = P(Z)$
- c) Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z)$. Maka $S(Z_i) = \underline{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang}}$
N
- d) Menghitung selisih $F(Z) - S(Z)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.
- e) Mengambil harga untuk yang paling besar dari selisih tersebut, disebut L_{hitung} selanjutnya pada taraf signifikan.

3. Uji Hipotesis

Menurut sugiyono (2009:257) untuk menguji hipotesis penelitian dapat digunakan uji “t” sample. Taraf signifikan yang digunakan dalam pengujian ini adalah $\alpha (= 0,05)$ dengan kriteria pengujian:

1. Hipotesis diterima apabila $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ berarti ada pengaruh yang signifikan.
2. Hipotesis ditolak apabila $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ berarti ada pengaruh yang signifikan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Sejarah Singkat Sekolah

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Bapak Drs. H.Ahmad Nasution, M.Pd sebagai kepala Sekolah SMK PAB 2 Helvetia, bahwa awal sejarah berdirinya Sekolah Menengah Kejuruan yang disingkat SMK ini diasuh oleh Organisasi Persatuan Amal Bakti (PAB) Sumatra Utara suatu Organisasi Pendidikan, Sosial dan Dakwah yang berkedudukan di medan. Dimana PAB mengasuh Lembaga Pendidikan tingkat SD, SMP, Tsanawiyah, Aliyah, SMA dan SMK yang saat ini berjumlah 84 unit. Lokasi sekolahnya dikota Medan, Binjai, Kabupaten Deli Serdang dan Kabupaten Langkat.

Sekolah Menengah Kejuruan ini oleh pengasuhnya Organisasi Persatuan Amal Bakti (PAB) Sumatra Utara, diberi nomor urut 2 yaitu SMK Swasta PAB 2 Helvetia, yang pada awalnya berdirinya yaitu pada Tahun Pelajaran 1984/1985 merupakan Sekolah Menengah Ekonomi Atas (SMEA). Tepatnya pada tanggal 17 juli 1984,dengan izin pendirinya yang dikeluarkan oleh Kepala Kantor Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Sumatra Utara No.082/1.05/A.85 tanggal :01 Mei 1985.

Berdirinya SMK (SMEA) PAB 2 Helvetia sebagai pengganti Sekolah Pendidikan Guru (SPG-PAB 1 Helvetia) yang berdiri sejak tahun 1966, yang oleh kebijaksanaan Departemen Pendidikan Nasional Mulai tahun 1984 untuk standar

guru Sekolah Dasar (SD) harus dari tamatan PGSD secara bertahap ditutup, sekolah hanya menyelesaikan kelas-kelas yang ada, sehingga secara alami lembaga SPG tidak ada lagi.

1. Visi Misi SMK PAB 2 Helvetia

a. Visi

Mewujudkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan tenaga kerja yang berkompentensi dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, serta menghasilkan tamatan yang mampu bersaing pada tingkat nasional dan global sekaligus meningkatkan potensi daerah untuk dapat berpartisipasi pada pasar bebas.

b. Misi

Pemberdayaan sumber daya manusia yang unggul dalam prestasi yang dilandasi iman dan taqwa. Pemberdayaan SMK dengan dunia usaha dan industri yang mampu menghasilkan tamatan kompetensi keahlian Akuntansi dan Administrasi Perkantoran yang berjiwa kewirausahaan untuk menciptakan lapangan kerja atau mengisi lapangan kerja lokal dan pasar global yang berwawasan mutu dan keunggulan, mengacu:

- a. Seluruh warga sekolah dapat menumbuh kembangkan semangat keunggulan untuk berkompentensi.
- b. Peserta didik dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara optimal yang berorientasi kepada pencapaian kompetensi yang mampu bersaing dengan peralatan yang dimiliki.

- c. Melalui program pembelajaran normatif, adaptif, dan produktif akan tumbuh penghayatan terhadap agama yang di anut dan berbudaya tinggi serta sumber kearifan dalam bertindak.
- d. Sekolah dapat mengembangkan dan mengintensifkan hubungan dengan DUDI dan instansi lainnya
- e. Menerapkan manajemen pengelolaan mengayu ISO 9001: 2008, dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan stake holders.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI AK 2 yang berjumlah 26 orang. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *purposive sampling* atau sampel bertujuan.

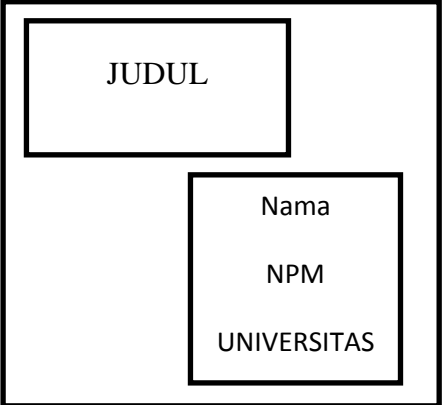
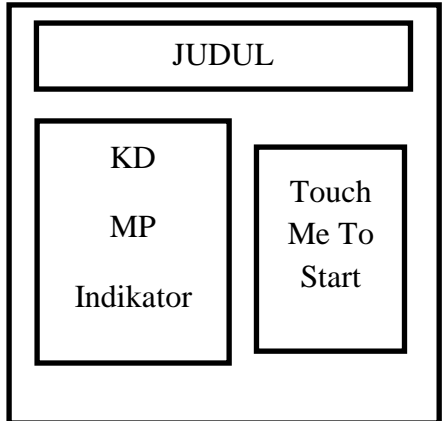
Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *one-shot case study*, yang artinya peneliti hanya memilih satu kelas sebagai sampel tidak menggunakan kontrol group hanya group eksperimen menggunakan media *PERDUKUN ACAK* fokus terhadap peningkatan hasil belajar parameter peningkatan hasil belajar.

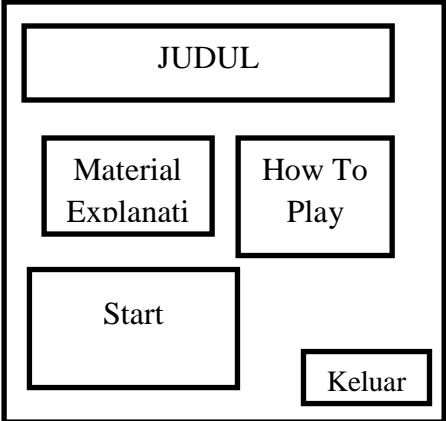
Adapun proses kegiatan awal pembelajaran guru menerangkan seputar materi pokok sumber-sumber keuangan perusahaan. Setelah guru menerangkan seputar sumber-sumber keuangan perusahaan kemudian guru menjelaskan langkah-langkah dalam penggunaan media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* yaitu :

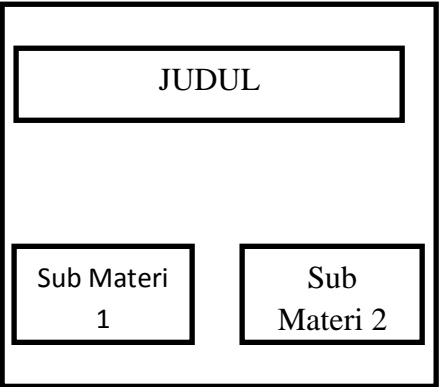
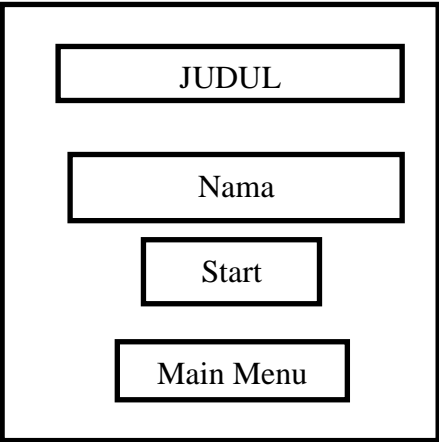
- 1) Seluruh siswa membuka aplikasi atau *software PERDUKUN ACAK* di komputer yang sudah ada aplikasi atau *software PERDUKUN ACAK*
- 2) Setelah membuka aplikasi *PERDUKUN ACAK* akan terlihat tampilan awalnya, kemudian klik start untuk memulai
- 3) Kemudian akan terlihat tampilan Kompetensi Dasar, Materi Pokok dan Indikator yang ingin dicapai. Kemudian klik touch me to start
- 4) Selanjutnya akan terdapat tiga pilihan, untuk melihat materi silahkan klik *material explanation*, untuk melihat cara bermain silahkan klik *how to play* dan untuk memulai permainan silahkan klik *start*.
- 5) Kemudian akan terdapat *enter your name*, silahkan ketik nama anda kemudian klik *start*.
- 6) Kemudian akan terlihat tampilan game acak kata yang terdiri dari 180 kotak dengan isi huruf-huruf yang diacak, dan dibawah kotak huruf-huruf tersebut terdapat 15 kata, dan 15 kata tersebut harus dicari didalam kotak huruf-huruf yang diacak. Dengan cara mengklik huruf-huruf yang membentuk kata yang sesuai.
- 7) Jika jawabannya benar semua maka akan diberi nilai 100. Dan apabila tidak mencapai KKM maka siswa harus mengulang permainan kembali. Pengulangan diberi kesempatan hanya satu kali.

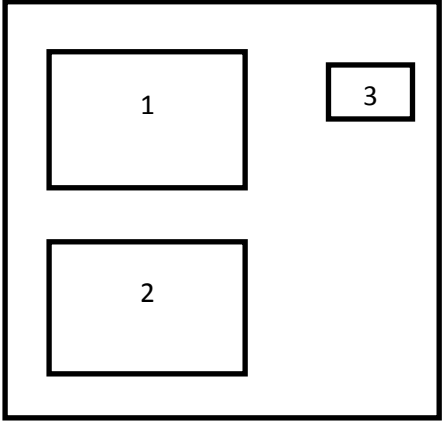
Berikut adalah pemaparan *Story Board* yang berhubungan dengan media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* sekaligus proses penggunaan aplikasi permainan edukasi akuntansi tersebut.

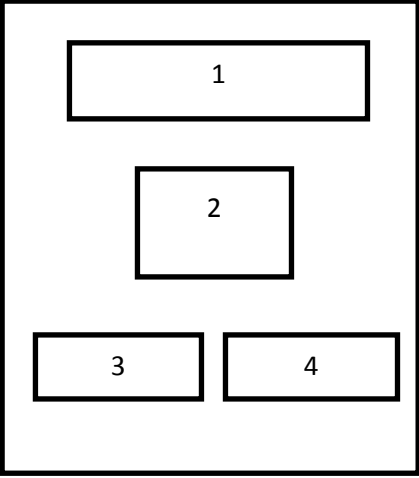
Tabel 4.1
Story Board

No.	Nama Map	Desain	Keterangan
1	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman awal bagian judul menjelaskan nama permainan ✓ Halaman bagian kanan bawah tertera Nama, NPM, dan UNIVERSITAS ✓ Untuk masuk ke halaman menu utama dalam halaman awal ini <i>background</i> mulai terdengar
2	Halaman Tentang		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman tentang yang menampilkan nama Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata ✓ Halaman tentang bagian kiri bawah tertera KD, MP, dan Indikator menjelaskan Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Indikator yang akan dicapai. ✓ Touch me to start adalah tombol yang harus di-klik untuk memulai permainan, bagian ini terletak di kanan bawah

3	Halaman Informasi		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman Informasi bagian atas judul menjelaskan nama permainan ✓ Halaman informasi bagian kiri material explanation digunakan untuk menampilkan materi tentang sumber-sumber keuangan perusahaan ✓ Halaman informasi bagian kanan how to play digunakan untuk menampilkan cara bermain ✓ Halaman informasi bagian bawah tengah start digunakan untuk masuk kedalam permainan ✓ Halaman informasi bagian bawah kanan kembali

			digunakan untuk kembali kehalaman awal
4	Halaman Materi		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman materi bagian judul materi explanation menjelaskan judul sub materi ✓ Halaman materi bagian kiri sub materi 1 yaitu menjelaskan tentang pengertian sumber dana ✓ Halaman materi bagian kanan sub materi 2 yaitu menjelaskan tentang sumber-sumber dana
5	Halaman Profil Permainan		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman profil permainan bagian atas judul quiz permainan edukasi akuntansi cari kata menjelaskan judul awal permainan ✓ Halaman profil permainan bagian tengah nama enter your name untuk mengetik nama pemain ✓ Halaman profil permainan bagian bawah start untuk memulai

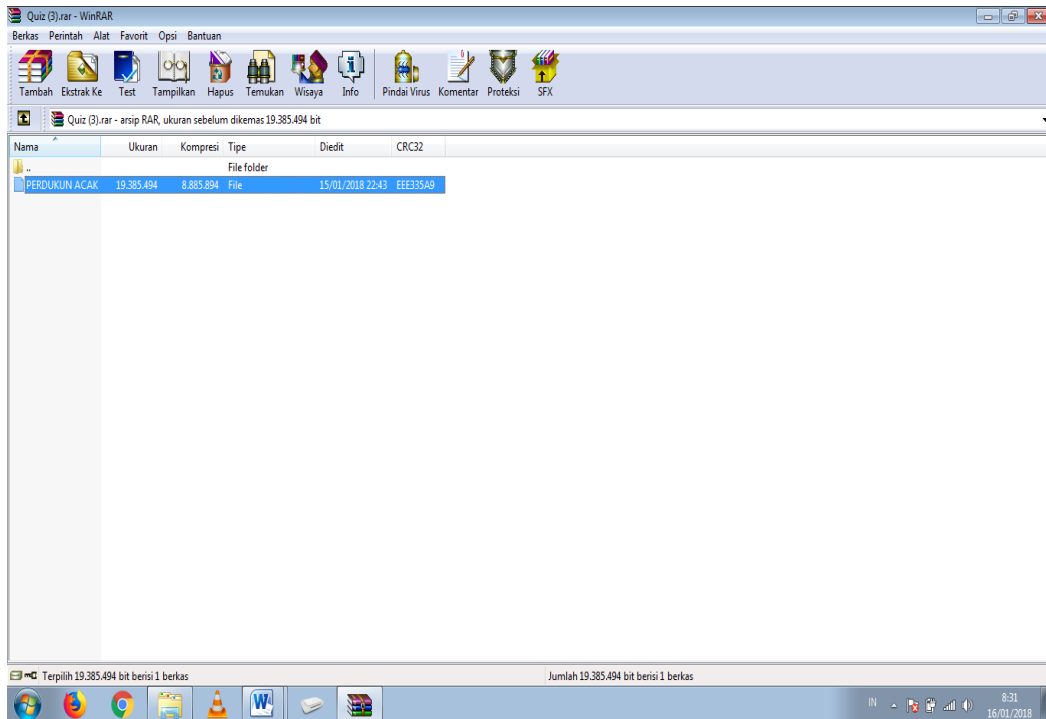
			<p>permainan edukasi akuntansi cari kata</p> <p>✓ Halaman profil permainan bagian kiri bawah main menu untuk kembali ke menu awal</p>
6	Halaman Permainan		<p>✓ Halaman permainan bagian 1 menampilkan papan permainan acak kata yg terdiri dari 180 kotak yg berisi huruf yang akan diacak menjadi kata</p> <p>✓ Halaman permainan bagian 2 menampilkan papan kunci kata yang mau di cari dari papan permainan bagian 1 yang terdiri dari 15 kata</p> <p>✓ Halaman permainan bagian 3 menampilkan detik waktu permainan yang sudah ditentukan selama 150 detik</p>

7	Halaman Permainan akhir/selesai		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Halaman Permainan akhir / selesai bagian 1 menampilkan nama pemain ✓ Halaman permainan bagian 2 menampilkan nilai kamu adalah. Dan jika pemain menang atau mencapai KKM 80 akan muncul kata selamat, anda telah berhasil lulus dengan nilai memuaskan. Dan jika pemain kalah atau tidak mencapai KKM 80 akan muncul kata maaf, nilai anda masih belum tuntas, ayo belajar lagi ✓ Halaman permainan akhir / selesai bagian 3 menampilkan coba lagi untuk mengulang permainan ✓ Halaman permainan akhir / selesai bagian 4 menampilkan main menu untuk dapat melihat dan pengulangan materi
---	---------------------------------	--	--

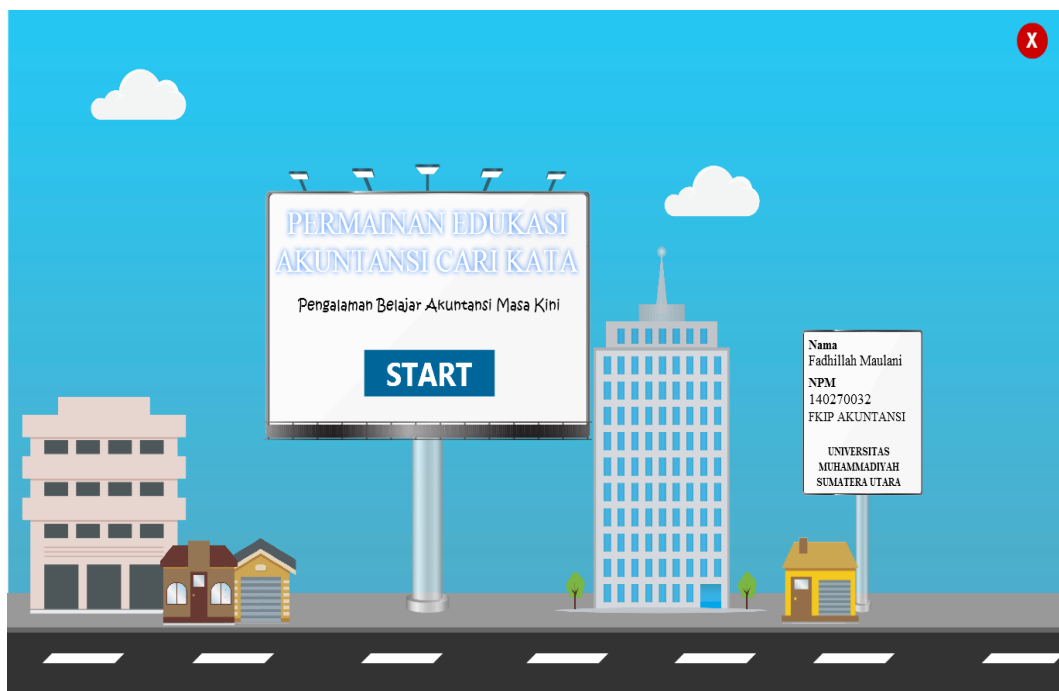
Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* yang sudah direncanakan pada *story board* yang sudah bisa digunakan :

Gambar 4.1
Media *PERDUKUN ACAK*

1. Seluruh siswa membuka aplikasi Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata



2. Kemudian akan terlihat tampilan awalnya, kemudian klik *start* untuk memulai

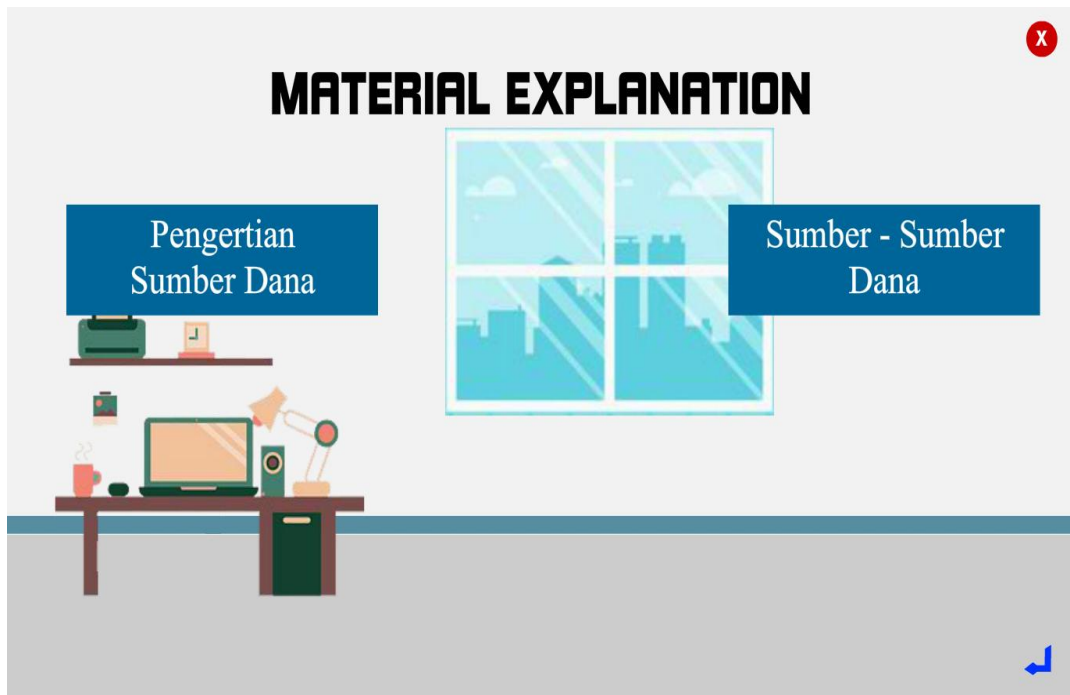


3. Kemudian akan terlihat tampilan Kompetensi Dasar, Materi Pokok dan Indikator yang ingin dicapai, Kemudian klik *touch me to start*



4. Selanjutnya akan terdapat tiga pilihan, untuk melihat materi silahkan klik *material explanation*





Sumber dana dari dalam perusahaan (*Internal Source*)

Sumber dana dari dalam perusahaan (*Internal Source*) dapat diartikan sebagai bentuk dana dimana pememban kebutuhan dananya berasal dari dalam perusahaan itu sendiri, dengan kata lain dana dengan kekuatan atau kemampuan sendiri.

Dana dari dalam perusahaan terdiri dari: Dana yang berasal dari pemilik perusahaan. Saldo keuntungan yang ditanam kembali dalam perusahaan. Surplus dana dan akumulasi penyusutan aktiva tetap atau yang disebut sebagai cadangan dana. Terdiri atas nilai buku dan nilai pasar dari harta yang dimiliki perusahaan.

Sumber Dana Dari Dalam Perusahaan (*Internal Source*)

Sumber Dana Dari Luar Perusahaan (*External Source*)

Sumber Dana Gabungan Usaha (*Joint*)

The slide has a whiteboard background with a blurred office scene. It contains a title, a definition paragraph, a detailed list paragraph, and three green text boxes on the left side.

Sumber dana dari luar perusahaan (*External Source*)

Sumber dana dari luar perusahaan (*External Source*) yaitu pemenuhan kebutuhan dana yang diambil atau berasal dari sumber-sumber dana yang ada di luar perusahaan. Dana yang berasal dari luar perusahaan adalah dana yang berasal dari pihak bank, asuransi, dan kreditur lainnya. Dana yang berasal dari para kreditur adalah ulang bagi perusahaan yang disebut sebagai dana pinjaman. Dana pinjaman yang dimaksud adalah dana yang didapat dari pihak ketiga (kreditur).

- Sumber Dana Dari Dalam Perusahaan (*Internal Source*)
- Sumber Dana Dari Luar Perusahaan (*External Source*)
- Sumber Dana Gabungan Usaha (Joint)

Dana Sendiri

Menggunakan dana sendiri paling banyak dilakukan oleh pengusaha dalam memodali usahanya. Pemakaian dana ini dimungkinkan bila memiliki simpanan uang tunai di bank.

Dengan dana pribadi ini, kita bisa lebih fleksibel dalam pemakaian jumlah dana sewaktu-waktu, serta bebas mengalokasikan dana sesuai dengan keputusan sendiri. Sekaligus akan terbebas dari bunga, pemotongan keuntungan dan tidak perlu membagi hasil dengan pihak lain.

Meskipun demikian terkadang menggunakan dana sendiri juga memiliki kelemahan seperti kurangnya kontrol dalam pemakaian dana, lalai dalam pencatatan keuangan, dan bila merugi maka harus menanggung kerugian sendiri.

- Dana Sendiri
- Dana Pinjaman

Dana Pinjaman

Jika anda tidak mempunyai simpanan dana pribadi dan kekurangan dana, maka alternatif lainnya adalah dana pinjaman. Berikut ini adalah berbagai macam alternatif dana pinjaman (terutama kredit perbankan) :

a. Kredit Usaha
Kredit usaha pada berbagai Bank dikemas dengan nama yang berbeda. Kredit usaha diberikan sesuai dengan jenis usaha masing-masing. Biasanya kredit usaha perbankan dibedakan menjadi kredit investasi dan kredit modal kerja, atau mungkin juga gabungan keduanya. Bagi pengusaha yang hendak mengambil fasilitas kredit ini harus mempelajari dan memenuhi persyaratan yang dibutuhkan. Dianjurkan untuk mencari kredit usaha pada bank yang mendukung UKM dan Bank pemerintah, mengingat suku bunga yang rendah.

b. Kredit Tanpa Agunan (KTA)
Beberapa lembaga perbankan meluncurkan program Kredit Tanpa Agunan (KTA), yaitu kredit perorangan yang tidak menggunakan agunan sebagai jaminan untuk keperluan konsumtif. Untuk para pemula usaha, kredit ini dapat menjadi salah satu sumber pendanaan bagi yang tidak memerlukan kredit dalam jumlah besar. Umumnya kredit yang diberikan berkisar 5 juta sampai maksimal 150 juta, dengan jangka waktu yang beragam. Bagi yang ingin mendirikan usaha baru mungkin akan kesulitan mendapatkannya. Namun jika anda masih berprofesi sebagai karyawan, maka anda bisa menggunakan profesi tersebut untuk mendapatkan kredit ini guna membangun usaha.

Dana Sendiri

Dana Pinjaman

Sumber Dana Gabungan Usaha (Joint)

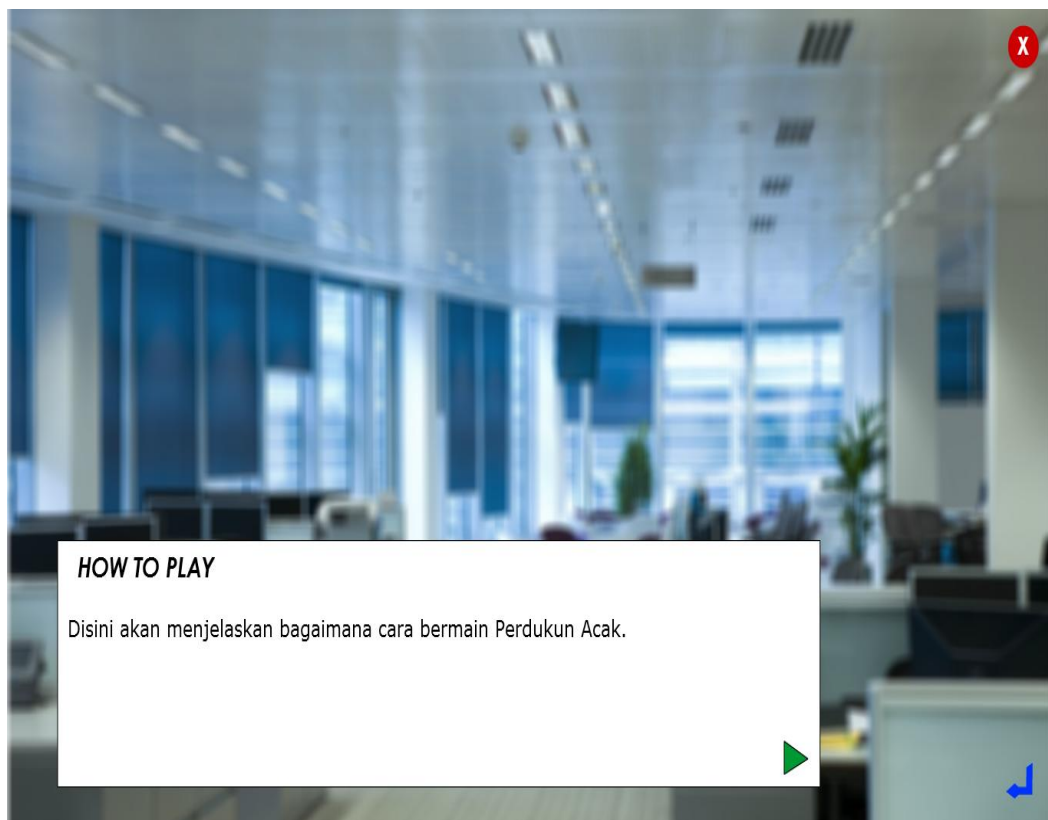
Kalau memiliki teman atau kerabat yang berpotensi memiliki dana lebih dapat dinegosiasikan untuk ikut serta menjadi pemodal dalam jumlah besar ataupun sebagian kecil dari bisnis anda. Usahakan membuat perencanaan konsep rumah makan yang matang lalu lakukan presentasi dan kemudian negosiasikan mengenai kebutuhan modal, jumlah, jangka waktu, dan pembagian hasil dari keuntungan usaha setiap bulannya. Jangan lupa untuk membuat daftar nama relasi yang potensial sebelumnya, untuk mendapatkan peluang pinjaman yang lebih besar.

Sumber Dana Dari Dalam Perusahaan (*Internal Source*)

Sumber Dana Dari Luar Perusahaan (*External Source*)

Sumber Dana Gabungan Usaha (Joint)

5. Untuk melihat cara bermain silahkan klik *how to play*





T E S T
I B O Z
P I A J
E A L X

T E S T
I B O Z
P I A J
E A L X

T E S T
I B O Z
P I A J
E A L X

T E S T
I B O Z
P I A J
E A L X

CARA MEMILIH HURUF PADA KOTAK SOAL

Untuk memilih huruf pada kotak, harus meng klik dan harus mengarah horizontal kiri ke kanan, vertical atas ke bawah, diagonal atas kiri ke bawah kanan dan diagonal bawah kiri ke atas kanan.

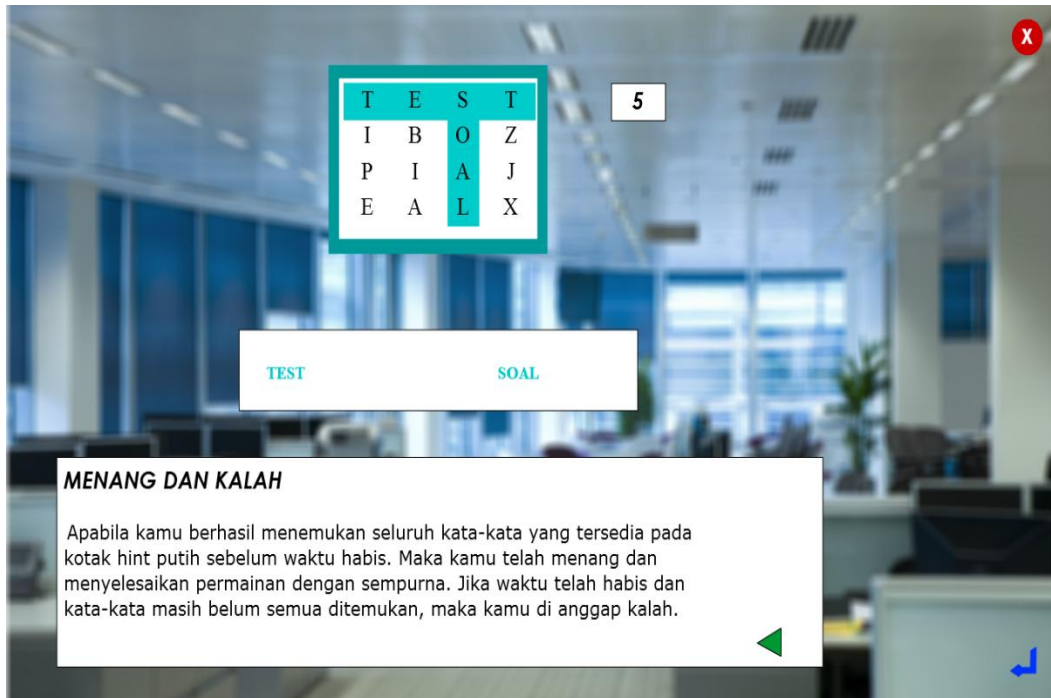


T E S T
I B O Z
P I A J
E A L X

TEST **SOAL**

CARA MENYELESAIKAN PERMAINAN !

Untuk menyelesaikan permainan ini kamu harus mencari kata-kata yang sesuai dengan hint yang telah di berikan pada kotak putih di bawah. Apabila kamu berhasil mendapatkan salah satu kata-katanya maka akan mendapat score.



6. Untuk memulai permainan silahkan klik *start*



7. Kemudian akan terlihat tampilan *enter your name*, silahkan ketik nama anda kemudian klik *start*



8. Kemudian akan terlihat tampilan game acak kata yang terdiri dari 180 kotak dengan isi huruf-huruf yang diacak, dan dibawah kota huruf-huruf tersebut terdapat 15 kata, dan 15 kata tersebut harus dicari didalam kotak huruf-huruf yang diacak. Dengan mengklik huruf-huruf yang membentuk kata yang sesuai. Dan diberi waktu 150 detik.

D	I	D	I	L	A	K	O	P	E	R	A	S	I	S
A	A	A	G	U	N	A	N	I	U	E	D	P	Q	R
P	I	N	J	A	M	A	N	T	T	U	V	B	P	R
E	A	A	A	X	Y	J	I	K	L	L	O	U	T	S
R	N	P	I	S	O	D	I	L	A	O	S	M	A	I
M	G	I	P	P	E	G	A	D	A	I	A	N	S	M
O	S	N	I	R	J	N	O	K	O	K	Y	S	P	P
D	U	J	K	S	P	M	D	I	O	R	A	S	E	A
A	R	A	Z	S	P	G	H	I	L	E	N	F	K	N
L	A	M	P	S	U	M	B	E	R	D	A	N	A	A
A	N	A	L	T	O	P	D	O	M	I	G	J	N	N
N	W	N	C	Y	V	Q	S	R	Q	T	B	I	Z	A

DANA SENDIRI	SUMBER DANA	KREDIT
PERMODALAN	ANGSURAN	MODAL
AGUNAN	BUMN	KREDITUR
KOPERASI	BPR	PINJAMAN
DANA PINJAMAN	SIMPANAN	PEGADAIAN

9. Jika jawabannya benar semua maka akan diberi nilai 100



10. Dan apabila tidak mencapai KKM maka siswa harus mengulang permainan kembali. Dengan cara klik coba lagi. Pengulangan diberi kesempatan hanya satu kali.



2. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Angket

Uji validitas angket berguna untuk mengukur valid atau tidaknya butir item dalam angket dengan menggunakan *SPSS*. Pada saat penelitian dilakukan peneliti membagikan angket sebanyak 21 butir item kepada siswa kelas XI AK 2 SMK PAB 2 HELVETIA yang berjumlah 26 orang. Setelah angket dibagikan, maka diperoleh hasil penelitian dengan jumlah responden sebanyak 26 siswa, 21 pernyataan untuk media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* dengan 5 pilihan jawaban yang dapat dilihat pada distribusi frekuensi jawaban responden pada tabel.

Tabel 4.2
Hasil Pengujian Validitas Angket

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,128	0,323	Tidak Valid
2	0,492	0,323	Valid
3	0,304	0,323	Tidak Valid
4	0,379	0,323	Valid
5	0,343	0,323	Valid
6	0,439	0,323	Valid
7	0,385	0,323	Valid
8	0,347	0,323	Valid
9	-0,131	0,323	Tidak Valid
10	0,647	0,323	Valid
11	0,614	0,323	Valid
12	0,491	0,323	Valid
13	0,406	0,323	Valid
14	0,605	0,323	Valid
15	0,443	0,323	Valid
16	0,454	0,323	Valid
17	0,550	0,323	Valid
18	0,439	0,323	Valid
19	0,605	0,323	Valid
20	0,676	0,323	Valid
21	-0,269	0,323	Tidak Valid

Dari tabel diatas diketahui bahwa item butir angket nomor 1,3,9 dan 21 pada angket tidak valid. Karena memiliki nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Oleh karena itu nomor butir tersebut dikeluarkan dari penelitian. Selanjutnya butir valid dijadikan pertanyaan dalam penelitian ini. Maka pengujian ini dapat dilanjutkan untuk diteliti.

Tabel 4.3
Skor angket untuk variabel media pembelajaran dengan aplikasi
Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK

Alternatif Jawaban												
No Pertanyaan	SS		S		KS		TS		STS		JUMLAH	
	F	%	F	%	F	%	f	%	f	%	F	%
1	2	7,7	24	92,3	0	0	0	0	0	0	26	100
2	8	30,8	17	65,4	0	0	0	0	1	3,8	26	100
3	5	19,2	20	76,9	0	0	1	3,8	0	0	26	100
4	2	7,7	2	7,7	8	30,8	11	42,3	3	11,7	26	100
5	8	30,8	18	69,2	0	0	0	0	0	0	26	100
6	8	30,8	17	65,4	1	3,8	0	0	0	0	26	100
7	8	30,8	17	65,4	1	3,8	0	0	0	0	26	100
8	0	0	7	26,9	1	3,8	12	46,2	6	23,1	26	100
9	0	0	2	7,7	2	7,7	20	76,9	2	7,7	26	100
10	11	42,3	15	57,7	0	0	0	0	0	0	26	100
11	6	23,1	20	76,9	0	0	0	0	0	0	26	100
12	6	23,1	19	73,1	1	3,8	0	0	0	0	26	100
13	9	34,6	16	61,5	1	3,8	0	0	0	0	26	100

14	5	19,2	4	15,4	10	38,5	7	26,9	0	0	26	100
15	2	7,7	9	34,6	9	34,6	6	23,1	0	0	26	100
16	10	38,5	15	57,7	1	3,8	0	0	0	0	26	100
17	5	19,2	21	80,8	0	0	0	0	0	0	26	100
18	7	26,9	18	69,2	1	3,8	0	0	0	0	26	100
19	3	11,5	22	84,6	1	3,8	0	0	0	0	26	100
20	5	19,2	21	80,8	0	0	0	0	0	0	26	100
21	0	0	1	3,8	3	11,5	13	50,8	9	34,6	26	100

Sumber : SPSS 17.0

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, pada masing-masing angket media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK*. Ada 5 Variabel opsi untuk menjawab pertanyaan pada angket yang diberikan oleh peneliti, adapun kelima opsi tersebut adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Adapun pemaparan dari masing-masing variabel opsi adalah sebagai berikut :

1. Sangat Setuju (SS)

Opsi Sangat Setuju (SS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 10 yaitu “Saya memahami tujuan pembelajaran dari media pembelajaran permainan edukasi akuntansi cari kata” dimana 11 dari 26 siswa atau setara dengan 42,3 % dari total sample menjawab Sangat Setuju (SS).

2. Setuju (S)

Opsi Setuju (SS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 1 yaitu “Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi akuntansi cari kata” dimana 24 dari 26 siswa atau setara dengan 92,3 % dari total sample menjawab Setuju (S).

3. KS (KS)

Opsi Kurang Setuju (KS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 14 yaitu “Saya merasa tampilan permainan edukasi akuntansi cari kata kurang menarik” dimana 10 dari 26 siswa atau setara dengan 38,5 % dari total sample menjawab Kurang Setuju (KS).

4. TS (TS)

Opsi Tidak Setuju (TS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 9 yaitu “Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif” dimana 20 dari 26 siswa atau setara dengan 76,9 % dari total sample menjawab Tidak Setuju (TS).

5. STS (STS)

Opsi Sangat Tidak Setuju (STS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 21 yaitu “Saya merasa kurang terampil dalam menggunakan komputer sehingga media permainan ini kurang begitu menarik” dimana 9 dari 26 siswa atau setara dengan 34,6 % dari total sample menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa media Pembelajaran PERDUKUN ACAK efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media Pembelajaran Permainan Edukasi Akuntansi hal ini di buktikan dengan pilihan terbanyak siswa pada poin nomor 1 yaitu “Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran permainan edukasi akuntansi cari kata” dimana 24 dari 26 siswa atau setara dengan 92,3 % dari total sample menjawab Setuju (S), mereka setuju bahwa media ini memotivasi mereka secara langsung dan membantu mereka dalam memahami materi pokok sumber-sumber keuangan perusahaan yang diberikan oleh peneliti.

b. Uji Reliabilitas Angket

Untuk menguji reliabilitas angket dengan menggunakan *SPSS*. Pengujian reliabilitas angket ini dilakukan kepada 26 siswa dengan tingkat signifikan 5%.

Tabel 4.4
Hasil Uji Reabilitas Angket
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,049	25

Berdasarkan tabel diatas dengan koefisien reabilitas (r_{11}) angket 0.49 sehingga dapat dinyatakan bahwa angket media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* bentuk tertutup dengan menyajikan 21 butir item pernyataan dan diikuti oleh 26 siswa. Sudah memiliki hasil reabilitas tes cukup karena diatas 0,40.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket media pembelajaran *PERDUKUN* ACAK bentuk tertutup sudah reabilitas.

C. Perhitungan Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data, digunakan Uji Liliefors pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan kriteria $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		26
Normal Parameters(a,b)	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,06295500
Most Extreme Differences	Absolute	,229
	Positive	,110
	Negative	-,229
Kolmogorov-Smirnov Z		1,169
Asymp. Sig. (2-tailed)		,130

Berdasarkan tabel diatas dengan Kolmogorov-Siminov dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan nilai sig sebesar $0,130 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji parsial (t) yaitu dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak. Dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4.6
Hasil Uji Parsial (Uji t)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	3.519	.374		9.420	.000
HASIL_BELAJAR	.030	.005	.784	6.189	.000

a. Dependent Variable: *PERDUKUN_ACAK*

Untuk uji t dilakukan pada tingkat $\alpha = 5\%$ dengan satu arah (0,05). Nilai t untuk $n = 26 - 1 = 25$ adalah 2,060

Pengaruh media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* dengan hasil belajar Uji t digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* mempunyai pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap hasil belajar dari pengolahan data *SPSS for windows versi 17.0* maka untuk $t_{hitung} 6.189 < 2,060$ t_{tabel} maka hipotesis diterima, sehingga ada pengaruh antara variabel media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* dengan hasil belajar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar siswa yang dilaksanakan oleh peneliti di lapangan dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan data yang diperoleh oleh peneliti di lapangan dan data tersebut diolah menggunakan *SPSS Versi 17.0*

Dari data yang diolah menggunakan *SPSS* versi 17.0 dengan rumus uji t yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) hal ini dibuktikan dari hasil uji t dengan hasil $t_{hitung} 6.189 < 2,060 t_{tabel}$ maka hipotesis diterima, yang artinya ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018.

Selain itu dengan tingkat signifikan 5% menunjukkan bahwa media pembelajaran *PERDUKUN ACAK* memperoleh 6,189. Maka media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI AK 2 SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018.

E. Keterbatasan Penelitian

Pada saat melakukan penelitian adapun keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti dalam penelitian antara lain :

1. Dalam penelitian siswa cenderung kurang serius dalam proses belajar.
2. Keterbatasan pada hasil tes, jika dilihat pada saat penelitian tidak semua siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tes yang diberikan oleh peneliti. Dilihat dari segi jawaban siswa, kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama antar sesama teman.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan *One-Shot Case Study* dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa 2017-2018, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan uji t maka diperoleh t_{hitung} 6,189 dan nilai t_{tabel} 2,060 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.
2. Berdasarkan uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah sebesar ($6,189 > 2,060$) yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang sudah diuraikan diatas maka penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada pihak pengelola agar dapat memperhatikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan siswa. Karena dengan sarana dan prasarana yang memadai maka

proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik serta lebih memperhatikan kinerja guru.

2. Disarankan kepada guru supaya dapat memberdayakan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan pemahaman siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *PERDUKUN ACAK* diharapkan mempersiapkan media dan materi pembelajaran dengan waktu yang baik, serta media lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, dkk, 2014. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Sientika Parbuesa
- Arief, dkk, (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Baharuddin. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar ruzz Media
- Galih, Pranowo. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Actionsript 3.0 Pada Flash CS5*. Andi Publisher
- Ismi, dkk, 2013. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: Mediatama
- Madcoms, 2011. *Kupas Tuntas Adobe Flash CS5*. Andi Publisher
- Oemar, Hamalik. 2011. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung Sinar Baru Aglesindo.
- Purwanto, 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Intan. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (ACAK) dengan Menggunakan *Software Adobe Flash CS5* Untuk Pembelajaran Akuntansi Keuangan Kompetensi Dasar Aset Tetap di Kelas XI AKUNTANSI SMK YPE SAWUNGGALIH KUTOARDJO TAHUN AJARAN 2014/2015. *Skripsi dipublikasi*, Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY. 2015 diakses pada tanggal 20 desember 2017
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DATA PRIBADI**

Nama : Fadhillah Maulani
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 30 Oktober 1996
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Warga Negara : Indonesia
Alamat : Jl. Flamboyan Raya Gg. Harahap No. 19

DATA ORANG TUA

Ayah : Sasno Ardi
Ibu : Yusti Anggraini
Alamat : Jl. Flamboyan Raya Gg. Harahap No. 19

PENDIDIKAN FORMAL

Tahun 2002-2004 : SD Swasta Mardi Lestari
Tahun 2004-2008 : SD Swasta Muhammadiyah 03 Medan
Tahun 2008-2011 : SMP Swasta Darussalam Medan
Tahun 2011-2014 : SMA Negeri 15 Medan
Tahun 2014- Sekarang : S1 pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera
Utara

Medan, 2018
Peneliti

FADHILLAH MAULANI

**SILABUS MATA PELAJARAN PENGANTAR AKUNTANSI
(DASAR BIDANG KEAHLIAN BISNIS DAN MANAJEMEN)**

Satuan Pendidikan : SMK PAB 2 HELVETIA

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, (gotong royong, kerjasama, damai), santun, 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.

KI 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.

KI 4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.



Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.2. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang	Pengertian, fungsi dan jenis uang	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> mempelajari buku teks maupun sumber lain tentang pengertian, fungsi dan jenis uang diskusi kelas diskusi kelompok Menanya <ul style="list-style-type: none"> berdiskusi untuk 	Tugas <ul style="list-style-type: none"> diskusi kelompok membuat notula Merangkum hasil diskusi secara kelompok Observasi <ul style="list-style-type: none"> Ceklist lembar pengamatan 	1 minggu x 2 Jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks, buku referensi yang relevan Majalah, Koran, internet

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
implementasi sikap kerja		tasikan hasil diskusi kelompok dalam bentuk tulisan tentang sumber-sumber keuangan perusahaan			
3.6. Menjelaskan sumber-sumber keuangan perusahaan					
4.6. Mengklasifikasi sumber-sumber keuangan perusahaan					
1.1. Menunjukkan keimanan sebagai rasa syukur dan keyakinan terhadap kebesaran Sang Pencipta karena menyadari keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya yang diatur oleh Sang Pencipta. 1.2. Menyadari kebesaran Tuhan yang menciptakan alam semesta dan semua unsur di dalamnya.	Sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> diberikan ilustrasi/tayangan dari suatu kegiatan transaksi bisnis perusahaan membaca buku teks maupun sumber lain tentang sistem dan prosedur penggunaan dana perusahaan diskusi kelas terkait ilustrasi/tayangan diskusi kelompok untuk menyelesaikan studi kasus Menanya	Tugas <ul style="list-style-type: none"> diskusi kelompok membuat notula diskusi kelompok merangkum hasil diskusi studi kasus individu Observasi <ul style="list-style-type: none"> Cek list lembar pengamatan kegiatan diskusi kelompok Cek list lembar pengamatan tugas individu 	4 minggu x 2 Jp	<ul style="list-style-type: none"> Buku teks, buku referensi yang relevan Majalah, Koran, internet

Mengetahui :

Kepala Sekolah SMK PAB. 2 Helvetia



Drs. H. AHMAD NASUTION, M. Pd

Labuhan Deli,

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Supriadi".

SUPRIADI, SE

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK PAB 2 HELVETIA
Mata Pelajaran	: Pengantar Keuangan dan Akuntansi
Kelas/Semester	: XI/2
Topik/Materi Pokok	: sumber-sumber keuangan perusahaan
Alokasi Waktu	: 2×45 menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, 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.
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.

C. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mensyukuri karunia Tuhan yang maha esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.
- 1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah.
- 1.3 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang computer akuntansi.
- 2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsive, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang computer akuntansi.

2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan sosial.

3.1 Menjelaskan pengertian, tujuan dan peran akuntansi.

Indikator :

- menjelaskan pengertian sumber dana
- menjelaskan sumber-sumber permodalan perusahaan

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian sumber dana dengan baik dan benar
2. Siswa dapat menjelaskan sumber-sumber permodalan perusahaan dengan baik dan benar

E. Materi Pembelajaran

A. Sumber – Sumber Keuangan Perusahaan

1. Sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*)

Sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*) dapat diartikan sebagai bentuk dana pemenuhan kebutuhan dana nya berasal dari dalam perusahaan itu sendiri, dengan kata lain dana dengan kekuatan atau kemampuan sendiri.

Dana dalam perusahaan terdiri: dana yang berasal dari pemilik perusahaan, saldo keuntungan yang ditanam kembali dalam perusahaan. Surplus dana dan akumulasi penyusutan aktiva tetap atau yang disebut sebagai cadangan dana. Terdiri atas nilai buku dan nilai pasar dari harta yang dimiliki perusahaan.

2. Sumber dana dari luar perusahaan (*eksternal source*)

Sumber dana dari luar perusahaan (*eksternal source*) yaitu pemenuhan kebutuhan dana yang diambil atau berasal dari sumber-sumber dana yang ada diluar perusahaan. dana yang berasal dari luar perusahaan

adalah dana yang berasal dari pihak bank, asuransi, dan kreditur lainnya. dana yang berasal dari para kreditur adalah hutang bagi perusahaan yang disebut sebagai dana pinjaman. dan pinjaman yang dimaksud adalah dana yang didapat dari pihak ketiga (kreditur).

Berbisnis apapun pasti butuh modal, berapa pun jumlahnya itu. Permodalan sering menjadi kendala utama yang menghambat dalam membangun bisnis, baik itu kurang modal atau bahkan tidak punya modal sama sekali. Memang tidak mudah untuk menentukan sumber pembiayaan yang sesuai dengan kebutuhan usaha. Karena ada beberapa alternatif sumber pembiayaan usaha yang ada, namun yang perlu diketahui adalah bagaimana cara mendapatkan serta mengelolanya dengan baik. Berikut adalah sumber-sumber keuangan/permodalan dalam suatu perusahaan.

4. Dana Sendiri

Menggunakan dana sendiri paling banyak dilakukan oleh pengusaha dalam memodali usahanya. Pemakaian dana ini dimungkinkan bila memiliki simpanan uang tunai di bank.

Dengan dana pribadi ini, kita bisa lebih fleksibel dalam pemakaian jumlah dana sewaktu-waktu, serta bebas mengalokasikan dana sesuai dengan keputusan sendiri. Sekaligus akan terbebas dari bunga, pemotongan keuntungan dan tidak perlu membagi hasil dengan pihak lain.

Meskipun demikian terkadang menggunakan dana sendiri juga memiliki kelemahan seperti kurangnya kontrol dalam pemakaian dana, lalai dalam pencatatan keuangan, dan bila merugi maka harus menanggung kerugian sendiri.

5. Dana pinjaman

Jika anda tidak mempunyai simpanan dana pribadi dan kekurangan dana, maka alternatif lainnya adalah dana pinjaman. Berikut ini adalah berbagai macam alternatif dana pinjaman (terutama kredit perbankan) :

a. Kredit Usaha

Kredit usaha pada berbagai Bank dikemas dengan nama yang berbeda. Kredit usaha diberikan sesuai dengan jenis usaha masing-masing. Biasanya kredit usaha perbankan dibedakan menjadi kredit investasi dan kredit modal kerja, atau mungkin juga gabungan keduanya. Bagi pengusaha yang hendak mengambil fasilitas kredit ini harus mempelajari dan memenuhi persyaratan yang dibutuhkan. Dianjurkan untuk mencari kredit usaha pada bank yang mendukung UKM dan Bank pemerintah, mengingat suku bunga yang rendah.

b. Kredit Tanpa Agunan (KTA)

Beberapa lembaga perbankan meluncurkan program Kredit Tanpa Agunan (KTA), yaitu kredit perorangan yang tidak menggunakan agunan sebagai jaminan untuk keperluan konsumtif. Untuk para pemula usaha, kredit ini dapat menjadi salah satu sumber pendanaan bagi yang tidak memerlukan kredit dalam jumlah besar. Umumnya kredit yang diberikan berkisar 5 juta sampai maksimal 150 juta, dengan jangka waktu yang beragam. Bagi yang ingin mendirikan usaha baru mungkin akan kesulitan mendapatkannya. Namun jika anda masih berprofesi sebagai karyawan, maka anda bisa menggunakan profesi tersebut untuk mendapatkan kredit ini guna membangun usaha.

c. Kredit BPR (Bank Perkreditan Rakyat)

Fasilitas kredit dari BPR relatif lebih mudah persyaratan dan prosesnya dibandingkan di bank umum. BPR melayani orang-orang yang butuh pendanaan usaha, terutama UKM, dengan sistem dan persyaratan yang cenderung mudah. Tapi harus diingat tingkat bunganya cenderung lebih tinggi dari bank umum, dengan jangka waktu yang relatif lebih singkat.

d. Leasing atau Lease Back

Leasing ialah program pendanaan yang diberikan oleh suatu lembaga keuangan yang berbentuk perusahaan pendanaan, dimana pinjaman tersebut diberikan tidak berupa uang tunai, namun berupa pembelian aset bergerak perusahaan seperti kendaraan bermotor.

Sedangkan lease back adalah pinjaman yang diberikan pada usaha yang membutuhkan dana tunai dengan jaminan BPKB kendaraan bermotor yang dimiliki.

e. Perum Pegadaian

Suatu lembaga keuangan yang dimiliki pemerintah untuk menyalurkan pinjaman dengan jaminan barang tertentu, dengan tingkat bunga yang relatif rendah dan dihitung per 2 mingguan. Anda bisa memilih produk pegadaian yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan usaha, seperti KCA (Kredit Cepat Aman), Krasida (Kredit Angsuran Sistem Gadai), ataupun Kreasi (Kredit Angsuran Sistem Fiducial).

f. Koperasi

Koperasi yang menyalurkan pendanaan adalah koperasi kredit (Kopdit) ataupun KSP (koperasi simpan pinjam). Umumnya persyaratan yang diperlukan adalah anda harus menjadi anggota dari koperasi tersebut. Dengan menjadi anggota dan melakukan simpanan, maka anda berhak untuk mendapatkan fasilitas kredit. Sebab pada umumnya, koperasi hanya melayani kredit bagi anggotanya saja.

g. Pinjaman BUMN

Dana yang digunakan sebagai pinjaman dari BUMN adalah dana kemitraan yang sebagian berasal dari laba perusahaan yang disisihkan untuk pengusaha kecil. Program dana kemitraan ini disebut juga Program

Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) BUMN. BUMN yang memiliki program kemitraan ini antara lain PT Jamsostek, Pertamina, PT GAS Negara, dan sebagainya. Untuk informasi ini dapat dicari di Kementerian BUMN)

h. Pinjaman Departemen

Pemerintah juga memberikan program kredit usaha kecil melalui beberapa departemen. Ada tiga departemen yang mempunyai fasilitas pembiayaan untuk UKM, yaitu Departemen Pertanian, Departemen Koperasi dan Departemen Perindustrian. Khusus untuk usaha rumah makan, departemen yang memungkinkan untuk memberikan pinjaman adalah Departemen Koperasi.

6. Dana Gabungan Usaha (joint)

Kalau memiliki teman atau kerabat yang berpotensi memiliki dana lebih dapat dinegosiasikan untuk ikut serta menjadi pemodal dalam jumlah besar ataupun sebagian kecil dari bisnis anda. Usahakan membuat perencanaan konsep rumah makan yang matang lalu lakukan presentasi dan kemudian negosiasikan mengenai kebutuhan modal, jumlah, jangka waktu, dan pembagian hasil dari keuntungan usaha setiap bulannya. Jangan lupa untuk membuat daftar nama relasi yang potensial sebelumnya, untuk mendapatkan peluang pinjaman yang lebih besar.

F. Strategi/Metode/Pendekatan Pembelajaran

- a. Model : Direct Intruction
- b. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab
- c. Pendekatan : Sainifik

G. Alat/Media Pembelajaran

- a. Laptop
- b. Infocus

H. Sumber Belajar

1. Nama Buku : Pengantar Akuntansi
- Karangan : Suharyoko dan Agus Sumali
- Hal : 33-37
- BAB : 2
- Penerbit : Sinetika
- Tahun : 2014

I. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru membuka pelajaran dengan salam, meminta salah satu siswa memimpin doa dan mengecek kehadiran siswa. 2. guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajarannya. 3. guru menyampaikan metode dan model pembelajaran direct intruction Langkah-langkah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi materi kepada siswa tentang pengertian uang, dan fungsi uang 2. Setiap siswa memperhatikan guru dalam penyampaian topik pembelajaran 3. Sebelum guru memberi soal kepada siswa guru memberi pengutan kembali kepada siswa 4. Setelah itu guru memberi pertanyaan dengan mendikte pertanyaan 5. Setiap siswa harus menjawab dengan cepat sesuai waktu yang ditentukan oleh guru 6. kesimpulan 7. Penutup. 	15 menit

Inti	<p>Mengamati Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian uang dan fungsi uang</p> <p>Menanya Siswa dapat bertanya kepada guru tentang materi yang berkaitan dengan pengertian uang dan fungsi uang</p> <p>Mengeksplorasi dan Mengasosiasi Siswa saling berdiskusi dan menjawab pertanyaan oleh guru</p> <p>Mengkomunikasi Memberikan pendapat, tanggapan masukan dan tanya jawab selama proses pembelajaran.</p>	65 menit
Penutup	<p>Evaluasi Guru mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan soal subjektif.</p> <p>Kesimpulan Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>Tindak Lanjut Guru menyampaikan judul materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya . Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.</p>	10menit

J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Penilaian
1	<p>Sikap</p> <p>a. Menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan konteks untuk mempersatukan bangsa</p> <p>b. Terlibat aktif dalam pembelajaran Komunikasi dalam kehidupan</p> <p>c. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok.</p> <p>d. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.</p>	Pengamatan (observasi)	Lembar penilaian sikap	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2	Pengetahuan	Pengamatan	Tes tertulis	Selama

	<p>a. Memiliki perilaku Ilmiah (jujur, disiplin tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi.</p> <p>b. Mampu menjelaskan pengertian uang dan fungsi uang</p>	dan test		pembelajaran dan setelah selesai pembelajaran
3	<p>Keterampilan</p> <p>a. Mampu menguraikan kembali pengertian uang dan fungsi uang</p>	pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi	Selama pembelajaran dan setelah selesai pembelajaran

K. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Pertanyaan

1. Sumber dana terbagi menjadi 2, tuliskan! (Bobot 15)
2. Tuliskan pengertian dari sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*)! (Bobot 15)
3. Meliputi apa saja dana dari dalam perusahaan! (Bobot 20)
4. Tuliskan sumber dana yang berasal dari luar perusahaan (*external source*)! (Bobot 20)
5. Tuliskan macam-macam alternatif dana pinjaman! (Bobot 30)

Kunci Jawaban

1. a. sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*)
b. sumber dana dari luar perusahaan (*external source*)
2. Sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*) dapat diartikan sebagai bentuk dana pemenuhan kebutuhan dana nya berasal dari dalam

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK PAB 2 HELVETIA
Mata Pelajaran	: Pengantar Keuangan dan Akuntansi
Kelas/Semester	: XI/2
Topik/Materi Pokok	: sumber-sumber keuangan perusahaan
Alokasi Waktu	: 2×45 menit

B. Kompetensi Inti

5. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
6. Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
7. 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.
8. 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.

L. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mensyukuri karunia Tuhan yang maha esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.
- 1.4 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah.
- 1.3 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang computer akuntansi.
- 2.1 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsive, dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang computer akuntansi.
- 2.2 Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan sosial.
- 3.1 Menjelaskan pengertian, tunuan dan peran akuntansi.

Indikator :

- menjelaskan pengertian sumber dana
- menjelaskan sumber-sumber permodalan perusahaan

M. Tujuan Pembelajaran

3. Siswa dapat menjelaskan pengertian sumber dana dengan baik dan benar
4. Siswa dapat menjelaskan sumber-sumber permodalan perusahaan dengan baik dan benar

N. Materi Pembelajaran

A. Sumber – Sumber Keuangan Perusahaan

1. Sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*)

Sumber dana dari dalam perusahaan (*internal source*) dapat diartikan sebagai bentuk dana pemenuhan kebutuhan dana nya berasal dari dalam perusahaan itu sendiri, dengan kata lain dana dengan kekuatan atau kemampuan sendiri.

Dana dalam perusahaan terdiri: dana yang berasal dari pemilik perusahaan, saldo keuntungan yang ditanam kembali dalam perusahaan. Surplus dana dan akumulasi penyusutan aktiva tetap atau yang disebut sebagai cadangan dana. Terdiri atas nilai buku dan nilai pasar dari harta yang dimiliki perusahaan.

2. Sumber dana dari luar perusahaan (*eksternal source*)

Sumber dana dari luar perusahaan (*eksternal source*) yaitu pemenuhan kebutuhan dana yang diambil atau berasal dari sumber-sumber dana yang ada diluar perusahaan. dana yang berasal dari luar perusahaan adalah dana yang berasal dari pihak bank, asuransi, dan kreditur lainnya. dana yang berasal dari para kreditur adalah hutang bagi perusahaan yang

disebut sebagai dana pinjaman. dan pinjaman yang dimaksud adalah dana yang didapat dari pihak ketiga (kreditur).

Berbisnis apapun pasti butuh modal, berapa pun jumlahnya itu. Permodalan sering menjadi kendala utama yang menghambat dalam membangun bisnis, baik itu kurang modal atau bahkan tidak punya modal sama sekali. Memang tidak mudah untuk menentukan sumber pembiayaan yang sesuai dengan kebutuhan usaha. Karena ada beberapa alternatif sumber pembiayaan usaha yang ada, namun yang perlu diketahui adalah bagaimana cara mendapatkan serta mengelolanya dengan baik. Berikut adalah sumber-sumber keuangan/permodalan dalam suatu perusahaan.

7. Dana Sendiri

Menggunakan dana sendiri paling banyak dilakukan oleh pengusaha dalam memodali usahanya. Pemakaian dana ini dimungkinkan bila memiliki simpanan uang tunai di bank.

Dengan dana pribadi ini, kita bisa lebih fleksibel dalam pemakaian jumlah dana sewaktu-waktu, serta bebas mengalokasikan dana sesuai dengan keputusan sendiri. Sekaligus akan terbebas dari bunga, pemotongan keuntungan dan tidak perlu membagi hasil dengan pihak lain.

Meskipun demikian terkadang menggunakan dana sendiri juga memiliki kelemahan seperti kurangnya kontrol dalam pemakaian dana, lalai dalam pencatatan keuangan, dan bila merugi maka harus menanggung kerugian sendiri.

8. Dana pinjaman

Jika anda tidak mempunyai simpanan dana pribadi dan kekurangan dana, maka alternatif lainnya adalah dana pinjaman. Berikut ini adalah berbagai macam alternatif dana pinjaman (terutama kredit perbankan) :

a. Kredit Usaha

Kredit usaha pada berbagai Bank dikemas dengan nama yang berbeda. Kredit usaha diberikan sesuai dengan jenis usaha masing-masing. Biasanya kredit usaha perbankan dibedakan menjadi kredit investasi dan kredit modal kerja, atau mungkin juga gabungan keduanya. Bagi pengusaha yang hendak mengambil fasilitas kredit ini harus mempelajari dan memenuhi persyaratan yang dibutuhkan. Dianjurkan untuk mencari kredit usaha pada bank yang mendukung UKM dan Bank pemerintah, mengingat suku bunga yang rendah.

b. Kredit Tanpa Agunan (KTA)

Beberapa lembaga perbankan meluncurkan program Kredit Tanpa Agunan (KTA), yaitu kredit perorangan yang tidak menggunakan agunan sebagai jaminan untuk keperluan konsumtif. Untuk para pemula usaha, kredit ini dapat menjadi salah satu sumber pendanaan bagi yang tidak memerlukan kredit dalam jumlah besar. Umumnya kredit yang diberikan berkisar 5 juta sampai maksimal 150 juta, dengan jangka waktu yang beragam. Bagi yang ingin mendirikan usaha baru mungkin akan kesulitan mendapatkannya. Namun jika anda masih berprofesi sebagai karyawan, maka anda bisa menggunakan profesi tersebut untuk mendapatkan kredit ini guna membangun usaha.

c. Kredit BPR (Bank Perkreditan Rakyat)

Fasilitas kredit dari BPR relatif lebih mudah persyaratan dan prosesnya dibandingkan di bank umum. BPR melayani orang-orang yang butuh pendanaan usaha, terutama UKM, dengan sistem dan persyaratan yang cenderung mudah. Tapi harus diingat tingkat bunganya cenderung lebih tinggi dari bank umum, dengan jangka waktu yang relatif lebih singkat.

d. Leasing atau Lease Back

Leasing ialah program pendanaan yang diberikan oleh suatu lembaga keuangan yang berbentuk perusahaan pendanaan, dimana pinjaman tersebut diberikan tidak berupa uang tunai, namun berupa pembelian aset bergerak perusahaan seperti kendaraan bermotor.

Sedangkan lease back adalah pinjaman yang diberikan pada usaha yang membutuhkan dana tunai dengan jaminan BPKB kendaraan bermotor yang dimiliki.

e. Perum Pegadaian

Suatu lembaga keuangan yang dimiliki pemerintah untuk menyalurkan pinjaman dengan jaminan barang tertentu, dengan tingkat bunga yang relatif rendah dan dihitung per 2 mingguan. Anda bisa memilih produk pegadaian yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan usaha, seperti KCA (Kredit Cepat Aman), Krasida (Kredit Angsuran Sistem Gadai), ataupun Kreasi (Kredit Angsuran Sistem Fiducial).

f. Koperasi

Koperasi yang menyalurkan pendanaan adalah koperasi kredit (Kopdit) ataupun KSP (koperasi simpan pinjam). Umumnya persyaratan yang diperlukan adalah anda harus menjadi anggota dari koperasi tersebut. Dengan menjadi anggota dan melakukan simpanan, maka anda berhak untuk mendapatkan fasilitas kredit. Sebab pada umumnya, koperasi hanya melayani kredit bagi anggotanya saja.

g. Pinjaman BUMN

Dana yang digunakan sebagai pinjaman dari BUMN adalah dana kemitraan yang sebagian berasal dari laba perusahaan yang disisihkan untuk pengusaha kecil. Program dana kemitraan ini disebut juga Program Kemitraan dan Bina Lingkungan (PKBL) BUMN. BUMN yang memiliki

program kemitraan ini antara lain PT Jamsostek, Pertamina, PT GAs Negara, dan sebagainya. Untuk informasi ini dapat dicari di Kementerian BUMN)

h. Pinjaman Departemen

Pemerintah juga memberikan program kredit usaha kecil melalui beberapa departemen. Ada tiga departemen yang mempunyai fasilitas pembiayaan untuk UKM, yaitu Departemen Pertanian, Departemen Koperasi dan Departemen Perindustrian. Khusus untuk usaha rumah makan, departemen yang memungkinkan untuk memberikan pinjaman adalah Departemen Koperasi.

9. Dana Gabungan Usaha (joint)

Kalau memiliki teman atau kerabat yang berpotensi memiliki dana lebih dapat dinegosiasikan untuk ikut serta menjadi pemodal dalam jumlah besar ataupun sebagian kecil dari bisnis anda. Usahakan membuat perencanaan konsep rumah makan yang matang lalu lakukan presentasi dan kemudian negosiasikan mengenai kebutuhan modal, jumlah, jangka waktu, dan pembagian hasil dari keuntungan usaha setiap bulannya. Jangan lupa untuk membuat daftar nama relasi yang potensial sebelumnya, untuk mendapatkan peluang pinjaman yang lebih besar.

O. Strategi/Metode/Pendekatan Pembelajaran

- d. Model : Direct Intruction
- e. Metode : Ceramah, Diskusi, Tanya jawab
- f. Pendekatan : Sainifik

P. Alat/Media Pembelajaran

- c. Laptop
- d. Infocus

Q. Sumber Belajar

1. Nama Buku : Pengantar Akuntansi
- Karangan : Suharyoko dan Agus Sumali
- Hal : 33-37
- BAB : 2
- Penerbit : Sinetika
- Tahun : 2014

R. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. guru membuka pelajaran dengan salam, meminta salah satu siswa memimpin doa dan mengecek kehadiran siswa. 2. guru menyampaikan judul materi yang akan dipelajari dan tujuan pembelajarannya. 3. guru menyampaikan metode dan model pembelajaran direct intruction Langkah-langkah: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi materi kepada siswa tentang pengertian uang, dan fungsi uang 2. Setiap siswa memperhatikan guru dalam penyampaian topik pembelajaran 3. Sebelum guru memberi soal kepada siswa guru memberi pengutan kembali kepada siswa 4. Setelah itu guru memberi pertanyaan dengan mendikte pertanyaan 5. Setiap siswa harus menjawab dengan cepat sesuai waktu yang ditentukan oleh guru 6. kesimpulan 7. Penutup. 	15 menit

Inti	<p>Mengamati Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian uang dan fungsi uang</p> <p>Menanya Siswa dapat bertanya kepada guru tentang materi yang berkaitan dengan pengertian uang dan fungsi uang</p> <p>Mengeksplorasi dan Mengasosiasi Siswa saling berdiskusi dan menjawab pertanyaan oleh guru</p> <p>Mengkomunikasi Memberikan pendapat, tanggapan masukan dan tanya jawab selama proses pembelajaran.</p>	65 menit
Penutup	<p>Evaluasi Guru mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan soal subjektif.</p> <p>Kesimpulan Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.</p> <p>Tindak Lanjut Guru menyampaikan judul materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya . Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.</p>	10menit

S. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Penilaian
1	<p>Sikap</p> <p>e. Menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan kaidah dan konteks untuk mempersatukan bangsa</p> <p>f. Terlibat aktif dalam pembelajaran</p> <p>g. Berkerjasama dalam kegiatan kelompok.</p> <p>h. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif.</p>	Pengamatan (observasi)	Lembar penilaian sikap	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2	Pengetahuan	Pengamatan	Tes tertulis	Selama

	c. Memiliki perilaku Ilmiah (jujur, disiplin tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pembelajaran sehingga menjadi motivasi internal dalam pembelajaran akuntansi. d. Mampu menjelaskan pengertian uang dan fungsi uang	dan test		pembelajaran dan setelah selesai pembelajaran
3	Keterampilan b. Mampu menguraikan kembali pengertian uang dan fungsi uang	pengamatan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi	Selama pembelajaran dan setelah selesai pembelajaran

T. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

Pertanyaan

1. Sumber permodalan perusahaan dapat diperoleh dalam 3 cara, Tuliskan! (Bobot 10)
2. Jelaskan pengertian dari dana sendiri! (Bobot 20)
3. Jelaskan pengertian dari dana pinjaman! (Bobot 20)
4. Tuliskan dan jelaskan berbagai macam alternatif dana pinjaman! (Bobot 20)
5. Jelaskan menurut pendapat kalian tentang dana gabungan usaha (joint)! (Bobot 30)

Kunci Jawaban

1. a. dana sendiri
b. dana pinjaman
c. dana gabungan usaha (joint)
2. penggunaan dana sendiri yaitu menggunakan dana sendiri yang dilakukan oleh pengusaha dalam memodali usahanya. Pemakaian dana ini dimungkinkan bila memiliki simpanan uang tunai di bank.

3. penggunaan dana pinjaman yaitu jika anda tidak mempunyai simpanan dana pribadi dan kekurangan dana, maka alternatif lainnya adalah dana pinjaman

4. Macam-macam alternatif dana pinjaman

a. Kredit Usaha

Kredit usaha pada berbagai Bank dikemas dengan nama yang berbeda. Kredit usaha diberikan sesuai dengan jenis usaha masing-masing.

b. Kredit Tanpa Agunan (KTA)

Beberapa lembaga perbankan meluncurkan program Kredit Tanpa Agunan (KTA), yaitu kredit perorangan yang tidak menggunakan agunan sebagai jaminan untuk keperluan konsumtif.

c. Kredit BPR (Bank Perkreditan Rakyat)

Fasilitas kredit dari BPR relatif lebih mudah persyaratan dan prosesnya dibandingkan di bank umum.

d. Leasing atau Lease Back

Leasing ialah program pendanaan yang diberikan oleh suatu lembaga keuangan yang berbentuk perusahaan pendanaan, dimana pinjaman tersebut diberikan tidak berupa uang tunai, namun berupa pembelian aset bergerak perusahaan seperti kendaraan bermotor.

Sedangkan lease back adalah pinjaman yang diberikan pada usaha yang membutuhkan dana tunai dengan jaminan BPKB kendaraan bermotor yang dimiliki.

e. Perum Pegadaian

Suatu lembaga keuangan yang dimiliki pemerintah untuk menyalurkan pinjaman dengan jaminan barang tertentu, dengan tingkat bunga yang relatif rendah dan dihitung per 2 mingguan.

f. Koperasi

Koperasi yang menyalurkan pendanaan adalah koperasi kredit (Kopdit) ataupun KSP (koperasi simpan pinjam).

g. Pinjaman BUMN

Dana yang digunakan sebagai pinjaman dari BUMN adalah dana kemitraan yang sebagian berasal dari laba perusahaan yang disisihkan untuk pengusaha kecil.

h. Pinjaman Departemen

Pemerintah juga memberikan program kredit usaha kecil melalui beberapa departemen. Ada tiga departemen yang mempunyai fasilitas pembiayaan untuk UKM, yaitu Departemen Pertanian, Departemen Koperasi dan Departemen Perindustrian.

5. Menurut saya tentang dana gabungan usaha (joint) yaitu Kalau memiliki teman atau kerabat yang berpotensi memiliki dana lebih dapat dinegosiasikan untuk ikut serta menjadi pemodal dalam jumlah besar ataupun sebagian kecil dari bisnis anda. Usahakan membuat perencanaan konsep rumah makan yang matang lalu lakukan presentasi dan kemudian negosiasikan mengenai kebutuhan modal, jumlah, jangka waktu, dan pembagian hasil dari keuntungan usaha setiap bulannya. Jangan lupa untuk membuat daftar nama relasi yang

potensial sebelumnya, untuk mendapatkan peluang pinjaman yang lebih besar

Mengetahui, Medan, januari 2018

Kepala Sekolah SMK PAB 2 Helvetia

Peneliti

Drs. H. AHMAD NASUTION M.Pd

FADHILLAH MAULANI

Guru Mata Pelajaran

SUPRIADI SE

Lampiran 3

**DAFTAR NILAI SISWA
SMK PAB 2 HELVETIA**

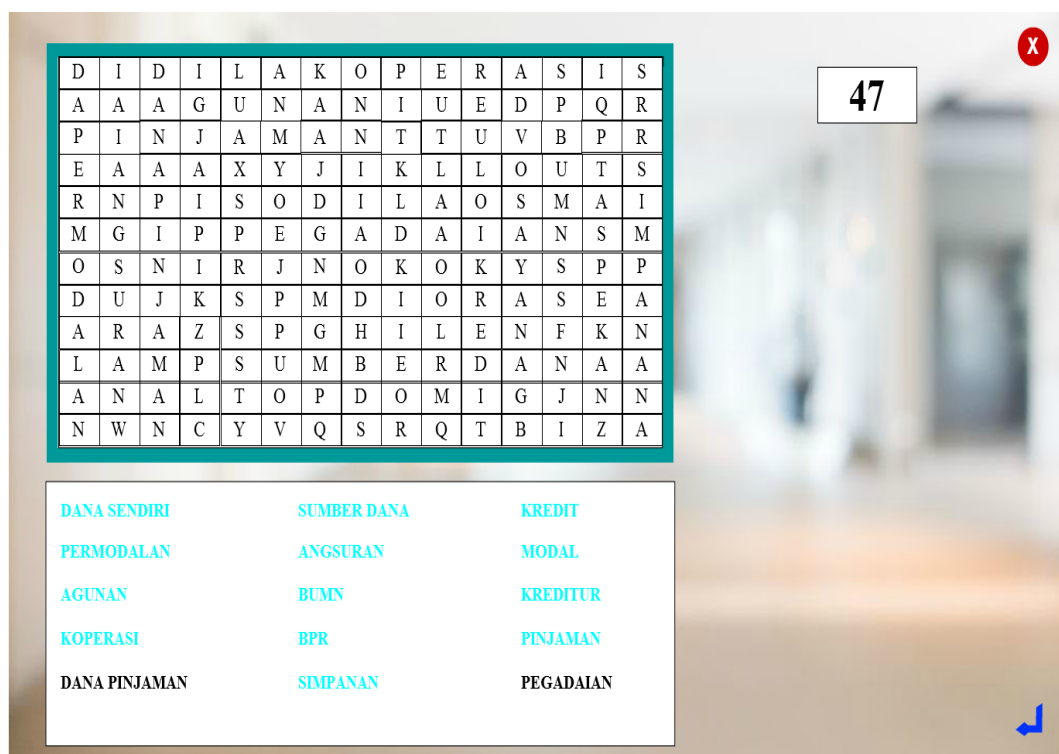
MATA PELAJARAN : Sumber-Sumber Keuangan Perusahaan
 KELAS : XI – AK 2
 SEMESTER : GANJIL
 TAHUN PELAJARAN : 2017/2018

NO.	NIS.	NAMA SISWA	NILAI
1.	10058	ADE PIRANTI PATRISIA	80
2.	10059	ANGGELINA HAREFA	80
3.	10060	ANGGI PUTRI	78
4.	10061	AULIA ANISA	76
5.	10062	AULIA ZAHWA NOSA PUTRI	65
6.	10063	DELVIA WULANDARI	82
7.	10064	DWI MAHARANI TANJUNG	65
8.	10065	HALIMATUSSA'DIAH	79
9.	10066	INDAH WANDARI	79
10.	10067	JELITA ADELINA	80
11.	10068	KHOLIFA NURAUULA NISA	65
12.	10069	LIA ANGGREINI	65
13.	10070	MAYANG SARI	70
14.	10071	NADIA ULFA NASUTION	65
15.	10072	NUR AFRIZA	65
16.	10073	PUJA HUWA	80
17.	10074	PUTRI AULIA	80
18.	10075	PUTRI DIAN ROSARI	79
19.	10076	PUTRI RAMADHANI SAFITRI	79
20.	10205	RIZKA AMANDA RIADI	65
21.	10077	RIZKA LUBIS	80
22.	10078	RIZKA SALSA TALIA	85
23.	10079	SITI MAULIDIYA RISMADI	80
24.	10080	SITI NURHALIZAH	80
25.	10081	SITI RAHMA	80
26.	10082	VIONA LARASATI RITONGA	62



Lampiran 4

**MEDIA PEMBELAJARAN PERDUKUN ACAK SAAT DIGUNAKAN
SISWA**





Lampiran 5

ANGKET**Petunjuk Pengisian Angket:**

1. Bacalah terlebih dahulu setiap butir pernyataan di angket dengan cermat!
 2. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan Anda yang sebenarnya!
 3. Angket ini hanya digunakan sebagai data penelitian, tidak akan berpengaruh terhadap nilai pelajaran Anda, melainkan hanya untuk penelitian.
 4. Berikan tanda *checklist* (✓) pada jawaban yang benar-benar sesuai dengan kondisi Anda.
-

IDENTITAS PESERTA DIDIK:

Nama : _____

Kelas : _____

Keterangan Skala:

5 = Sangat Setuju

4 = Setuju

3 = Kurang Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa termotivasi perlu untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media pembelajaran Permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
2	Saya merasa senang belajar akuntansi dengan media pembelajaran Permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
3	Saya merasa pesimis dalam mengaplikasikan pembelajaran akuntansi dari media pembelajaran Permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
4	Saya tidak terlalu mementingkan dengan menggunakan apa saya belajar akuntansi					
5	Saya merasa termotivasi untuk mendapat skor tertinggi dalam permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
6	Saya mudah mengoperasikan media pembelajaran Permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
7	Saya mudah memahami cara bermain media pembelajaran Permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
8	Saya merasa Banyak kendala saat mengoperasikan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
9	Saya merasa materi yang disajikan kurang komunikatif					
10	Saya memahami tujuan pembelajaran dari					

	media pembelajaran permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata					
11	Saya banyak belajar tentang materi Sumber-Sumber Keuangan Perusahaan dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
12	Saya merasa ada ketepatan dalam penempatan isi materi pada permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
13	Saya merasa terdapat kesesuaian antara animasi dengan <i>background</i> dari permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
14	Saya merasa tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata kurang menarik					
15	Saya lebih tertarik belajar akuntansi dengan praktik langsung daripada dengan media					

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
	pembelajaran Permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
16	Saya merasa tertarik dengan model permainan dan animasi permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
17	Saya merasa tertarik dengan tampilan permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
18	Saya mempunyai gaya belajar baru dengan Media pembelajaran permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					
19	Saya merasa akan pentingnya pemahaman mata pelajaran Pengantar Akuntansi secara berkelanjutan					
20	Saya mempunyai keterampilan baru dalam mengoperasikan komputer setelah bermain permainan edukasi Akuntansi Cari Kata					

21	Sayamerasakurangterampildalam kompute menggunakan r sehingga media permainan ini kurang begitu menarik					
----	---	--	--	--	--	--

MASTER TABEL

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS5* BERBENTUK *PERDUKUN ACAK* TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI SMK PAB 2 HELVETIA TAHUN AJARAN 2017-2018

No	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	P 9	P1 0	P1 1	P1 2	P1 3	P1 4	P1 5	P1 6	P1 7	P1 8	P1 9	P2 0	P2 1	HASIL BELAJAR	PERDUKUN ACAK	KATEGORI HASIL BELAJAR	KATEGORI PERDUKUN ACAK
1	4	5	4	5	4	4	4	4	2	5	5	4	5	4	3	5	4	4	4	4	1	85	1	1	1
2	4	5	2	3	4	5	5	2	3	4	4	4	4	1	3	5	4	4	4	4	2	87	1	1	1
3	4	5	5	5	5	5	4	1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	85	1	1	1
4	4	4	5	2	5	5	5	1	2	5	5	5	4	4	2	4	4	4	4	4	2	82	1	1	1
5	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	58	1	3	1
6	4	4	4	3	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	86	1	1	1
7	4	1	4	2	4	4	4	1	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	80	1	1	1
8	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	85	1	1	1
9	4	4	4	2	4	4	4	2	2	5	4	4	5	2	4	5	5	4	4	4	2	83	1	1	1
10	4	4	4	3	4	4	4	2	1	4	4	4	4	2	2	4	4	5	4	4	3	86	1	1	1

1 1	4	5	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	5	2	2	5	4	4	4	4	2	58	2	3	2
1 2	4	4	4	2	4	4	4	1	2	4	4	4	4	1	2	4	4	4	4	4	1	82	1	1	1
1 3	5	5	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	5	1	3	4	4	4	4	5	2	60	2	2	2
1 4	4	4	4	2	4	5	5	1	2	5	4	5	4	1	3	4	4	4	4	4	2	80	1	2	1
1 5	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	5	1	3	5	4	4	4	4	2	85	1	1	1
1 6	4	4	4	1	5	3	3	3	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	1	60	2	2	2
1 7	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	1	85	1	1	1
1 8	4	4	4	1	5	5	5	2	2	5	5	5	5	1	2	4	4	5	4	5	1	60	2	2	2
1 9	4	5	4	3	5	4	4	2	2	5	5	4	4	2	3	5	5	5	5	4	1	85	1	1	1
2 0	5	5	5	1	5	5	5	2	2	5	4	4	5	1	2	5	5	5	4	4	1	70	1	2	1
2 1	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	2	5	4	4	4	1	3	4	4	60	2	2	2

2 2	4	4	4	3	4	4	4	2	2	5	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	90	1	1	1
2 3	4	4	5	2	5	5	5	1	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	85	1	1	1
2 4	4	4	4	3	4	5	5	4	2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	70	2	2	2
2 5	4	5	4	2	5	4	5	4	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	2	90	1	1	1
2 6	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	70	1	2	1

KKM : > 80 : LULUS

< 80 : TIDAK LULUS

Frequencies

Statistics

	P 1	P 2	P 3	P4	P 5	P 6	P 7	P8	P 9	P 10	P 11	P 12	P 13	P1 4	P 15	P 16	P 17	P 18	P 19	P 20	P 21	HASIL_BELAJAR	PERDUKUN_ACAK	KAT_HASIL_BELAJAR	KAT_PEDUKUN_ACAK
N Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4,08	4,19	4,12	2,58	4,31	4,27	4,27	2,35	2,15	4,42	4,23	4,15	4,27	2,62	3,27	4,35	4,19	4,15	4,08	4,19	1,85	77,31	1,23	1,46	1,23
Median	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	82,50	1,00	1,00	1,00
Mode	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	3 ^a	4	4	4	4	4	2	85	1	1	1
Std. Deviation	,272	,801	,588	1,065	,471	,533	,533	1,129	,675	,504	,430	,613	,667	1,525	,919	,562	,402	,784	,392	,402	,784	11,380	,430	,647	,430
Variance	,074	,642	,346	1,134	,222	,285	,285	1,275	,455	,254	,185	,375	,445	2,326	,845	,315	,162	,615	,154	,162	,615	129,502	,185	,418	,185
Range	1	4	3	4	1	2	2	3	3	1	1	3	3	4	3	2	1	4	2	1	3	32	1	2	1
Sum	106	109	107	67	112	111	111	61	56	115	110	118	111	68	85	113	109	108	106	109	48	2010	32	38	32

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

P1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SETUJU	24	92,3	92,3	92,3
SANGAT SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	17	65,4	65,4	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	20	76,9	76,9	80,8
SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	3	11,5	11,5	11,5
TIDAK SETUJU	11	42,3	42,3	53,8

KURANG SETUJU	8	30,8	30,8	84,6
SETUJU	2	7,7	7,7	92,3
SANGAT SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SETUJU	18	69,2	69,2	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	17	65,4	65,4	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	17	65,4	65,4	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	6	23,1	23,1	23,1
	TIDAK SETUJU	12	46,2	46,2	69,2
	KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	73,1
	SETUJU	7	26,9	26,9	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	2	7,7	7,7	7,7
	TIDAK SETUJU	20	76,9	76,9	84,6
	KURANG SETUJU	2	7,7	7,7	92,3
	SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	15	57,7	57,7	57,7
	SANGAT SETUJU	11	42,3	42,3	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	20	76,9	76,9	76,9
	SANGAT SETUJU	6	23,1	23,1	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	19	73,1	73,1	76,9
SANGAT SETUJU	6	23,1	23,1	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	16	61,5	61,5	65,4
SANGAT SETUJU	9	34,6	34,6	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	7	26,9	26,9	26,9
TIDAK SETUJU	10	38,5	38,5	65,4
SETUJU	4	15,4	15,4	80,8
SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	6	23,1	23,1	23,1
	KURANG SETUJU	9	34,6	34,6	57,7
	SETUJU	9	34,6	34,6	92,3
	SANGAT SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
	SETUJU	15	57,7	57,7	61,5
	SANGAT SETUJU	10	38,5	38,5	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	21	80,8	80,8	80,8
	SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
	SETUJU	18	69,2	69,2	73,1
	SANGAT SETUJU	7	26,9	26,9	100,0

Total	26	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

P19

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	22	84,6	84,6	88,5
SANGAT SETUJU	3	11,5	11,5	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P20

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SETUJU	21	80,8	80,8	80,8
SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P21

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	9	34,6	34,6	34,6
TIDAK SETUJU	13	50,0	50,0	84,6
KURANG SETUJU	3	11,5	11,5	96,2
SETUJU	1	3,8	3,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

HASIL_BELAJAR

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 58	2	7,7	7,7	7,7

60	4	15,4	15,4	23,1
70	3	11,5	11,5	34,6
80	2	7,7	7,7	42,3
82	2	7,7	7,7	50,0
83	1	3,8	3,8	53,8
85	7	26,9	26,9	80,8
86	1	3,8	3,8	84,6
87	1	3,8	3,8	88,5
89	1	3,8	3,8	92,3
90	2	7,7	7,7	100,0
Total	26	100,0	100,0	

PERDUKUN_ACAK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid LULUS	20	76,9	76,9	76,9
TIDAK LULUS	6	23,1	23,1	100,0
Total	26	100,0	100,0	

KAT_HASIL_BELAJAR

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid >80	16	61,5	61,5	61,5
<80	10	30,8	30,8	92,3
	2	7,7	7,7	100,0
Total	26	100,0	100,0	

KAT_PEDUKUN_ACAK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid LULUS	20	76,9	76,9	76,9
TIDAK LULUS	6	23,1	23,1	100,0
Total	26	100,0	100,0	

Crosstabs**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PERDUKUN_ACAK * HASIL_BELAJAR	26	100,0%	0	,0%	26	100,0%

PERDUKUN_ACAK * HASIL_BELAJAR Crosstabulation

Count

	HASIL_BELAJAR											Total
	58	60	70	80	82	83	85	86	87	89	90	
Perdukun_Acak LULUS	1	0	2	2	2	1	7	1	1	1	2	20
TIDAK LULUS	1	4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6
Total	2	4	3	2	2	1	7	1	1	1	2	26

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	19,428 ^a	10	,035
Likelihood Ratio	21,499	10	,018
Linear-by-Linear Association	15,370	1	,000
N of Valid Cases	26		

a. 21 cells (95,5%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,23.

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	26	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,049	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	155,23	149,945	-,234	,060
P2	155,12	144,986	,147	,030
P3	155,19	148,642	-,037	,053
P4	156,73	136,125	,451	-,032 ^a
P5	155,00	147,040	,105	,041
P6	155,04	144,838	,260	,026
P7	155,04	144,758	,266	,026
P8	156,96	151,958	-,171	,081
P9	157,15	154,695	-,398	,092
P10	154,88	142,906	,440	,012
P11	155,08	145,434	,274	,030
P12	155,15	142,695	,368	,012
P13	155,04	146,198	,113	,037
P14	156,69	135,342	,304	-,029 ^a
P15	156,04	142,518	,232	,014
P16	154,96	144,598	,263	,025
P17	155,12	145,706	,267	,032
P18	155,15	141,175	,358	,002
P19	155,23	144,105	,446	,020
P20	155,12	146,986	,135	,040
P21	157,46	151,858	-,208	,076
HASIL_BELAJAR	82,00	32,400	-,104	,658
PERDUKUN_ACAK	158,08	155,114	-,639	,093
KAT_HASIL_BELAJAR	157,85	160,935	-,786	,129
KAT_PEDUKUN_ACAK	158,08	155,114	-,639	,093

a. The value is negative due to a negative average covariance among items. This violates reliability model assumptions. You may want to check item codings.

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
159,31	148,462	12,184	25

Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation ^a	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	,002 ^b	-,015	,039	1,052	25	600	,396
Average Measures	,049 ^c	-,569	,505	1,052	25	600	,396

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed.

- Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition-the between-measure variance is excluded from the denominator variance.
- The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not.
- This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise.

Frequencies

Statistics

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	HASIL_BELAJAR	PERDUKUN_ACAK	KAT_HASIL_BELAJAR	KAT_PEDUKUN_ACAK
N Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4,08	4,19	4,12	2,58	4,31	4,27	4,27	2,35	2,15	4,42	4,23	4,15	4,27	2,62	3,27	4,35	4,19	4,15	4,08	4,19	1,89	1,85	77,31	1,23	1,46	1,23
Median	4,00	4,00	4,00	2,00	4,00	4,00	4,00	2,00	2,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	3,00	4,00	4,00	4,00	4,00	4,00	2,00	2,00	82,50	1,00	1,00	1,00
Mode	4	4	4	2	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	3 ^a	4	4	4	4	4	4	2	85	1	1	1
Std. Deviation	27,2	80,1	58,8	1,065	47,1	53,3	53,3	1,129	67,5	50,4	43,0	61,3	66,7	1,525	91,56	56,40	78,24	39,42	40,22	78,44	11,380	,430	,647	,430		
Variance	07,4	64,2	34,6	1,134	22,2	28,5	28,5	1,275	45,5	25,4	18,5	37,5	44,5	2,326	84,5	31,5	16,2	61,5	15,4	16,2	61,5	129,502	,185	,418	,185	
Range	1	4	3	4	1	2	2	3	3	1	1	3	3	4	3	2	1	4	2	1	3	32	1	2	1	
Sum	106	109	107	67	112	111	111	61	56	115	110	108	111	68	85	113	109	108	106	109	48	2010	32	38	32	

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Frequency Table

P1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SETUJU	24	92,3	92,3	92,3
SANGAT SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	17	65,4	65,4	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	20	76,9	76,9	80,8
SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	3	11,5	11,5	11,5
TIDAK SETUJU	11	42,3	42,3	53,8

KURANG SETUJU	8	30,8	30,8	84,6
SETUJU	2	7,7	7,7	92,3
SANGAT SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SETUJU	18	69,2	69,2	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	17	65,4	65,4	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	17	65,4	65,4	69,2
SANGAT SETUJU	8	30,8	30,8	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	6	23,1	23,1	23,1
	TIDAK SETUJU	12	46,2	46,2	69,2
	KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	73,1
	SETUJU	7	26,9	26,9	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	2	7,7	7,7	7,7
	TIDAK SETUJU	20	76,9	76,9	84,6
	KURANG SETUJU	2	7,7	7,7	92,3
	SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	15	57,7	57,7	57,7
	SANGAT SETUJU	11	42,3	42,3	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	20	76,9	76,9	76,9
	SANGAT SETUJU	6	23,1	23,1	100,0

Total	26	100,0	100,0
-------	----	-------	-------

P12

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	19	73,1	73,1	76,9
SANGAT SETUJU	6	23,1	23,1	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P13

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	16	61,5	61,5	65,4
SANGAT SETUJU	9	34,6	34,6	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P14

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SANGAT TIDAK SETUJU	7	26,9	26,9	26,9
TIDAK SETUJU	10	38,5	38,5	65,4
SETUJU	4	15,4	15,4	80,8
SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P15

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid TIDAK SETUJU	6	23,1	23,1	23,1
KURANG SETUJU	9	34,6	34,6	57,7
SETUJU	9	34,6	34,6	92,3
SANGAT SETUJU	2	7,7	7,7	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P16

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
SETUJU	15	57,7	57,7	61,5
SANGAT SETUJU	10	38,5	38,5	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P17

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SETUJU	21	80,8	80,8	80,8
SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
Total	26	100,0	100,0	

P18

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
	SETUJU	18	69,2	69,2	73,1
	SANGAT SETUJU	7	26,9	26,9	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG SETUJU	1	3,8	3,8	3,8
	SETUJU	22	84,6	84,6	88,5
	SANGAT SETUJU	3	11,5	11,5	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	21	80,8	80,8	80,8
	SANGAT SETUJU	5	19,2	19,2	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

P21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	9	34,6	34,6	34,6
	TIDAK SETUJU	13	50,0	50,0	84,6
	KURANG SETUJU	3	11,5	11,5	96,2
	SETUJU	1	3,8	3,8	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

HASIL_BELAJAR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	2	7,7	7,7	7,7
	60	4	15,4	15,4	23,1
	70	3	11,5	11,5	34,6
	80	2	7,7	7,7	42,3
	82	2	7,7	7,7	50,0
	83	1	3,8	3,8	53,8
	85	7	26,9	26,9	80,8
	86	1	3,8	3,8	84,6
	87	1	3,8	3,8	88,5
	89	1	3,8	3,8	92,3
	90	2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

PERDUKUN_ACAK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LULUS	20	76,9	76,9	76,9
	TIDAK LULUS	6	23,1	23,1	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

KAT_HASIL_BELAJAR

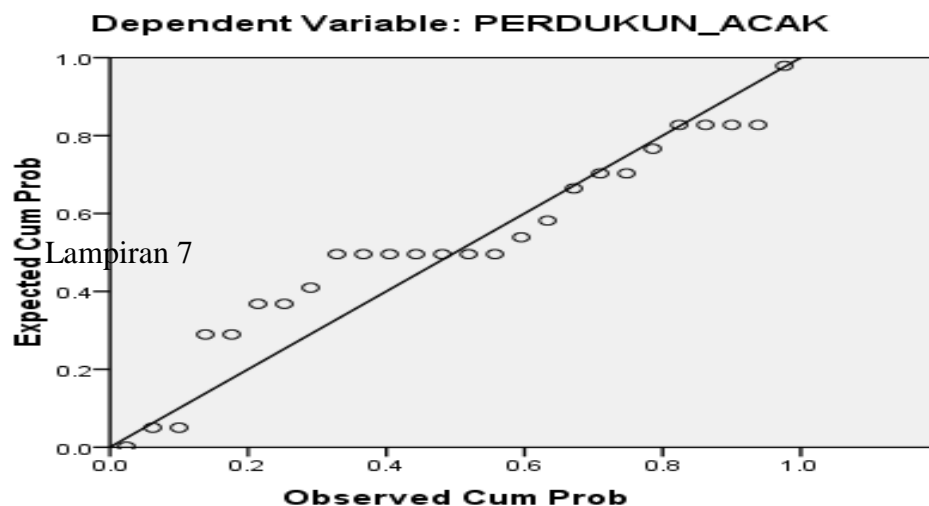
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>80	16	61,5	61,5	61,5
	<80	8	30,8	30,8	92,3
		2	7,7	7,7	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

KAT_PEDUKUN_ACAK

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	LULUS	20	76,9	76,9	76,9
	TIDAK LULUNJS	6	23,1	23,1	100,0
	Total	26	100,0	100,0	

UJI NORMALITAS**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		26
	Mean	,0000000
Normal Parameters(a,b)	Std. Deviation	7,06295500
Most Extreme Differences	Absolute	,229
	Positive	,110
	Negative	-,229
Kolmogorov-Smirnov Z		1,169
Asymp. Sig. (2-tailed)		,130

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual

Dokumentasi Riset di SMK PAB 2 HELVETIA



Guru sedang memberikan angket



Siswa sedang mengisi angket



Guru sedang melihat jawaban angket siswa



Guru sedang mengawasi siswa bermain media pembelajaran *PERDUKUN ACAK*



Guru sedang mengajari siswa yang kurang mengerti cara bermain *PERDUKUN ACAK*

Lampiran 8

Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment

Df atau db	Banyaknya variabel yang dikorelasikan	
	2	
	Harga “r” pada taraf signifikansi	
	5%	1%
1	0,997	1,000
2	0,950	0,990
3	0,878	0,959
4	0,811	0,917
5	0,754	0,874
6	0,707	0,834
7	0,666	0,798
8	0,632	0,765
9	0,602	0,735
10	0,576	0,708
11	0,553	0,684
12	0,532	0,661
13	0,514	0,641
14	0,497	0,623
15	0,482	0,606
16	0,468	0,590
17	0,456	0,575
18	0,441	0,561
19	0,433	0,549
20	0,423	0,537
21	0,413	0,526
22	0,404	0,515
23	0,396	0,505
24	0,338	0,496
25	0,381	0,487
26	0,374	0,478
27	0,367	0,470
28	0,361	0,463
29	0,355	0,456
30	0,349	0,449
35	0,325	0,418
40	0,304	0,393
45	0,288	0,372
50	0,273	0,354
60	0,250	0,325

70	0,232	0,302
80	0,217	0,283
90	0,205	0,267
100	0,195	0,254
125	0,174	0,228
150	0,159	0,208
200	0,138	0,181
300	0,113	0,148
400	0,098	0,128
500	0,088	0,115
1000	0,062	0,081

Lampiran 9

Tabel "L" untuk Uji Liliefors

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
N = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,289	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
N > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Lampiran 10

TABEL NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI“t”

α untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-Mail: fkip@umsu.ac.id

Form : K - 1

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

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Fadhillah Maulani

NPM : 1402070032

Prog. Studi : Pendidikan Akuntansi

Kredit Kumulatif : 133 SKS

IPK = 3.26

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk PERDUKUN ACAK Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017-2018.	
	Pengaruh Media Pembelajaran Prezi Terhadap Minat dan Hasil Belajar Akuntansi Pada Siswa SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Pembelajaran 2017-2018.	
	Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) Dengan Pendekatan Strategi Every One Is A Teacher Here Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Pembelajaran 2017-2018	

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

Medan, 2017
Hormat Pemohon,

Fadhillah Maulani

Keterangan

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



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 : Fadhillah Maulani
NPM : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

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

Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk
PERDUKUN ACAK Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI
SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017/2018

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

1. Mariati, S.Pd, M.Ak

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

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

Medan, 09 Desember 2017
Hormat Pemohon,

Fadhillah Maulani

Keterangan

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

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

Jln.Kap.Mukhtar Basri No.3 Telp.6622400 Medan20217

Form : K3

Nomor : 6486/II.3/UMSU-02/F/2017
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 dibawah ini:

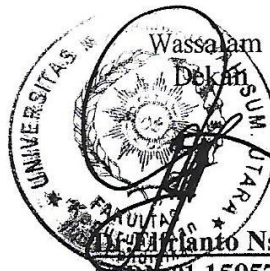
Nama : Fadhilah Maulani
N P M : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntas
Judul Penelitian : Pengaruh Media Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS 5 Berbentuk Perdukun Acak terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018.

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

Dengan demikian mahasiswa tersebut diatas diizinkan menulis/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 selesai dalam waktu yang telah ditentukan.
- 3 Masa daluwarsa tanggal : 14 Desember 2018

Medan, 25 Rab.Awal 1438 H
14 November 2017 M

Wassalam
Dekan

Mr. M.ianto Nst.,M.Pd.
NIDN:01 15057302

Dibuat rangkap 4 (empat)

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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Lengkap : Fadhillah Maulani
N.P.M : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS5
Berbentuk PERDUKUN ACAK terhadap Hasil Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI SMK PAB 2 HELVETIA Tahun Ajaran 2017-2018

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
8-1-2018	Perbaikan: (1) Latar belakang masalah (2) Batasan Masalah (3) Rumusan Masalah dan tujuan Penelitian. (4) Proses penelitian (5) Cara menulis kutipan langsung dan tak langsung. (6) Kesehuan pustaka dan BAB-III dgn daftar pustaka. (7) Penulisan Angka pada sub bab	/
11-1-2018	(1) Perbaikan isi teori Perdukun Acak. (2) Perbaikan Instrumen Penelitian (3) Perbaikan teori Variabel Penelitian.	/
12-1-2018	Acc Seminar proposal	/

Medan, 12 Desember 2017

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Mariati, S.Pd, M.Ak)



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

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6619056Ext. 22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-Mail: fkip@umsu.ac.id

دَائِرَةُ الْإِعْلَامِ
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Fadhillah Maulani
N.P.M : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5*
Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018

Dengan ini 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 penelitin 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, 19 Januari 2018

Hormat Saya

Yang membuat pernyataan



Fadhillah Maulani

Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si



PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi yang diselenggarakan pada hari Kamis Tanggal 18 Januari 2018 Menerangkan Bahwa:

Nama Lengkap : Fadhillah Maulani
N.P.M : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5*
Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018

Proposal dinyatakan syah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi.

Medan, 19 Januari 2018

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. IJAH MULYANI SIHOTANG, M.Si

Sekretaris

FAISAL RAHMAN DONGORAN, SE, M.Si

Pembimbing

MARIATI, S.Pd, M.Ak

Pembahas

HENNY ZURIKA LUBIS, SE, M.Si



SURAT KETERANGAN

NO:.....

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

Nama Lengkap : Fadhillah Maulani
N.P.M : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5*
Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis tanggal 18 Bulan Januari
Tahun 2018

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

Medan, 18 Januari 2018

Ketua Program Studi

Dra. IJAH MULYANI SIHOTANG, M.Si



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

Jl. Kapt. Mughtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400.
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL
PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Kamis Tanggal 18 Januari 2018 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa :

Nama : FADHILLAH MAULANI
NPM : 1402070032
Judul Proposal : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS5 BERBENTUK GAMES PERDUKUN ACAK
TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI
SMK PAB 2 HELVETIA TAHUN AJARAN 2017-2018

Disetujui / tidak disetujui

No	Argument Komentari/Saran
Judul	
Bab I	Rumusan Masalah Tujuan Penelitian
Bab II	Kerangka Teori diperbanyak
Bab III	Teknik Analisis Data
Lainnya	Media diperbaiki
Kesimpulan	<input checked="" type="checkbox"/> Disetujui <input checked="" type="checkbox"/> Disetujui Dengan Adanya Perbaikan <input type="checkbox"/> Ditolak

TIM SEMINAR

Ketua

Dra. IJAH MULYANI SIHOTANG, M.Si

Sekretaris

FAISAL RAHMAN DONGORAN, SE, M.Si

Pembimbing

MARIATI, S.Pd, M.Ak

Pembahas

HENNY ZURIKA LUBIS, SE, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 Fax. (061) 6625474 - 6631003
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Unggul, Cerdas & Terpercaya

menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Nomor : 1302 /II.3-AU/UMSU-02/F/2018
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 21 Jum. Awwal 1439 H
07 Februari 2018 M

Kepada Yth, Bapak / Ibu Kepala
SMK PAB 2 HELVETIA
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 : Fadhillah Maulani
N P M : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk PERDUKUN ACAK Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017/2018

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



**** Pertinggal****



PERKUMPULAN AMAL BAKTI (PAB)
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK SWASTA PAB. 2 HELVETIA



Akreditasi : A (Amat Baik) - Bersertifikat : ISO 9001 : 2008

N.P.S.N. : 10214052 N.D.S. : 5307012301 SIOP NO. : 421/1322/PDM/2016 Tgl. 16 Februari 2016
N.S.S. : 344070102005 N.I.S. : 400380 N.P.W.P : 02.363.529.5-125.026

Jl. Veteran Psr. IV Helvetia, Kec. Labuhan Deli, Kab Deli Serdang, Telp./ Fax : (061) 8462720, Medan : 20373
Home Page : <http://www.geocities.com/smkpab2medan> E-Mail : smkpab2helvetia@rocketmail.com

SURAT KETERANGAN RISET

No : K02 / 46 / PAB / II. PPL / 2018

Kepala SMK Swasta Perkumpulan Amal Bakti (PAB) 2 Helvetia. Kecamatan Labuhan Deli, Kabupaten Deli Serdang, berdasarkan Surat Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara No :1302/II.3-AU/UMSU-02/F/2018 tanggal 07 Februari 2018, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : FADHILLAH MAULANI
NIM : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

dalam rangka Penyusunan Skripsi dengan judul :

“ Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk PERDUKUN ACAK Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017 / 2018 .”

telah mengadakan penelitian pada tanggal 9 s/d 18 Februari 2018 di SMK PAB 2 Helvetia.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



SMK Helvetia, 20 Februari 2018
Kepala Sekolah,

Drs. H.Ahmad Nasution, M.Pd



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

Jl. Kapten Muktar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

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

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : FADHILLAH MAULANI
NPM : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5*
Berbentuk *Perdukun Acak* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa
Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
21-3-2018	(1) perbaikan kembali isi BAB-III	/
	(2) perbaikan isi pembahasan pada BAB-IV	
	(3) perbaikan pembahasan hasil peneliti-	
	(4) perbaikan keterbatasan peneliti-	
23-3-2018	(5) Abstrak lebih di sempitkan	/
	(6) kata pengantar perbaikan	
26-3-2018	(1) perbaikan isi Abstrak	/
	(2) perbaikan pengembalian teori	
	Perdukun Acak	
	(3) perbaikan hasil penitiran Hsl	
	belajar siswa	/
	(4) perbaikan lampiran hasil belajar	
27-3-2018	ACC Sidang Meja Rajar	/

Medan, 27 Maret 2018

Diketahui /Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Mariati S.Pd, M.Ak)



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Lengkap : Fadhillah Maulani
N.P.M : 1402070032
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5*
Berbentuk *PERDUKUN ACAK* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi
Siswa Kelas XI SMK PAB 2 Helvetia Tahun Ajaran 2017-2018

Dengan ini 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 peneliti 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, 19 Januari 2018

Hormat Saya

Yang membuat pernyataan



Fadhillah Maulani

Ketua Program Studi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN



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

Nama Lengkap : **Fadhillah Maulani**
Tempat/ Tgl. Lahir : Medan, 30 Oktober 1996
Agama : Islam
Status : Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
No. Pokok Mahasiswa : 1402070032
Alamat Rumah : Jl. Flamboyan Raya Gg. Harahap No. 19

Pekerjan/ Instansi : -
Alamat Kantor : -

Melalui surat permohonan tertanggal Maret 2018 telah mengajukan permohonan menempuh ujian skripsi. Untuk ujian skripsi yang akan saya tempuh, menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa saya:

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

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

SAYA YANG MENYATAKAN,



Fadhillah Maulani