

**PENGARUH MEDIA MADING 3D TERHADAP MINAT BELAJAR
AKUNTANSI SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK HARAPAN
MEKAR 2 MEDAN T.P 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh :

JAKA SYAHPUTRA

NPM : 1302070083



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2017**

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah Penelitian	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II. LANDASAN TEORITIS	
A. Kerangka teoritis	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Jenis –jenis Media pembelajaran	9
3. Media Visual	10

4. Media Mading 3D	12
5. Hakikat Belajar.....	15
6. Minat belajar	16
7. Materi pembelajaran.....	18
B. Kerangka Konseptual	24
C. Hipotesis Penelitian.....	26

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	27
C. Variabel Penelitian	28
D. Defenisi Operasional.....	28
E. Jenis dan Desain Penelitian.....	29
1. Jenis Penelitian.....	29
2. Desain Penelitian.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	30
1. Observasi.....	30
2. Angket	32
G. Teknik Analisis Data.....	33
1. Uji Validitas	33
2. Uji Reabilitas.....	34
3. Uji Normalitas	35

4. Uji Homogenitas	35
5. Uji Analisis Varians	36
6. Uji Hipotesis	36
7. Uji Determinan.....	37

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
1. Deskripsi Data	38
2. Hasil Analisis Data	39
B. Pembahasan Hasil Penelitian	48
C. Keterbatasan Penelitian.....	50

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	51
B. Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

TABEL

1. Materi Pembelajaran	23
2. Kisi-kisi Observasi	30
3. Kisi-kisi Angket	32
4. Uji Validitas	33
5. Uji Realibilitas.....	34
6. Uji Validitas Variabel Media Mading 3D.....	38
7. Tingkat Reliabilitas	41
8. Uji Validitas Variabel Minat Belajar	39
9. Uji Reliabilitas Mading 3D.....	41
10. Uji Reliabilitas Minat Belajar	42
11. Uji Normalitas	43
12. Uji Anova	44
13. Media Mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi	45
14. Persentase Pengaruh media Mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi	46
15. Pengaruh Media Mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Grafik Normalitas	43
------------	-------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Silabus	1
2. RPP	2
3. Lembar Observasi.....	3
4. Angket Penelitian.....	4
5. Nilai Observasi Dan Angket.....	5
6. Data Nilai Observasi.....	6
7. Data Nilai Angket	7
8. Data Regresi.....	8

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Salah satu ciri masyarakat modern selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik. Hal ini tentu saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan terutama pendidikan akuntansi.

Akuntansi merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Pengusahaan terhadap bidang studi akuntansi merupakan suatu keharusan. Dengan belajar akuntansi orang dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, kritis dan kreatif yang sungguh dibutuhkan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dimana akuntansi merupakan salah satu ilmu dasar yang perlu diajarkan disekolah karena penggunaannya yang luas pada aspek kehidupan.

Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta meningkatkan kualitas pendidikan merupakan tujuan pendidikan nasional yang sebagian besar adalah tanggung jawab setiap guru. Pengembangan kualitas manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana dalam mencerdaskan manusia tersebut . Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan dalam

pengembangan kualitas sumber daya manusia. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dalam suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya dari, siswa, pengajar, sarana dan prasarana dan juga karena faktor lingkungan. Dalam proses pembelajaran merupakan salah satu unsur yang paling penting yang harus diperhatikan karena dengan pelaksanaan proses pembelajaran yang baik tujuan pembelajaran akan tercapai.

Tercapainya suatu tujuan pembelajaran tersebut membutuhkan peran siswa itu sendiri dalam penyelenggaraan pendidikan selama ini sangat kurang, partisipasi guru dan siswa dalam pengambilan keputusan sering terabaikan, padahal terjadi atau tidak terjadinya perubahan disekolah sangat tergantung pada peran guru dan siswa itu sendiri. Oleh karena itu guru dan siswa harus memiliki tanggung jawab dalam melaksanakan program-program sekolah.

Sekolah adalah tempat seorang mengecam pendidikan formal, setiap warga negara wajib mendapatkan pendidikan. Sekolah dianggap sebagai rumah kedua untuk mendapatkan pendidikan setelah pendidikan pertama yang didapatkan di rumah dan orang tua. Istilah sekolah sudah tidak asing lagi, bahkan anak usia dini sudah mengetahui bahwa sekolah itu seperti apa dan sepenting apa.

Di sekolah, setiap orang mendapatkan pembelajaran yang diberikan oleh guru dan lingkungan sekitar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, serta pembentukan sikap.

Dalam pembelajaran tentunya membutuhkan bantuan untuk menumbuhkan semangat siswa, kehadiran media dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhankan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata, atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media. Dengan demikian, peserta didik lebih mudah mencerna bahan dan menumbuhkan minat serta semangat belajar akuntansi dari pada tanpa bantuan media.

Dalam pembelajaran akuntansi saat ini, perlu sekali digunakan sebuah media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dimana dengan media yang menarik dapat menumbuhkan minat belajar siswa akuntansi. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 20 November 2016 dengan menggunakan angket di SMK Harapan Mekar 2 minat belajar akuntansi siswa kurang maksimal, hal ini dapat disebabkan siswa menganggap belajar akuntansi adalah hal yang menakutkan ataupun membosankan, dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sehingga mengurangi semangat belajar siswa, dengan pembelajaran yang seperti ini tentunya akan sangat sulit untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu guru diharapkan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat, perhatian dan motivasi belajar siswa sehingga siswa aktif dan mudah memahami materi pelajaran yang akhirnya diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media mading 3D.

Mading 3D (Tiga Dimensi) adalah yang mempunyai ruang. Penggunaan mading 3D ini lebih bisa menampilkan ekspresi dari tulisan lebih jelas dan lebih kreatif lagi. Bentuk mading 3D ini juga lebih membuat pembacanya tertarik, terutama peserta didik. Memang untuk mading 3D ini membutuhkan ruang yang lebih besar tapi dalam hal kreatifitas dan menambah minat lebih bisa menunjang peserta didik lebih kreatif lagi.

Dalam proses meningkatkan minat belajar siswa dalam kelas, guru harus memperhatikan tingkat kemampuan siswa yang berbeda karena tidak jarang dalam satu kelas terdapat perbedaan kemampuan siswa dalam menangkap ilmu yang diberikan guru. Menurut Slameto (2010:180), Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Hilgard dalam Slameto (2010:57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut Oemar Hamalik (2009:33), belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, minat belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dari diri siswa sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar dengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Apabila dikaitkan dengan mata pelajaran Akuntansi maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa suka, tertarik, dorongan untuk berprestasi,

memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap mata pelajaran akuntansi yang dipelajari siswa disekolah.

Maka seorang guru dituntut untuk lebih memahami kemampuan siswanya masing-masing agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran itu sendiri sejalan dengan kemampuan yang dimiliki siswa tersebut.

Dalam proses pembelajaran didalam kelas interaksi antara guru dan siswa itu sangat diperlukan sebagai dorongan terhadap siswa untuk lebih giat dan aktif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung didalam kelas. Agar pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik diperlukan minat belajar yang tepat untuk siswa yang dapat mendorong siswa lebih aktif dan mau berpikir dalam pelajaran akuntansi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis merasa tertarik mengadakan penelitian yang berjudul, “ **Pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas belajar akuntansi siswa
2. Rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran akuntansi.
3. Siswa menganggap akuntansi adalah hal yang menakutkan dan membosankan

4. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Untuk mengarahkan penelitian ini sehingga lebih spesifik dan terfokus serta mengingat luasnya aspek yang diteliti maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada minat belajar siswa pada pokok bahasan jurnal penyesuaian di Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017 dan menggunakan media yang diterapkan dibatasi pada media mading 3D.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka masalah yang akan diteliti adalah :

1. Apakah ada pengaruh media mading 3D terhadap minat belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017?
2. Berapa persen pengaruh media mading 3D terhadap minat belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembelajaran ini adalah untuk mengetahui

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media mading 3D terhadap minat belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017.
2. Untuk mengetahui berapa persen pengaruh media mading 3D terhadap minat belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memilih media yang tepat untuk mengajarkan materi pelajaran guna meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta aktivitas siswa dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Sebagai salah satu alternatif untuk memaksimalkan pembelajaran akuntansi.

3. Bagi siswa

Melalui media mading 3D diharapkan siswa dapat memahami konsep-konsep akuntansi dan dapat meningkatkan minat belajar akuntansi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti prantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media juga merupakan segala jenis alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan National (National Education association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulas,dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengiriman ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Briggs juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Menurut Gagne media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Miarso menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan untuk belajar. Dilihat dari sifatnya, menurut NEA, media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual termasuk teknologi perangkat kerasnya. Banyak ahli memberi batasan tentang media pembelajaran.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Jenis-jenis media berdasarkan 3 unsur pokok, yaitu : suara, visual, dan gerak. Berdasarkan 3 unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok yaitu:

- a. Media audio antara lain: radio, alat perekam pita magnetic dan laboratorium bahasa.
- b. Media proyeksi antara lain: film bingkai, proyektor transparansi dan proyektor tak tembus pandang.
- c. Media tiga dimensi (3D).
- d. Media berbasis manusia.

- e. Media visual.
- f. Media audio-visual.
- g. Media komputer.
- h. Media cetak.

3. Media visual

- a. Pengertian media visual secara umum

Secara umum, media visual adalah alat atau sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Media visual juga merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Media visual dapat juga diartikan sebagai sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang disesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Dalam kamus la Rousse Elementaire(1956 : 852) “ visual, elle est qui appartient a la vue”. Maksudnya visual adalah semua yang Nampak atau terlihat. Dalam pembelajaran, visual adalah alat bantu pandang.

Menurut Fathurrohman (2007 : 67) mengungkapkan bahwa media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip, slide foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun”. Selanjutnya menurut Wibawa dan Mukti (1992 :

27) menjelaskan bahwa media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam antara lain : foto, ilustrasi, flash card, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofilm, overhead proyektor, stereo proyektor, mikro proyektor dan tachistoscopes. Serta grafis, bagan, diagram, poster, gambar kartun, peta dan globe. Sedangkan media visual gerak meliputi gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu, film kartun dan sebagainya”.

b. Kelebihan media visual

1. Dapat dibaca berkali-kali dengan penyimpanannya atau pengelipingannya
2. Analisis siswa lebih tajam membuat benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat siswa berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik
4. Media visual memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya
5. Dapat menanamkan konsep yang benar
6. Dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru
7. Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

c. Kekurangan media visual

1. Lambat dan kurang praktis

2. Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
3. Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
4. Biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus menyetak.

4. Media mading 3D

Mading merupakan majalah dinding yang sudah tidak asing didengar, dan dengan cara ditempelkan di dinding yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Kini ada mading yang lebih menarik dan tertantang untuk dibuat adalah mading 3D atau yang lebih dikenal dengan mading 3 dimensi, Mading yang mempunyai ruang. Penggunaan mading 3D ini lebih bisa menampilkan ekspresi dari tulisan lebih jelas dan lebih kreatif lagi. Bentuk mading 3 dimensi ini juga lebih membuat pembacanya tertarik . Memang untuk mading 3D ini membutuhkan ruang yang lebih besar, tapi dalam hal kreatifitas lebih bisa menunjang siswa lebih kreatif lagi dan menjadi pendorong semangat belajar yang besar. Bahan-bahan bisa dari bahan daur ulang bisa digunakan seperti kertas koran bekas, kardus bekas dan bahan-bahan lainnya yang bisa dipadukan sehingga lebih menarik. Alangkah baiknya setiap sekolah paling tidak dua bulan sekali bisa membuat mading 3D . Ini bisa merangsang siswa lebih kreatif, menumbuhkan minat belajar dan tertantang untuk untuk dipelajari, dan guru bisa menggunakan media mading 3 dimensi sebagai media pembelajaran akuntansi.

a. Kelebihan Media Mading 3D

1. Siswa seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media 3D.

2. Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berpikir dan menyelidikinya.
 3. Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena siswa dapat belajar
 4. langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya.
 5. Siswa dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda itu dengan baik.
 6. Mem beri pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai banda atau bahan itu.
 7. Menggalakkan murid membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran melalui media.
 8. Memberi lebih banyak peluang kepada murid berinteraksi diantara satu sama lain.
- b. Kekurangan media mading 3D:
1. Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu.
 2. Membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya.
 3. Siswa tidak akan memahami jika bentuk 3D tidak sama dengan nyatanya.
 4. Terbentur alat untuk membuat media 3D.
 5. Membutuhkan ruang yang lebar
- c. Bahan-bahan membuat mading 3D
1. Styrofoam/triflek yang digunakan sebagai dasar atau alas.
 2. Lem kertas untuk melekatkn kertas di mading

3. Gunting dan pisau katek untuk memotong kertas
 4. Kertas karbon atau kertas lipat yang digunakan sebagai hiasan
 5. Spidol dan alat tulis lainnya
 6. Hiasan seperti biji-bijian, daun-daunan, rumbai dan lain sebagainya
- d. Proses pembuatan Mading 3D

Proses meliputi pembuatan konsep dan desain mading. Konsep dan dibuat haruslah menarik, dan sesuai dengan materi pelajaran sehingga dapat menarik perhatian orang yang melihat terutama peserta didik. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah desain, desain sangat berperan dalam menarik perhatian. Kalau desain sudah terlihat bagus, tentu saja orang yang melihat akan tertarik dan menimbulkan rasa penasaran akan isi yang ada pada mading tersebut. Langkah membuat mading 3D sebagai berikut :

1. Persiapkan alas mading (gabus/triplek) dengan ukuran tergantung selera
2. Lapisilah alas tersebut dengan menggunakan kertas manila atau karton. Apabila gabus sudah mempunyai warna, maka tidak perlu lagi dilapisi kertas
3. Pemasangan judul sesuai dengan materi pembelajaran jurnal penyesuaian, dengan menggunakan kertas jeruk yang sudah diprint. Dan bambu
4. Mulailah menempel isi mading, dari potongan majalah, koran, ataupun gambar yang sudah disiapkan untuk membuat mading

5. Jika sudah ditempel dengan baik, selanjutnya hias mading dengan bahan yang sudah disiapkan.

5. Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses perubahan individu yang berlangsung sepanjang hayat dan proses seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar juga suatu proses perubahan tingkah laku yang berkesinambungan antara berbagai unsur dan berlangsung seumur hidup yang didorong oleh berbagai aspek seperti motivasi, emosional, sikap dan yang lainnya dan pada akhirnya menghasilkan sebuah tingkah laku yang diharapkan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebetulan sebagai sumber pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.

Menurut Suryabrata dalam Al Rasyidin dan Wahyuddin Nur Nasution (2013;6) belajar ialah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu secara mandiri, mendengar, mengikuti petunjuk atau arahan disebut belajar. Belajar pada umumnya dilakukan disekolah ketika jam pelajaran berlangsung dibimbing oleh guru. Tetapi belajar juga dapat dilakukan dirumah dengan cara memberikan atau tanpa PR, belajar juga dapat dilakukan dilingkungan sekitar.

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Menurut Hamzah B. Uno dalam Istarani (2012;2) mengatakan bahwa “pembelajaran memusatkan perhatian pada “ bagaimana pembelajaran siswa”, dan bukan pada “ apa yang dipelajari siswa”. Belajar melalui model, yaitu “ belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang, dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya akan matang karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba dengan meniru suatu model. Dan menurut Ibn khaldun dalam Al Rasyidin dan Wahyudin Nur Nasution (2013 : 88), pembelajaran adalah hal yang alami ditengah – tengah kehidupan manusia. Akal yang watak dasarnya adalah berpikir, memungkinkan manusia memperoleh persepsi dan kemampuan berpikir.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar didefinisikan sebagai (1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, (2) berlatih dan (3) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (depdikbud dalam Al Rasyidin dan Wahyudin Nur Nasution, 2013: 6). Dalam arti yang pertama, belajar berkaitan dengan upaya seseorang untuk memperoleh kepandaian atau ilmu pengetahuan kemudian dalam arti yang kedua, belajar adalah suatu proses dimana seseorang berlatih untuk memperoleh kecakapan fisik atau motorik agar ia terampil dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu. Sedangkan dalam arti ketiga, belajar adalah suatu proses merubah tingkah laku (*behavior*) atau tanggapan (*respons*) melalui interaksi dengan lingkungan (*milieu attau experince*).

6. Minat belajar

Menurut Slameto (2010:180), Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Hilgard dalam

Slameto (2010:57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut Oemar Hamalik (2009:33), belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat.

Jika dikaitkan ke dalam bidang pekerjaan, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misalnya minat belajar, dan lain-lain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat memiliki unsur afektif, kesadaran sampai pilihan nilai, penerahan perasaan, koleksi, dan kecendrungan hati.

Oemar hamalik (2009: 34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matang seseorang atau perubahan yang intensif atau temporer. Minat timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, Minat Belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dari diri siswa sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar dengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Apabila dikaitkan dengan mata pelajaran Akuntansi maka dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar adalah rasa suka, tertarik, dorongan untuk berprestasi, memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap mata pelajaran akuntansi yang dipelajari siswa disekolah.

7. Materi Pembelajaran

a. Pengertian Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode. Tujuan dari pembuatan jurnal penyesuaian adalah untuk melakukan penyesuaian antara catatan dan kenyataan.

b. Fungsi Jurnal Penyesuaian

- 1) Untuk menyesuaikan saldo awal dengan akhir;
- 2) Menghitung pendapatan dan beban selama periode yang bersangkutan.

c. Akun Akun yang memerlukan Jurnal penyesuaian

- 1) Beban yang masih harus dibayar
- 2) Perlengkapan habis pakai
- 3) Pendapatan yang masih harus diterima
- 4) Penyusutan aktiva tetap
- 5) Beban dibayar dimuka
- 6) Pendapatan diterima dimuka

d. Contoh data penyesuaian dan jurnalnya

- 1) Beban yang masih harus dibayar

Perusahaan membayar upah pegawai mingguan tiap hari sabtu. Tarif upah Rp 60.000,00 per hari. pembayaran upah terakhir tanggal 28 Desember. Dengan demikian upah karyawan tanggal 30 dan 31 Desember belum dibayar karena baru akan dibayar pada hari sabtu tanggal 4 januari tahun berikutnya. ini berarti

sampaiakhir priode akuntansi terdapat upah yang belum dibayar 2 hari @rp60.000,00
= Rp 120.000,00

Jurnal penyesuaiannya :

Beban gaji	Rp 120.000,00	
	Utang gaji	Rp 120.000,00

2) Perlengkapan habis pakai

Perlengkapan dineraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 500.000,00 setelah dihitung secara fisik persediaan perlengkapan pada tanggal 31 Desember 2015 Rp 300.000,00. Ini berarti perlengkapan yang telah dipakai untuk kegiatan perusahaan berjumlah Rp 200.000,00

Jurnal penyesuaiannya :

Beban perlengkapan	Rp 200.000,00	
	Perlengkapan	Rp 200.000,00

3) Pendapatan yang masih harus diterima

Suatu perusahaan menyimpan uang di Bank Pasifik Rp 1000.000,00 pada tanggal 14 september 2015. Suku bunganya 18% / tahun dan bunga diterima setiap 6 bulan sekali (setap 14 maret dan 14 september). Ini berarti bunga 6 bulan pertama tanggal 14 maret 2015 sehingga sampai akhir priode akuntansi,terdapat bunga yang ditunda penerimaanya selama 4 bulan(14september – 14 desember)yaitu:

$$\frac{4}{12} \times 18\% \times 1.000.000,00 = \text{Rp } 60.000,00$$

Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 14 Desember 2015 :

Piutang bunga	Rp 60.000,00	
	Pendapatan bunga	Rp 60.000,00

4) Penyusutan aktiva tetap

Dineraca saldo rekening peralatan kantor memperlihatkan jumlah Rp 2000.000,00 diputuskan untuk mengadakan penyusutan 10% pertahun. ini berarti penyusutan tiap tahun = $10\% \times 2000.000,00 = \text{Rp } 200.000,00$

Jurnal penyesuaian pada tanggal 14 Desember 2015 adalah :

Beban penyusutan peralatan	Rp 200.000,00	
	Akumulasi penyusutan peralatan	Rp. 200.000,00

5) Beban di bayar di muka

Tanggal 1 April 2015 membayar premi asuransi untuk 1 tahun Rp 300.000,00 ditanyakan: Jurnal pada tanggal 1 April 2015 dan jurnal penyesuaiannya pada tanggal 1 Desember 2015 jika :

Menggunakan pendekatan Neraca/harta

Jurnal pada waktu premi asuransi (1 April 2015)

Asuransi di bayar di muka	Rp 300.000,00	
	Kas	Rp 300.000,00

Jurnal penyesuaian (31 Desember 2015)

Beban asuransi	Rp 225.000,00	
	Asuransi di bayar di muka	Rp 225.000,00
		$= \frac{9}{12} \times Rp 300.000,00 = Rp 225.000,00$

Pendekatan Laba Rugi atau Beban

Jurnal waktu membayar premi asuransi (1 April 2015)

Beban asuransi	Rp 300.000,00	
	Kas	Rp 300.000,00

Jurnal penyesuaian 31 Desember 2015

	Asuransi di bayar di muka	Rp 75.000,00
	Beban asuransi	Rp 75.000,00
		$= \frac{3}{12} \times Rp 300.000,00 = Rp 75.000,00$

6) Pendapatan di terima di muka

Pada tanggal 1 Juli 2015 diterima sewa untuk 2 tahun sebesar Rp 2.000.000,00 ditanyakan : Jurnal pada tanggal 1 Juli 2015 dan jurnal penyesuaiannya pada tanggal 31 Desember 2015 adalah :

Pendekatan Laba Rugi

Jurnal waktu menerima sewa (1 juli 2015)

	Kas	Rp 2000.000,00
	Pendapatan sewa	Rp 2000.000,00

Jurnal penyesuaian (31 Des 20115)

Pendapatan sewa	Rp 1.500.000,00	
	Sewa diterima dimuka	Rp 1.500.000,00
		$= \frac{6}{24} \times Rp\ 2000.000,00 = 500.000,00$

Pendekatan Neraca/utang

Jurnal waktu menerima sewa (1 juli 2015)

Kas	Rp 2.000.000,00	
	Sewa diterima dimuka	Rp 2.000.000,00

Jurnal penyesuaian (31 Des 2015)

Sewa diterima dimuka	Rp 500.000,00	
	Pendapatan sewa	Rp 500.000,00

7) Piutang tak tertagih

Ada dua metode untuk mncatat kerugian piutang tak tertagih :

Metode langsung

Kerugian/beban piutang takterttagih	Rp xxxx	
	Piutang	Rp xxxx

Metode tidal langsung/metode cadangan

Beban piutang tak tertagih	Rp xxxx	
	Cadangan piutang tak tertagih	Rp xxxx

8) Pembetulan kesalahan

Ada beberapa bentuk kesalahan antara lain:

- a. Kesalahan jumlah rupiah
- b. Kesalahan nama rekening
- c. Kesalahan campuran

Tabel 2.1
PT. SEJAHTERA
JURNAL PENYESUAIAN
PERIODE 31 DESEMBER 2015

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2015 Des	31	a. Beban perlengkapan Perlengkapan		Rp 200.000,00 -	- Rp 200.000,00
"	31	b. Beban sewa Sewa di bayar di muka		Rp 1.500.000,00 -	- Rp 1.500.000,00
"	31	c. Beban penyusutan peralatan Akumulasi penyusutan peralatan		Rp 200.000,00 -	- Rp 200.000,00
"	31	d. Piutang bunga Pendapatan bunga		Rp 60.000,00 -	- Rp 60.000,00
"	31	e. Beban gaji Utang gaji		Rp 120.000,00 -	- Rp 120.000,00
"	31	f. Asuransi dibayar dimuka Beban asuransi		Rp225.000,00 -	- Rp 225.000,00
JUMLAH				Rp 2.305.000,00	Rp 2.305.000,00

B. Kerangka Konseptual

Minat belajar adalah ketertarikan dari diri siswa sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar dengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Apabila dikaitkan dengan mata pelajaran Akuntansi maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa suka, tertarik, dorongan untuk berprestasi, memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap mata pelajaran akuntansi keuangan yang dipelajari siswa disekolah.

Rendahnya minat belajar akuntansi siswa mempengaruhi keaktifan siswa dalam belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi indikasi bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini belum efektif. Nilai akhir dari evaluasi belajar belum mencakup penampilan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran, hingga sulit untuk mengukur keterampilan dan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran.

Mengingat betapa pentingnya minat belajar siswa akuntansi, diperlukan suatu upaya diantaranya dengan pengembangan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Melalui pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa dan menciptakan suasana yang menyenangkan diharapkan dapat mengembangkan minat belajar siswa.

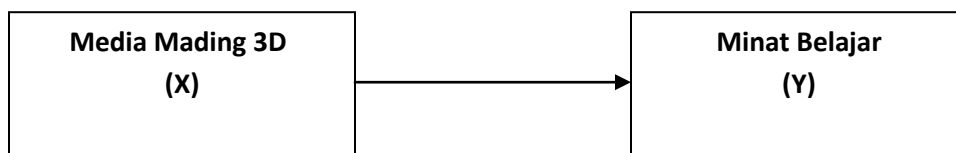
Selain itu sikap siswa yang kurang memberi interaksi dan kurang aktifnya terhadap pembelajaran juga mempengaruhi rendahnya nilai akhir siswa, seorang guru harus dapat menumbuhkan sikap yang positif dari siswa agar terjadi interaksi dan tumbuhnya minat ingin tahu. Sikap yang positif dari siswa sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Hai ini menekankan bahwa pada saat belajar akuntansi yang terpenting adalah proses belajar siswa, guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa, meluruskan dan melengkapi sehingga konstruksi pengetahuan yang dimilikinya menjadi besar sehingga siswa diberi kesempatan menghayati proses penemuan atau penyusunan suatu konsep sebagai suatu keterampilan.

Untuk memperbaiki tingkat minat belajar akuntansi siswa maka perlu disusun suatu media pembelajaran yang lebih baik dan dapat mengaitkan materi dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitar. Kehidupan sehari-hari yang dialami siswa sangat mempengaruhi pelajaran akuntansi yang membutuhkan keaktifan dan rasa ingin tahu didalam kelas.

Atas dasar itu lah peneliti mencoba mengembangkan media mading 3D yang dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran akuntansi dan menumbuhkan sikap aktif dan ingin tahu terhadap pembelajaran akuntansi. Dengan belajar menggunakan media mading 3D diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan dapat meningkatkan minat belajar akuntansi siswa.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran mading 3D dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual

C. Hipotesis penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: “terdapat pengaruh media mading 3D terhadap minat belajar akuntansi siswa kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017 ”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Harapan Mekar 2 Medan di jl. Marelan Pasar IV dan waktu pelaksanaannya dilaksanakan pada semester genap tahun pembelajaran 2016/2017 yaitu pada bulan Januari 2017 s/d selesai.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif ataupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan yang terdiri dari satu kelas dengan jumlah siswa 42 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi. Sampel penelitian adalah sebagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili dari seluruh populasi yang ada. Teknik untuk pengambilan sampel yaitu sampling jenuh atau total sampling, sampel penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari populasi yang ada,

yaitu seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017 yang berjumlah 42 orang siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan.

Data-data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini berhubungan dengan variabel yang akan diteliti. Sebagai faktor yang mempengaruhi yang umum disebut variabel bebas (independen) adalah variabel X yaitu : aktifitas pemberian media mading 3D. Sedangkan yang disebut faktor yang dipengaruhi yang utama disebut variabel terkait (dependen) adalah variabel Y yaitu : minat belajar siswa.

D. Defenisi Operasional

Media mading 3D merupakan suatu media atau alat yang digunakan oleh tenaga pengajar yang membantu meningkatkan minat belajar siswa dengan cara menampilkan materi yang akan dibahas dengan bantuan media mading 3D. Dengan indikator berikut:

1. Tampilan yang menarik
2. Mudah pengerjaannya

Minat belajar adalah ketertarikan untuk belajar, ikhlas dan senang melakukannya baik dalam belajar secara formal ataupun non formal. Indikator minat

belajar yang dijelaskan disini adalah perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

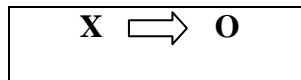
E. Jenis Dan Desain Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan eksperimental. Menurut Arikunto (2013 : 123) menyatakan “bahwa metode penelitian eksperimental adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali”. Jenis penelitian eksperimental yang peneliti gunakan adalah *Pre experimental desain*.

2. Desain penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one shot case study* dengan gambaran desain sebagai berikut:



Keterangan:

X adalah *treatment* atau perlakuan

O adalah hasil observasi sesudah *treatment* .

Desain ini sangat sederhana sehingga peneliti hanya mengadakan treatment satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2013 : 193) instrumen penelitian diartikan sebagai alat yang dapat menunjukkan sejumlah data yang diasumsikan dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan dan menguji hipotesis penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket atau kuesioner dan ovservasi .

1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis mengenai gejala-gejala yang diteliti. Observasi ini menjadi salah satu dari teknik pengumpulan data apabila sesuai dengan tujuan penelitian, yang direncanakan dan dicatat secara sistematis.

Adapun kisi-kisi dalam penilaian observasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1
Kisi- kisi Observasi Siswa Dengan Menggunakan
Media mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi Pokok :

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kemampuan siswa memperhatikan penjelasan guru dan menarik kesimpulan.				
2.	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan media mading 3D				
3.	Keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat.				
4.	Kemampuan siswa dalam memahami dan meyelesaikan soal-soal yang diberikan.				
5.	Interaksi antar siswa pada saat pembelajaran berlangsung.				

Petunjuk :

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai observasi aktivitas siswa. Berilah tanda ceklis (\checkmark) pada kolom skor sesuai observasi aktivitas siswa yang ditampilkan oleh siswa, dengan kriteria sebagai berikut :

4 =selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3= sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.

2= kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1= tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan.

Petunjuk Penskoran :

Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Sesuai Permendikbud No.81A Tahun 2013 Siswa memperoleh nilai adalah :

Sangat Baik : Apabila memperoleh skor : **3,33 < skor ≤ 4,00**

Baik : Apabila memperoleh skor : **2,33 < skor ≤ 3,33**

Cukup : Apabila memperoleh skor : **1,33 < skor ≤ 2,33**

Kurang : Apabila memperoleh skor : **0,01 < skor ≤ 1,33**

2. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2013 : 194).

Pengukuran variabel dilakukan dengan menggunakan skala lima alternatif pilihan (skala likert). Variabel minat belajar diberikan penilaian sebagai berikut :

5 : Sangat Setuju

2 : Tidak Setuju

4 : Setuju

1 : sangat Tidak Setuju

3 : Kurang Setuju

Adapun kisi-kisi kuesioner media mading 3D diberikan penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Kuesioner Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Mading 3D

No	Nama Variabel	Indikator	Jumlah Item	Nomor Item
1	Media mading 3D	1. Antusiasme siswa terhadap media pembelajaran mading 3D	3	1,2& 3
		2. Daya tarik penggunaan media pembelajaran mading 3D	3	4,5 & 6
		3. Tingkat kejelasan pertanyaan selama proses penggunaan media mading 3D	1	7
		4. Keikut sertaan siswa dalam penggunaan media madind 3D	1	8
		5. Manfaat media mading 3D dalam proses pembelajaran.	2	9,10
Total			10	

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Untuk menguji validitas tes digunakan rumus kolerasi product moment menurut Arikunto (2013 : 213) yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

x = skor butir soal

y = skor total

N = banyak siswa

Jika koefisien kolerasi hitung (r_{xy}) > koefisien kolerasi tabel (r_{tabel}) , maka tes tersebut memiliki kolerasi sangat segnifikat (valid).

Tabel 3.5 Kriteria Penentuan Validitas

Interval	Kriteria
$0,00 \leq r_{xy} < 0,200$	Sangat Rendah
$0,200 \leq r_{xy} < 0,400$	Rendah
$0,400 \leq r_{xy} < 0,600$	Cukup
$0,600 \leq r_{xy} < 0,800$	Tinggi
$0,800 \leq r_{xy} < 1,00$	Sangat Tinggi

2. Reabilitas Tes

Untuk mencari realibitas tes digunakan rumus alpa, yang dikemukakan Sudjana (2011 : 208) sebagai berikut :

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

Dimana :

r_{11} = koefisien reliabilitas tes secara keseluruhan

n = banyaknya butir soal

St^2 = varians skor total

$\sum Si^2$ = jumlah varians skor setiap item

Untuk perhitungan varians skor butir soal digunakan mencari rumus:

$$Si^2 = \frac{\sum X_i^2 \frac{(\sum X_i)^2}{N}}{N} \text{ dan } \sum Si^2 = Si^1 + Si^2 + Si^3 + \dots + Sn^2$$

Dan untuk perhitungan varians total skor setiap butir digunakan rumus:

$$St^2 = \frac{\sum Xt^2 \frac{(\sum Xt)^2}{N}}{N}$$

Tabel 3.6 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai Alpha

<i>Alpha</i>	Tingkat <i>Reliabilitas</i>
$0,00 \leq r_1 \leq 0,20$	Kurang <i>Reliabel</i>
$0,20 < r_1 \leq 0,40$	Agak <i>Reliabel</i>
$0,40 < r_1 \leq 0,60$	Cukup <i>Reliabel</i>
$0,60 < r_1 \leq 0,80$	<i>Reliabel</i>
$0,80 < r_1 \leq 1,00$	Sangat reliabel

Sumber: Triton PB. *SPSS 13.00 Terapan*, Yogyakarta: Andi Offset, 2006

Untuk menafsirkan harga reabilitas, dikonsultaiskan pada harga tabel (r_1) dengan harga taraf nyata 0,05 dikatakan reabilitas jika $r_{11} \geq r_1$.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan uji Liliefors (Sudjana 2002 : 466) dengan langkah – langkah sebagai berikut :

- a. Pengamatan x_1, x_2, \dots, x_n dijadikan bilangan baku z_1, z_2, \dots, z_n dengan menggunakan rumus : $Z_1 = \frac{x_1 - \bar{x}}{S}$ (\bar{X} dan S masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- b. Menghitung peluang $F_{(z_i)} = P (z < z_i)$ dengan menggunakan daftar distributif normal
- c. Menghitung proporsi z_1, z_2, \dots, z_n yang lebih kecil atau sama dengan z .
Jika proporsi ini dinyatakan oleh $S_{(z_i)} = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \leq z_i}{n}$
- d. Menghitung selisih $F_{(z_i)} - S_{(z_i)}$ kemudian menentukan harga mutlaknya.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu menguji varian. Kesamaan dua variabel ini akan diuji dengan rumus yang dikemukakan oleh sudjana (2005 :250) yaitu :

$$F_{hit} = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Keterangan

$F_{tab} = F_{1/2 \alpha} (v_1, v_2)$ adalah $\alpha = 0,1$

$V_1 = n_1 - 1$

$n_1 =$ ukuran varians terbesar

$V_2 = n_2 - 1$

$n_2 =$ ukuran varians terkecil

Jika $F_{hit} \leq F_{tab}$ maka kedua populasi mempunyai varians yang sama dan sebaliknya jika $F_{hit} > F_{tab}$ maka kedua populasi tidak mempunyai varians yang sama.

5. Menentukan Analisis Varians

Menentukan analisis varians untuk uji Regresi Linear dilakukan dengan menggunakan rumus menurut Sudjana (2002 : 332) sebagai berikut :

Tabel 3.3 Uji Anava

Sumber Varians	Dk	JK	KT	F
Total	N	$\sum Y_1^2$	$\sum Y_1^2$	-
Regresi a	1	$\frac{(\sum Y_1)^2}{n}$	$\frac{(\sum Y_1)^2}{n}$	$\frac{S_{reg}^2}{S_{res}^2}$
Regresi (b/a)	1	$JK_{res} = JK \left(\frac{b}{a} \right)$	$S_{reg}^2 = JK \left(\frac{b}{a} \right)$	
Residu	n-2	$JK_{trd} - \sum (Y_1 - Y)^2$	$S_{reg}^2 = \frac{\sum (Y_1 - Y)^2}{n-2}$	
Tuna Cocok Kekeliruan	k-2	JK (TC)	$S_{re}^2 = \frac{JK (TC)}{k-2}$	$\frac{S_{rc}^2}{S_e^2}$

6. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui pengaruh variabel X dan Y menggunakan rumus t fisher sebagai berikut:

$$\text{Rumus uji t} = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}} \quad (\text{Sudjana, 2005:380})$$

Keterangan :

t = koefisien korelasi

r = koefisien

n = jumlah sampel

1 = bilangan konstanta

2 = bilangan konstanta

Untuk taraf nyata = α maka hipotesis kita diterima

jika $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$, dimana distribusi t yang digunakan mempunyai

dk = ($n - k - 1$) dalam hal lainnya hipotesis penelitian kita tolak.

7. Uji Determinasi

Membuat perhitungan koefisien Determinasi (dengan angka korelasi yang dikuadratkan). Rumus untuk menghitung koefisien Determinasi adalah:

$$D = r^2 \times 100\% .$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian tentang minat Belajar akuntansi siswa SMK Harapan Mekar 2 Medan dilakukan terhadap satu kelas untuk dijadikan sampel penelitian. Kelas XI Akuntansi yang menjadi sampel berjumlah 42 siswa dengan menerapkan Media Pembelajaran Mading 3D. Materi yang diajarkan pada penelitian ini adalah Jurnal Penyesuaian. Selama pembelajaran Jurnal Penyesuaian pada kelas XI AK Dilakukan Pengamatan dan dilakukan tes akhir berupa soal uraian. Hal itu dilakukan untuk mengetahui minat Belajar akuntansi pada siswa tersebut. Setelah data terkumpul selanjutnya dilihat pengaruh data minat belajar akuntansi terhadap kelas tersebut. Berikut ini disajikan data hasil perhitungan akhir dari tes minat belajar siswa selama dan setelah pembelajaran dilaksanakan.

Hasil tes yang diberikan kepada siswa yang menggunakan Media Mading 3D berupa pertanyaan/kuisoner memiliki nilai terendah dan nilai tertinggi. Untuk lebih jelasnya, data hasil tes Minat belajar akuntansi disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

2. Hasil Analisa Data

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu tingkatan dimana skala atau seperangkat ukuran mempresentasikan konsep secara akurat. Jadi, penelitian ini ditujukan untuk melihat apakah instrumen penelitian (kuesioner) dalam penelitian ini sudah valid dan reliabel untuk mengukur variable Media Mading 3D mempengaruhi Minat belajar akuntansi siswa data yang diolah dari 42 sampel atas 20 pertanyaan, namun ada beberapa pertanyaan yang tidak valid baik variabel X dan variabel Y data yang valid dan tidak valid variabel Mading 3D dan variabel Minat belajar akuntansi. Lebih jelasnya data diolah menggunakan spss (lampiran 8)

a) Angket (X)

Tabel 4.1 Uji Validitas Angket

No Angket	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	-0,581	0,631	Tidak Valid
2	-0,486	0,631	Tidak Valid
3	-0,655	0,631	Tidak Valid
4	0,227	0,631	Tidak Valid
5	0,819	0,631	Valid
6	0,784	0,631	Valid
7	0,937	0,631	Valid
8	0,902	0,631	Valid
9	0,980	0,631	Valid
10	0,983	0,631	Valid
11	0,981	0,631	Valid
12	0,961	0,631	Valid
13	0,983	0,631	Valid
14	0,987	0,631	Valid
15	0,992	0,631	Valid
16	0,991	0,631	Valid
17	0,998	0,631	Valid
18	0,991	0,631	Valid
19	0,994	0,631	Valid
20	0,992	0,631	Valid

Nilai r_{tabel} untuk uji dua sisi pada taraf kepercayaan 95% atau signifikansi 5% ($p = 0,05$) dapat dicari berdasarkan jumlah responden atau N . Oleh karena $N = 10$, maka derajat bebasnya (df) adalah $N - 2$ ($10 - 2 = 8$). Pada buku-buku statistik, nilai r tabel satu sisi pada $df = 8$ dan $p = 0,05$ adalah 0,631. Butir pertanyaan dinyatakan valid jika nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Dari hasil output di atas bahwa terdapat 4 pertanyaan dengan $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ atau $r_{\text{hitung}} < 0,631$ yang tidak valid yaitu no item 1,2,3,4.

b) Lembar Observasi (Y)

Tabel 4.2 Uji Validitas Lembar Observasi

No Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	-0,563	0,631	Tidak Valid
2	-0,518	0,631	Tidak Valid
3	-0,673	0,631	Tidak Valid
4	0,977	0,631	Valid
5	0,807	0,631	Valid
6	0,895	0,631	Valid
7	0,978	0,631	Valid
8	0,927	0,631	Valid
9	0,232	0,631	Tidak Valid
10	0,984	0,631	Valid
11	0,990	0,631	Valid
12	0,975	0,631	Valid
13	0,985	0,631	Valid
14	0,986	0,631	Valid
15	0,995	0,631	Valid
16	0,990	0,631	Valid
17	0,995	0,631	Valid
18	0,997	0,631	Valid
19	0,998	0,631	Valid
20	0,997	0,631	Valid

Nilai r_{tabel} untuk uji dua sisi pada taraf kepercayaan 95% atau signifikansi 5% ($p = 0,05$) dapat dicari berdasarkan jumlah responden atau N . Oleh karena $N = 10$, maka derajat bebasnya (df) adalah $N - 2$ ($10 - 2 = 10$). Pada buku-buku statistik, nilai r tabel satu sisi pada $df = 10$ dan $p = 0,05$ adalah 0,631. Butir pertanyaan dinyatakan valid jika jika nilai $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$. Dari hasil out put di atas bahwa terdapat 4 pertanyaan dengan $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$ atau $r_{\text{hitung}} < 0,631$ yang tidak valid yaitu no item 1,2,3,9.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan internal *consistency*. Hasil uji ini akan mencerminkan dapat atau tidaknya dipercaya suatu instrumen penelitian, berdasarkan pada tingkat ketepatan dan kemantapan suatu alat ukur. Adapun tingkat *reliabilitas* dengan *Alpha Cronbach* diukur dari skala 0 sampai 1, sebagaimana tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Nilai *Alpha*

<i>Alpha</i>	Tingkat <i>Reliabilitas</i>
$0,00 \leq R \leq 0,20$	Kurang <i>Reliabel</i>
$0,20 < R \leq 0,40$	Agak <i>Reliabel</i>
$0,40 < R \leq 0,60$	Cukup <i>Reliabel</i>
$0,60 < R \leq 0,80$	<i>Reliabel</i>
$0,80 < R \leq 1,00$	Sangat reliabel

Sumber: Triton PB. *SPSS 13.00 Terapan*, Yogyakarta: Andi Offset, 2006.

a) Angket

Berikut ini output SPSS untuk melihat tingkat *reliabilitas* pada variabel Media Mading 3D digambarkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.4 Uji Reliabilitas Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.960	20

Sumber : Data diolah, 2017

Berdasarkan nilai Alpha pada kolom *Cronbach's Alpha* di atas, dimana besar reliabel 0,960 sehingga dinyatakan sangat reliabel karena berada diantara 0,80 s.d 1,00.

b) Lembar Observasi

Berikut ini output SPSS untuk melihat tingkat *reliabilitas* pada variabel Berfikir Kritis digambarkan pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	20

Sumber : Data diolah, 2017

Berdasarkan nilai Alpha pada kolom *Cronbach's Alpha* di atas, dimana besar reliabel 0,961 sehingga dinyatakan sangat reliabel karena berada diantara 0,80 s.d 1,00.

3) Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah model regresi, uji data dalam variabel regresi yang digunakan bertujuan untuk mengetahui bahwa distribusi data dalam variabel yang akan digunakan telah terdistribusi normal. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dalam penelitian ini dilihat dari normalitas nilai

residual dengan menggunakan uji statistik berdasarkan nilai *Kolmogrov-Smirnov* dengan hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Uji Normalitas Kolmogrov-Smirnov
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Angket	Lembar Obsevasi
N		42	42
Normal Parameters ^a	Mean	37.81	37.10
	Std. Deviation	2.233	3.130
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.173
	Positive	.163	.129
	Negative	-.203	-.173
Kolmogorov-Smirnov Z		1.316	1.119
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063	.163

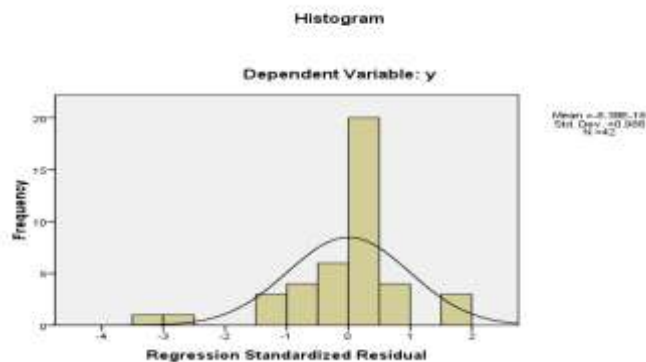
Test distribution is Normal.

a. Angket

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas dengan pedoman data dikatakan normal jika nilai *probability-value* > 0,05 dan berdasarkan uji kolmogrov data di atas 0,063 dan $0,063 > 0,05$ Distribusi Normal

b. Lembar Observasi

Berdasarkan hasil pengolahan data uji normalitas dengan pedoman data dikatakan normal jika nilai *probability-value* > 0,05 dan berdasarkan uji kolmogrov data di atas 0,063 dan $0,063 > 0,05$ Distribusi Normal. atau dengan grafik normalitas yang membentuk lonceng yang digambarkan pada tabel dan gambar di bawah ini :



Gambar 4. 1. Grafik Normalitas

4) Uji Homogenitas

Uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat dari *test of homogeneity of variances* dengan pedoman data dikatakan homogen jika nilai signifikan homogeneity $> 0,05$. Berdasarkan uji data yang dilakukan taraf signifikan $0,031 > 0,05$ data adalah Homogen sebagaimana tercantum pada tabel dibawah ini:

Test of Homogeneity of Variances

y			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.674	6	34	.031

5) Uji Linieritas Persamaan Regresi Linier

Uji persyaratan persamaan regresi linier diantaranya terdiri atas beberapa pengujian diantaranya adalah uji linieritas persamaan regresi Media Mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi untuk mengetahui apakah setiap variabel bebas memiliki hubungan linieritas, maka digunakan uji linieritas. bila harga $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada taraf signifikan tertentu, maka hubungan kedua variabel adalah linier.

Hasil analisis data model pembelajaran Media Mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi disajikan sebagai berikut :

Tabel 4.7 Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61.086	1	61.086	7.175	.011 ^a
	Residual	340.533	40	8.513		
	Total	401.619	41			

a. Predictors: (Constant), Media Mading 3D

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Tabel di atas menjelaskan hasil analisis regresi linier di atas di ketahui bahwa F_{hitung} sebesar 7,175 yang lebih besar dari F_{tabel} dan signifikan pada $0,011 < 0,05$. Disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan Media Mading 3D terhadap Minat belajar akuntansi siswa SMK Harapan Mekar 2 Medan.

Dalam penelitian ini dengan menggunakan regresi sederhana dengan Mading 3D sebagai variabel bebas mempengaruhi Minat Belajar yang dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 4.8 Media Mading 3D terhadap Minat Belajar

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.429	7.728		2.126	.040
	Mading 3D	.547	.204	.390	2.679	.011

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data diolah, 2017

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui koefisien dan persamaan model pembelajaran Mading 3D terhadap Minat Belajar sebagai berikut :

$$Y = 16,429 + 0,547X + \epsilon$$

Artinya dari hasil regresi adalah

- a. Nilai konstant 16,429 artinya jika variabel independent yaitu Mading 3D sama dengan nol, maka Minat Belajar siswa SMK Harapan Mekar 2 Medan 16,429%.
- b. Nilai koefisien penggunaan Mading 3D 0,547 artinya, jika jumlah penggunaan Mading 3D meningkat 100, maka Minat Belajar adalah 54,70%

6) Uji Hipotesis

Hasil analisa data pengaruh Media pembelajaran Mading 3D terhadap Minat Belajar siswa SMK Harapan Mekar 2 Medan konsep Akuntansi disajikan untuk menentukan diterima atau ditolak hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji hipotesis yang terdiri dari uji t-test dan uji R² adalah sebagai berikut :

Tabel 4.10 Pengaruh Media Mading 3D terhadap Minat Belajar

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.429	7.728		2.126	.040
Mading 3D	.547	.204	.390	2.679	.011

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Sumber : Data Diolah, 2017

Uji t-test dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel independen secara parsial (individual) terhadap variabel dependen. Dalam hal ini, dasar pengambilan keputusan adalah dengan membandingkan t tabel dengan t hitung. Data di atas diketahui dk (derajat kebebasan) = $42-2 = 40$ dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ maka t-tabel sebesar 2,201. Pedoman yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis yaitu:

Tabel di atas menunjukkan hasil statistik secara parsialnya bahwa nilai T_{hitung} Mading 3D = 2,679 maka diperoleh t hitung $>$ t tabel atau $2,679 > 2,201$ dan signifikansi $0,011 < 0,05$. Dari hasil uji t tersebut Hipotesis Diterima, diperoleh bahwa Terdapat Pengaruh Media Mading 3D terhadap Minat Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Harapan Mekar 2 Medan.

7) Uji Determinasi

Uji Determinasi (R^2) digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah di antara nol dan satu. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.

Tabel 4.9 Pengaruh Media Mading 3D terhadap Minat Belajar

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.390 ^a	.152	.131	2.918

a. Predictors: (Constant), Mading 3D

Sumber : Data Diolah, 2017

Dari penelitian di atas dengan menggunakan lebih dari 2 variabel maka digunakan R square. Data R square adalah 1,52 atau 15,2 % variabel Mading 3D mempengaruhi Minat Belajar di SMK Harapan Mekar 2 Medan dan sisanya 84,8% yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian ini. Penulis menyadari bahwa model yang digunakan sangat rendah.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Media Mading 3D adalah mading 3D atau yang lebih dikenal dengan mading 3 dimensi. Mading yang mempunyai ruang. Penggunaan mading 3D ini lebih bisa menampilkan ekspresi dari tulisan lebih jelas dan lebih kreatif lagi. Bentuk mading 3 dimensi ini juga lebih membuat pembacanya tertarik . Memang untuk mading 3D ini membutuhkan ruang yang lebih besar, tapi dalam hal kreatifitas lebih bisa menunjang siswa lebih kreatif lagi. Bahan-bahan bisa dari bahan daur ulang bisa digunakan seperti kertas koran bekas, dus bekas dan bahan-bahan lainnya yang bisa dipadukan sehingga lebih menarik. Alangkah baiknya setiap sekolah paling tidak dua bulan sekali bisa membuat mading 3D . Ini bisa merangsang siswa lebih kreatif dan tertantang, dan guru bisa menggunakan media mading 3 dimensi sebagai media pembelajaran akuntansi.

berdasarkan uji Normalitas kolmogrov data *probability-value* $0,063 > 0,05$ Distribusi Normal, dan Pengujian Homogen uji data yang dilakukan taraf signifikan $0,031 > 0,05$ data adalah Homogen, berdasarkan uji determinan bahwa model R square. Data R square adalah 1,52 atau 15,2 % variabel Mading 3D mempengaruhi Minat belajar akuntansi siswa SMK Harapan Mekar 2 Medan dan sisanya 84,8 % yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian ini.

Selanjutnya untuk persamaan regresi linier $Y = 16,429 + 0,547X + \epsilon$

Artinya dari hasil regresi artinya Nilai konstant 16,429 artinya jika variabel independent yaitu Mading 3D sama dengan nol, maka Minat Belajar 16,429% dan Nilai koefisien Mading 3D 0,547 artinya, jika jumlah Mading 3D meningkat 100, maka Minat Belajar adalah 54,70%.

Hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya rata-rata Minat Belajar Akuntansi siswa yang diajar dengan menggunakan Media Mading 3D berpengaruh.. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi siswa di SMK Harapan Mekar 2 Medan.

Dari berbagai uraian uraian dan penjelasan diatas, suatu hal yang bisa ditekankan dalam penelitian ini berkaitan dengan pengambilan keputusan dalam memilih unsur mana yang harus diperhatikan dalam meningkatkan Media Mading 3D pada siswa. Walaupun dari hasil penelitian ditemukan bahwa Media Mading 3D mempunyai pengaruh terhadap Minat Belajar dan bila diterjemahkan dari persamaan regresi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diketahui, bila ingin Meningkatkan minat belajar pada siswa yang lebih baik diperlukan pembenahan dalam Media pembelajaran madding 3D.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna dan memberikan kesimpulan yang diharapkan. Berbagai upaya telah dilakukan agar memperoleh hasil yang maksimal. Namun demikian, masih terdapat hal-hal yang tidak dapat

terkontrol dan tidak dapat dikendalikan sehingga hasil dari penelitian ini pun mempunyai keterbatasan. Hal tersebut antara lain:

1. Perlakuan ini hanya dilakukan pada materi jurnal penyesuaian saja, sehingga belum bisa digeneralisasikan pada pokok bahasan lain.
2. Kegiatan pembelajaran dengan Media Mading 3D ini belum optimal dalam meningkatkan minat belajar siswa keseluruhan.
3. Pembelajaran dengan Media Mading 3D memerlukan waktu yang cukup banyak, namun waktu yang tersedia terbatas.
4. Penelitian ini hanya mengukur pada aspek pengaruh Minat Belajar Akuntansi siswa, sedangkan aspek lain tidak diukur.
5. Keterbatasan Waktu Dalam Penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, beberapa kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini disajikan sebagai berikut :

1. Media Mading 3D adalah media pembelajaran yang menggambarkan sebuah materi menjadi 3 dimensi dan membuat siswa seolah-olah melihat sebuah kasus menjadi nyata sehingga siswa merasa teransang untuk mencari tahu lebih dalam tentang materi tersebut, karna bayanknya hal yang menarik di mading 3D seperti property-property akuntansi yang du bentuk 3 dimensi dan terlihat seperti nyata sehingga media tersebut dpat membawa suasana baru dan menekankan kepada proses penarikan minat pembaca.
2. Minat Belajar adalah ketertarikan dari diri siswa sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar dengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Apabila dikaitkan dengan mata pelajaran Akuntansi maka dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar adalah rasa suka, tertarik, dorongan untuk berprestasi, memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap mata pelajaran akuntansi yang dipelajari siswa disekolah.
3. Hasil belajar siswa yang diberi Media Mading 3D lebih baik dibanding tanpa menggunakan Media tersebut di SMK Harapan Mekar 2 Medan tahun ajaran 2016 - 2017 terlihat dari uji hipotesis menunjukkan hasil

statistik secara parsialnya bahwa nilai T_{hitung} Penggunaan Mading 3D= 10.567 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10.567 > 2,201$ dan signfikansi $0,000 < 0,05$. Dari hasil uji t tersebut, diperoleh bahwa H_0 diterima artinya terdapat pengaruh Media Mading 3D Terhadap Minat Belajar Akuntansi pada siswa SMK Harapan Mekar 2 Medan T.P 2016/2017.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian diatas, maka penulis memberikan saran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa antara lain :

- a. Bagi guru agar dapat menerapkan Media pembelajaran dengan Media Mading 3D dalam pembelajaran Akuntansi pada siswa karena Media pembelajaran ini lebih membantu siswa untuk memahami konsep konsep didalam materi Akuntansi.
- b. Bagi siswa agar dapat menggunakan Media pembelajaran dengan Media Mading 3D dalam mengerjakan tugas tugas.
- c. Bagi peneliti lanjut, diharapkan agar memperhatikan dan merencanakan alokasi waktu dengan tepat karena Media Mading 3D membutuhkan waktu yang cukup banyak baik dalam proses pembuatan maupun proses pembelajaran.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS

1. Nama Lengkap : JAKA SYAHPUTRA
2. Tempat, Tanggal Lahir : Desa Bakti, 01 Januari 1995
3. Jenis Kelamin : Laki-Laki
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Status : Pelajar
7. Alamat : Desa Tanoh Alas Kec. Babul Makmur

8. Orang Tua
 - a. Nama Ayah : Dahman Pinim
 - b. Nama Ibu : Salamiyah
9. Alamat : Desa Tanoh alas Kec. Babul Makmur

II. PENDIDIKAN

1. SD Negeri 1 LW Pakam : 2001-2007
2. SMP Swasta Darul Amin : 2007-2010
3. SMA Negeri 2 LW Sigala-Gala : 2010-2013
4. Terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Lampiran 1

SILABUS

Nama Sekolah : SMK Harapan Mekar-2 Medan
 Mata Pelajaran : Produktif Akuntansi
 Kelas / Semester : X AK /1& 2
 Kompetensi Keahlian : Akuntansi
 Standar Kompetensi I : Memproses Dokumen Dana Kas di Bank
 Alokasi Waktu : 2 x 45 menit
 Kompetensi Dasar : 1.1 mendeskripsikan pengelolaan administrasi kas bank
 1.2 menghitung mutasi kas bank
 1.3 membukukan mutasi kas bank
 1.4 menyusun laporan rekonsiliasi bank
 1.5 membukukan penyesuaian kas di bank

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1. Mendeskripsikan pengelolaan administrasi kas bank	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peralatan yang dibutuhkan untuk pencatatan kas bank disediakan ▪ Bukti transaksi pemakaian kas bank disiapkan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peralatan pengelolaan kas bank. ▪ Data Transaksi penerimaan dan pengeluaran kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyiapkan pengelolaan administrasi kas bank secara lengkap ▪ Menguraikan prosedur penerimaan dan pengeluaran kas bank ▪ Menyiapkan pengelolaan administrasi kas bank 	Tes Tertulis Tes Praktik Tugas-Tugas	2X 45	Modul mengelola administrasi kas bank Buku Intermediate Accounting

Lampiran 1

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
2.Menghitung Mutasi Kas Bank	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saldo awal kas bank diidentifikasi ▪ Bukti penerimaan kas bank diidentifikasi ▪ Bukti pengeluaran kas bank diidentifikasi ▪ Jumlah penerimaan dan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi dihitung 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengidentifikasi mutasi kas bank ▪ Mengidentifikasi dokumen penerimaan kas bank ▪ Mengidentifikasi dokumen pengeluaran kas bank ▪ Mengidentifikasi mutasi kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menguraikan cara mengidentifikasi saldo awal kas bank ▪ Menguraikan cara mengidentifikasi bukti penerimaan kas bank ▪ Menguraikan cara mengidentifikasi bukti pengeluaran kas bank ▪ Menguraikan cara mengidentifikasi jumlah penerimaan dan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi 	<p>Studi Kasus</p> <p>Observasi</p> <p>Simulasi</p>		<p>Haryono Yusuf</p> <p>Buku Akuntansi Keuangan I dari ARMI</p> <p>Software mengelola bank</p>

Lampiran 1

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
3. Membukukan mutasikas bank	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bukti penerimaan dan pengeluaran kas bank diverifikasi ▪ Jumlah penerimaan dan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi dibukukan ▪ Hasil mutasi data penerimaan dan pengeluaran kas bank diidentifikasi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bukti penerimaan dan pengeluaran kas bank ▪ Memverifikasi jumlah penerimaan dan membukukan pengeluaran kas bank untuk setiap transaksi ▪ Mengidentifikasi hasil mutasi data penerimaan dan pengeluaran kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan cara membukukan mutasi kas bank ▪ Mengidentifikasidokumenmutasikas bank ▪ Menguraikan prosedur pencatatan mutasi kas bank ▪ Membukukanmutasikas bank 		2 X 45	

Lampiran 1

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
4. Menyusun laporan rekonsiliasi bank	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Laporan rekening koran bank dan catatan perusahaan serta data pendukung rekonsiliasi bank diidentifikasi ▪ Selisih antar rekening koran bank dan catatan perusahaan diidentifikasi ▪ Laporan rekonsiliasi bank disajikan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rekonsiliasi bank ▪ Bentuk-bentuk rekonsiliasi bank ▪ Menghitung selisih kas bank ▪ Menyesuaikan saldo kas bank ▪ Menyusun rekonsiliasi bank 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyajikan laporan rekening koran bank dan catatan perusahaan serta data pendukung rekonsiliasi bank ▪ Mengidentifikasi selisih antara rekening koran bank dan catatan perusahaan ▪ Menyajikan laporan rekonsiliasi bank 		2 X 45	
5. Membukukan penyesuaian kas di bank	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Data penyesuaian kas di bank diidentifikasi ▪ Data penyesuaian kas di bank dibukukan 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Penyesuaian saldo kas bank 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyajikan laporan rekening koran bank dan catatan perusahaan serta data pendukung rekonsiliasi bank ▪ Mengidentifikasi selisih antara rekening koran bank dan catatan perusahaan ▪ Menyajikan laporan rekonsiliasi bank 		2 X 45	

Lampiran 1

SILABUS

NAMA SEKOLAH : SMK HARAPAN MEKAR - 2
 MATA PELAJARAN : KompetensiKejuruan/Akuntansi
 KELAS/SEMESTER : X/1
 STANDAR KOMPETENSI : Mengelola Entry Jurnal
 ALOKASI WAKTU : 42 X 35 menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER DAN KWU	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1. Mengelompokkan sumber	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memeriksa otorisasi sumber dari pihak yang berwenang ▪ Menganalisis absah materi dari dokumen sumber ▪ Menentukan akun yang debit dan kredit dengan tepat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peralatan yang dibutuhkan untuk mengelola jurnal ▪ Data transaksi 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketelitian ▪ Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mempersiapkan pengelolaan buku jurnal secara teliti dan lengkap ▪ Menyebutkan peralatan yang dibutuhkan untuk pengelolaan jurnal ▪ Mengidentifikasi data transaksi ▪ Menyiapkan pengelolaan buku jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tes tertulis ▪ Tes lisan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ M ▪ O ▪ du ▪ l ▪ B ▪ ul ▪ un ▪ ef ▪ en ▪ si

Lampiran 1

<p>2. Menyiapkan Jurnal</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Akun-akun yang akan di debit dan di kredit teridentifikasi ▪ Jumlah rupiah akun-akun yang akan debit dan kredit teridentifikasi ▪ Mencatat transaksi ke dalam jurnal yang tepat dan dalam jumlah yang benar ▪ Merekap jurnal yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kode akun ▪ Jurnal umum ▪ Jurnal khusus 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketelitian ▪ Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pencatatan transaksi dalam jurnal dilakukan dengan teliti dan rapi ▪ Menerapkan prinsip teknik pengkodean akun ▪ Membedakan jurnal umum dan jurnal khusus ▪ Melakukan pencatatan transaksi ke dalam jurnal 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tester tulis ▪ Tes lisan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ M O du l B ul un ef er si
<p>3. Mengarsipkan Dokumen</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan prosedur pengarsipan dokumen ▪ Mengurutkan halaman jurnal dan dokumen transaksi ▪ Melakukan penyimpanan jurnal dan dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kebijakan dan prosedur perusahaan tentang pengarsipan dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketelitian ▪ Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan prosedur pengarsipan dokumen ▪ Mengurutkan halaman jurnal dan dokumen transaksi ▪ Melakukan penyimpanan jurnal dan dokumen 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tester tulis ▪ Tes lisan 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ M O du l B ul un ef er si

Lampiran 1

NAMA SEKOLAH : SMK HARAPAN MEKAR-2 MEDAN
 MATA PELAJARAN : KompetensiKejuruanAkuntansi
 KELAS/SEMESTER : XI/2
 STANDAR KOMPETENSI : MenyusunLaporanKeuangan
 ALOKASI WAKTU : 30x35 Menit

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN	NILAI KARAKTER DAN KWU	KEGIATAN PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.Membukukan jurnalpenyesuaian	<ul style="list-style-type: none"> • Ruanglingkupjurnal penyesuaian • Akun-akun yang memerlukanjurnal 	<ul style="list-style-type: none"> • Posting ayat-ayatpenyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketelitian • Tanggungjawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Telitimembukukanjurnal penyesuaian • Menghubungkanayatpenyesuaidenganakunbukubesarnya • Membukukanjurnalpenyesuaian 	<ul style="list-style-type: none"> • Testertulis • Studikases 	8x35'	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Bukureferensi
2.Menyusun laporan keuangan	<ul style="list-style-type: none"> • Neracalajurtersajikan • Jumlah rupiah debit dankreditmenunjukkanjumlahangka yang samatersajikan • Laporanlaba-rugi, neraca, laporanaruskas, danlaporantambahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Neracalajur • Laporanlabarugi • Neraca • Laporan modal ataulaporanaruskas • Tambahan lain yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketelitian • Tanggungjawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Telitidanrapimenyusunneracalajur • Menyelesaikankertaskerja/neracalajur • Menyusunneracalajur • Telitimenyusunlaporankeuangan • Mengikhtisarkan data dalamlaporanlabarugi • Mengikhtisarkan data 	<ul style="list-style-type: none"> • Testertulis • Studikases 	10x35'	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Bukureferensi

Lampiran 1

	lain yang diperlukan perusahaan tersajikan	diperlukan perusahaan		<p>dalam laporan modal atau laporan saldo laba</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengikhtisarkan data dalam laporan arus kas • Mengikhtisarkan data dalam laporan tambahan lain yang diperlukan perusahaan • Menyusun laporan keuangan 			
3. membukukan jurnal penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Akun buku besar dan buku pembantu yang diperlukan teridentifikasi • Jurnal penutup diterbitkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Posting ayat-ayat penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketelitian • Tanggung jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Teliti membukukan jurnal penutup • Menghubungkan ayat-ayat penutup dengan akun buku besarnya • Membukukan jurnal penutup 	<ul style="list-style-type: none"> • Test tertulis • Studi kasus 	6x35'	<ul style="list-style-type: none"> • Modul • Bukureferensi

Lampiran 1

Mengetahui :
2017
Kepala Sekolah
SMK-BM Harapan Mekar-2 Medan

(ANDRI AHMAD DESA, ST)
ADWIYAH, S.Pd)

Medan,

Guru Mata Pelajaran

(RABIUL

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SMK BM HARAPAN MEKAR-2 MEDAN
Kelas : XI
Semester : Genap (2)
Mata Pelajaran : Laporan Keuangan
Jumlah Pertemuan : 2 x 35 menit (2 pertemuan)
Tahun Pelajaran : 2016 – 2017

STANDAR KOMPETENSI : Menyusun Laporan Keuangan
KOMPETENSI DASAR : Membukukan jurnal penyesuaian

INDIKATOR :

a) Kognitif

1. Menjelaskan jurnal penyesuaian
2. Menyebutkan fungsi jurnal penyesuaian
3. Mengidentifikasi akun-akun yang perlu disesuaikan
4. Menganalisa akun-akun jurnal penyesuaian

b) Afektif

1. Karakter yang diharapkan
 - a) Dapat dipercaya
 - b) Menghargai
 - c) Tanggung jawab individu
 - d) Tanggung jawab sosial
 - e) Adil
 - f) Peduli
2. Keterampilan Sosial
 - a) Bertanya
 - b) Memberikan ide atau pendapat
 - c) Menjadi pendengar yang baik
 - d) Kerja sama

Nilai karakter dan KWU :

1. Disiplin
2. Tanggungjawab
3. Kreatif
4. Jujur
5. Rasa ingin tahu

TUJUAN PEMBELAJARAN :

a. Kognitif

1. Siswa dapat menjelaskan jurnal penyesuaian
2. Sisa dapat menyebutkan fungsi jurnal penyesuaian
3. Siisa dapat mengidentifikasi akun-akun yang perlu disesuaikan

b. Afektif

1. Karakter yang diharapkan

Terlibat dalam proses belajar mengajar berpusat pada siswa, dan siswa diberi kesempatan melakukan penilaian diri terhadap kesadaran dalam menunjukkan karakter:

1. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat dilatih karakter dapat dipercaya. Diantaranya siswa jujur, mencoba melakukan tugas yang diberikan, menjadi teman yang baik dan membantu orang lain.
2. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat dilatih karakter menghargai. Diantaranya siswa memperlakukan teman/guru dengan baik, sopan dan hormat, peka terhadap perasaan orang lain, tidak pernah menghina atau mempermainkan teman/guru, tidak pernah mempermalukan teman/guru.
3. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat dilatih karakter tanggung jawab individu. Diantaranya siswa mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dapat dipercaya/diandalkan, tidak pernah membuat alasan atau menyalahkan orang lain atas perbuatannya.
4. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat dilatih karakter tanggung jawab sosial. Diantaranya siswa mengerjakan tugas kelompok untuk kepentingan bersama, secara suka rela membantu teman/guru.
5. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat dilatih karakter adil. Diantaranya siswa tidak pernah curang, menyontek hasil kerja siswa/kelompok lain, bermain/berbuat berdasarkan aturan, tidak pernah mengambil keuntungan dari yang lain.
6. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat dilatih karakter peduli. Diantaranya siswa peka terhadap perasaan orang lain, mencoba untuk membantu siswa/guru yang membutuhkan.

2. Keterampilan Sosial

Terlibat dalam proses belajar mengajar berpusat pada siswa, siswa diberi kesempatan melakukan penilaian diri terhadap kesadaran dalam menunjukkan keterampilan sosial:

1. Dalam diskusi kelompok atau kelas, siswa aktif mengajukan pertanyaan.
2. Dalam diskusi kelompok atau kelas, siswa aktif memberikan ide atau pendapat.
3. Dalam proses pembelajaran di kelas, siswa dapat menjadi pendengar yang baik.
4. Dalam diskusi kelompok, siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok.

MODEL PEMBELAJARAN

Model : Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBM)

Pendekatan : *Active Learning*

Metode : Ceramah, diskusi, Tanya Jawab.

MEDIA/ALAT DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media /Alat Pembelajaran : Mading 3D, Penggaris ,spidol, dan penghapus.
2. Sumber belajar : Buku ajar : Dasar-dasar akuntansi Smk kelas XI pengarang Drs.Suyoto,Dra.Moelyati,Drs.Sumardi,Drs.Toto sucipto Penerbit Yudhistira

MATERI PEMBELAJARAN**(Pertemuan 1)**

- **Pengertian Jurnal Penyesuaian**

Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat pada akhir periode. tujuan dari pembuatan jurnal penyesuaian adalah untuk melakukan penyesuaian antara catatan dan kenyataan.

- **Fungsi Jurnal Penyesuaian**

- Untuk menyesuaikan saldo awal dengan akhir
- Menghitung pendapatan dan beban selama periode yang bersangkutan

- **Akun Akun yang memerlukan Jurnal penyesuaian**

1. Beban yang masih harus dibayar
2. Perlengkapan habis pakai
3. Pendapatan yang masih harus diterima
4. Penyusutan aktiva tetap
5. Beban dibayar dimuka
6. Pendapatan diterima dimuka
7. Piutang tak tertagih
8. Pembetulan kesalahan

(Pertemuan 2)

- **Contoh data penyesuaian dan jurnalnya**

1. Beban yang masih harus dibayar

Perusahaan membayar upah pegawai mingguan tiap hari sabtu. Tarif upah Rp 60.000,00 per hari. pembayaran upah terakhir tanggal 28 Desember. Dengan demikian upah karyawan tanggal 30 dan 31 Desember belum dibayar karena baru akan dibayar pada hari sabtu tanggal 4 januari tahun berikutnya. ini berarti sampaiakhir periode akuntansi terdapat upah yang belum dibayar 2 hari @Rp60.000,00 = Rp 120.000,00

Jurnal penyesuaiannya :

Beban gaji	Rp 120.000,00	
Utang gaji		Rp 120.000,00

2. Perlengkapan habis pakai

Perlengkapan dineraca saldo memperlihatkan jumlah Rp 500.000,00 setelah dihitung secara fisik persediaan perlengkapan pada tanggal 31 Desember 2015 Rp 300.000,00. Ini berarti perlengkapan yang telah dipakai untuk kegiatan perusahaan berjumlah Rp 200.000,00

Jurnal penyesuaiannya :

Beban perlengkapan	Rp 200.000,00	
Perlengkapan		Rp 200.000,00

3. Pendapatan yang masih harus diterima

Suatu perusahaan menyimpan uang di Bank Pasifik Rp 1000.000,00 pada tanggal 14 september 2015. Suku bunganya 18% / tahun dan bunga diterima setiap 6 bulan sekali (setiap 14 maret dan 14 september). Ini berarti bunga 6 bulan pertama tanggal 14 maret 2015 sehingga sampai akhir periode akuntansi, terdapat bunga yang ditunda penerimaannya selama 4 bulan (14 september – 14 desember) yaitu:

$$\frac{4}{12} \times 18\% \times 1.000.000,00 = \text{Rp } 60.000,00$$

Jurnal penyesuaiannya pada tanggal 14 desember 2015

Piutang bunga	Rp 60.000,00	
Pendapatan bunga		Rp 60.000,00

4. Penyusutan aktiva tetap

Dineraca saldo rekening peralatan kantor memperlihatkan jumlah Rp 2000.000,00 diputuskan untuk mengadakan penyusutan 10%

pertahun.ini berarti penyusutan tiap tahun = $10\% \times 2000.000,00 = \text{Rp } 200.000,00$

Jurnal penyesuaian pada tanggal 14 Desember 2015 adalah :

Beban penyusutan peralatan	Rp 200.000,00	
Akumulasi penyusutan peralatan		200.000,00

KEGIATAN PEMBELAJARAN (Pertemuan 1)

A. Kegiatan Awal (10 menit)

No	Kegiatan	Karakter/ Keterampilan Sosial	Keterlaksanaan (Terlaksana/Tidak)	Saran Perbaikan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam dan berdoa sebelum belajar. • Mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran. • Menyampaikan kepada siswa materi yang akan dipelajari, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah pembelajaran ini. • Guru memberikan motivasi 	<p>Dalam kegiatan ini, siswa menjadi religius.</p> <p>Dalam kegiatan mengingat dan mengulang kembali, siswa dapat bersikap adil, bertanggung jawab secara individu, dan sikap percaya diri.</p>		

	<p>atau memfokuskan siswa pada pembelajaran materi jurnal penyesuaian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengingat pentingnya materi jurnal penyesuaian 	<p>Dalam kegiatan ini, siswa dapat menjadi pendengar yang baik, bertanggung jawab,</p>		
--	--	--	--	--

B. Kegiatan Inti (40 menit)

No.	Kegiatan	Karakter/ Keterampilan Sosial	Keterlaksanaan (Terlaksana/Tidak)	Saran Perbaikan
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan materi jurnal penyesuaian. • Memberikan kesempatan terjadinya interaksi antar siswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya. • Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tugas kepada 	<p>Dengan kegiatan ini, siswa dilatihkan untuk dapat menjadi pendengar yang baik, bertanggung jawab, menghargai, percaya diri dan peduli terhadap orang lain</p>		

	<p>peserta didik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membimbing peserta didik menyelesaikan tugas secara individual. Peserta didik mengerjakan tugas sesuai bimbingan guru. • Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menuliskan hasil pekerjaan di papan tulis. Peserta didik memperhatikan hasil pekerjaan temannya dan memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan temannya. • Guru menanggapi jawaban dari peserta didik yang maju ke depan dengan memberi tanggapan atau penjelasan. Peserta didik mendengarkan penjelasan yang diberikan guru. <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kembali jika terjadi kesalahpahaman oleh peserta didik. Peserta didik mendengarkan dan mencermati penjelasan guru. • Guru memberikan soal sebagai latihan dirumah. Peserta didik mencatat soal yang diberikan oleh guru. 	<p>Dengan kegiatan ini, siswa dilatihkan untuk dapat menjadi aktif bertanya, percaya diri, kreatif, bertanggung jawab, menghargai dan peduli terhadap orang lain.</p> <p>Dalam kegiatan ini, siswa dapat menjadi pendengar yang baik, bertanggung jawab, menghargai, kerja keras dan peduli terhadap orang lain.</p>		
--	---	--	--	--

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

No.	Kegiatan	Karakter/ Keterampilan Sosial	Keterlaksanaan (Terlaksana/Tidak)	Saran Perbaikan
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dari materi pelajaran. • Menutup pembelajaran dan meminta siswa berlatih di rumah. • Menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya (akun akun yang memerlukan jurnal penyesuaian) • Salam dan berdoa setelah belajar. 	<p>Dengan kegiatan ini, siswa dilatih untuk berani berpendapat, menghargai orang lain, serta bertanggung jawab secara individu.</p> <p>Dalam kegiatan ini, siswa dapat menjadi religius.</p>		

Penilaian hasil belajar

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal Kunci jawaban

<p>1. Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian</p> <p>2. Mengidentifikasi akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian</p>	<p>Tes tertulis</p>	<p>Uraian</p>	<p>1. Apakah yang dimaksud dengan Jurnal Penyesuaian ?</p> <p>2. Sebutkan akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian!</p>	<p>1. Jurnal Penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo perkiraan-perkiraan ke saldo yang sebenarnya sampai akhir periode akuntansi, atau untuk memisahkan penghasilan atau biaya dari suatu periode dengan periode yang lain.</p> <p>Bobot Nilai: 50</p> <p>2. Akun Akun yang memerlukan Jurnal penyesuaian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beban yang masih harus dibayar • Perlengkapan habis pakai • Pendapatan yang masih harus diterima • Penyusutan aktiva tetap • Beban dibayar dimuka • Pendapatan diterima dimuka • Piutang tak tertagih <p>Pembetulan kesalahan</p> <p>Bobot Nilai : 50</p> <p style="text-align: right;">Jumlah Nilai : 100</p>
---	---------------------	---------------	---	---

A. Kegiatan Awal (10 menit)

No	Kegiatan	Karakter/ Keterampilan Sosial	Keterlaksanaan (Terlaksana/Tidak)	Saran Perbaikan
1	<p>Kegiatan Awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salam dan berdoa sebelum belajar. • Mengecek kehadiran dan mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran. • Menyampaikan kepada siswa materi yang akan dipelajari, standar kompetensi, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai setelah pembelajaran ini. • Guru memberikan motivasi atau memfokuskan siswa pada pembelajaran materi jurnal penyesuaian • Mengingatkan pentingnya materi jurnal penyesuaian 	<p>Dalam kegiatan ini, siswa menjadi religius.</p> <p>Dalam kegiatan mengingat dan mengulang kembali, siswa dapat bersikap adil, bertanggung jawab secara individu, dan sikap percaya diri.</p> <p>Dalam kegiatan ini, siswa dapat menjadi pendengar yang baik, bertanggung jawab,</p>		

B. Kegiatan Inti (50 menit)

No.	Kegiatan	Karakter/ Keterampilan Sosial	Keterlaksanaan (Terlaksana/Tidak)	Saran Perbaikan
2	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan materi jurnal penyesuaian. • Memberikan kesempatan terjadinya interaksi antar siswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya. • Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. <p>b. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memberikan tugas kepada peserta didik. • Membimbing peserta didik menyelesaikan tugas secara individual. Peserta didik mengerjakan tugas sesuai bimbingan guru. • Guru menyuruh beberapa peserta didik untuk menuliskan hasil pekerjaan di papan tulis. Peserta didik memperhatikan hasil pekerjaan temannya dan memberikan tanggapan terhadap hasil pekerjaan temannya. • Guru menanggapi jawaban dari peserta didik yang maju ke depan dengan memberi tanggapan atau penjelasan. Peserta didik mendengarkan 	<p>Dengan kegiatan ini, siswa dilatihkan untuk dapat menjadi pendengar yang baik, bertanggung jawab, menghargai, percaya diri dan peduli terhadap orang lain</p> <p>Dengan kegiatan ini, siswa dilatihkan untuk dapat menjadi aktif bertanya, percaya diri, kreatif, bertanggung jawab, menghargai dan peduli terhadap orang lain.</p> <p>Dalam kegiatan ini, siswa dapat menjadi</p>		

	<p>penjelasan yang diberikan guru.</p> <p>c. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan kembali jika terjadi kesalahpahaman oleh peserta didik. Peserta didik mendengarkan dan mencermati penjelasan guru. • Guru memberikan soal sebagai latihan dirumah. Peserta didik mencatat soal yang diberikan oleh guru. 	<p>pendengar yang baik, bertanggung jawab, menghargai, kerja keras dan peduli terhadap orang lain.</p>		
--	---	--	--	--

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

No.	Kegiatan	Karakter/ Keterampilan Sosial	Keterlaksanaan (Terlaksana/Tidak)	Saran Perbaikan
3.	<p>Kegiatan Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> •Mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan dari materi pelajaran. •Menutup pembelajaran dan meminta siswa berlatih di rumah. •Menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya(akun akun yang memerlukan jurnal penyesuaian) •Salam dan berdoa setelah belajar. 	<p>Dengan kegiatan ini, siswa dilatih untuk berani berpendapat, menghargai orang lain, serta bertanggung jawab secara individu.</p> <p>Dalam kegiatan ini, siswa dapat menjadi religius.</p>		

Mengetahui,
Guru Bidang Study

Medan, Januari 2017
Mahasiswa Peneliti

RABIUL ADWIYAH, S.Pd
SYAHPUTRA

JAKA

Kepala Sekolah SMK Harapan Mekar 2 Medan

ANDRI AHMAD DESA, ST

ANGKET OBSERVASI

Lembaran ini diisi oleh guru untuk menilai observasi aktivitas siswa. Berilah tanda ceklis (\checkmark) pada kolom skor sesuai observasi aktivitas siswa yang ditampilkan oleh siswa, dengan kriteria sebagai berikut :

4 = selalu, apabila selalu melakukan sesuai pernyataan

3 = sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan.

2 = kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan

1 = tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan sesuai pernyataan.

Nama Siswa :

Kelas :

Tanggal Pengamatan :

Materi pelajaran :

No.	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Siswa memperhatikan guru sepanjang pembelajaran berlangsung				
2.	Siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru				
3.	respon siswa sangat cepat dan mampu mengambil keputusan				
4.	Siswa bertanya tentang media mading 3 D				
5.	Siswa mengamati media mading 3D selama proses pembelajaran				
6.	Siswa bersemangat melihat media Mading 3D				
7.	Siswa menyukai pembelajaran dengan media mading 3D				
8.	Siswa aktif dalam pembelajaran.				
9.	Siswa bertanya selama proses pembelajaran				
10.	Siswa mengemukakan pendapat pada saat proses pembelajaran				
11.	Siswa dapat memecahkan permasalahan yang diberikan				
12.	Siswa mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan				
13.	Siswa terlihat senang mengikuti proses pembelajaran				
14.	Siswa tidak ribut saat proses pembelajaran berlangsung				
15.	Siswa berlomba untuk mengemukakan pendapat				
16.	Siswa dapat mengevaluasi jawaban dari temannya				
17.	Siswa tidak mengganggu temanya pada saat pembelajaran				
18.	Siswa tertantang untuk menggali materi pembelajaran				
19.	Intraksi siswa dengan siswa lain membahas materi jurnal penyesuaian				
20.	Siswa dapat mengevaluasi materi pembelajaran				

Lampiran 3

ANGKET PENELITIAN

PETUNJUK :

1. Kuesioner (angket) ini semata-mata untuk keperluan akademis, mohon dijawab dengan sebaik-baiknya.
2. Baca dan jawablah pertanyaan dibawah ini dengan teliti tanpa ada yang terlewatkan.
3. Berikan tanda (✓) pada pkolom yang sesuai menurut pendapat anda

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

RR : Ragu-ragu

DATA RESPONDEN

Nama :

Kelas :

No	Indikator	T S	STS	RR	S	SS
1	Dengan menggunakan Media Mading 3D dapat membuat anda besrsemangat dalam proses pembelajaran					
2	Pada saat proses pembelajaran menggunakan Media Mading 3D membantu anda untuk mengerti tentang materi yang diajukkan					
3	Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan Mading 3D membuat anda untuk sering bertanya dalam proses pembelajaran?					
4	Setelah proses pembelajaran berlangsung apakah anda termotivasi untuk mengajukan pendapat tentang materi yang diajarkan					
5	Apakah dengan menggunakan Media Mading 3D, anda dapat memberikan jawaban pertanyaan yang diberikan?					
6	Apakah dengan menggunakan Media Mading 3D dapat membantu anda untuk dapat mengevaluasi materi berikutnya?					
7	Apakah anda mengevaluasi setiap argumen yang akan anda sampaikan?					
8	Apakah saat proses pembelajaran menggunakan Media Mading 3D, anda mampu merespon cepat dalam mengambil keputusan					
9	Pada saat proses pembelajaran, apakah anda mengambil keputusan yang tepat dalam					

	menyelesaikan suatu masalah yang muncul dalam kegiatan pembelajaran?					
10	Apakah anda mengevaluasi penerapan Media Mading 3D terhadap materi yang diajarkan?					
11	Pada saat proses pembelajaran, apakah saudara mengevaluasi pendapat-pendapat yang teman anda berikan?					
12	Apakah menurut anda pembelajaran menggunakan Media Mading 3D dalam pelajaran Akuntansi menjenuhkan					
13	Media Mading 3D membuat anda aktif					
14	pembelajaran dengan Mading 3D mempermudah anda dalam menyelesaikan persoalan akuntansi					
15	Belajar Akuntansi dengan menggunakan Media Mading 3D membuat saya merasa tertekan					
16	Anda kurang mengerti materi, saat belajar Akuntansi menggunakan Media Mading 3D					
17	Pelajaran Akuntansi menggunakan Media Mading 3D membuat saya tidak bisa berpikir secara kritis					
18	Anda tidak dapat mengemukakan pendapat, saat belajar menggunakan Media Mading 3D					
19	Belajar menggunakan Media Mading 3D membuang-buang waktu saat belajar					
20	Belajar Akuntansi dengan Media Mading 3D melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat					
21	Belajar Akuntansi menggunakan Media Mading 3D membuat materi mudah diingat					
22	Dengan Media Mading 3D membuat pelajaran akuntansi lebih menarik untuk dipelajari					
23	Apakah pelajaran yang anda pelajari disekolah anda ulangi dirumah					
24	Apakah anda menyukai pembelajaran yang menggunakan Media Mading 3D					
25	Menurut anda pembelajaran dengan Media Mading 3D itu sulit untuk dipahami					
26	Apakah anda merasa lebih mengerti saat belajar akuntansi					
27	Apakah anda dapat dengan mudah memecahkan masalah dengan Media Mading 3D					
28	Dengan Media Mading 3D anda dapat lebih memahami materi					
29	Dengan Media Mading 3D pada materi jurnal penyesuaian dapat membuat anda berpikir					
30	Lebih mudah dan lebih aktif dalam belajar					

Nilai Observasi Dan Angket

N o	Responden	Mading 3D	Minat Belajar
1	ALVIA ANANDA	37	38
2	ANA SAFITRI N.ST	40	37
3	ANISA SOLEHA	37	37
4	DEBY AYU	40	40
5	ERICA SANDRA.T	35	37
6	FEBRI DWI SAPUTRI	38	39
7	FINA FATMALA	37	35
8	FINA SAFITRI	40	29
9	FITRI PRI HARYUNI	37	37
10	FITRI FATMALA	39	38
11	FITRI SARI	30	29
12	JUNIANA	39	38
13	LASTARI MANURUNG	40	30
14	M. BAYU HARTONO	39	39
15	M.AZHAR	36	37
16	MUAHAMMAD RIO	37	38
17	MEUTIA ADINDA.L	39	39
18	MULYANTA SEMBIRING	40	35
19	NABILA FEBRIANTY	35	36
20	NOVITA CHAIRANI	34	34
21	NUR WAHDA	39	38
22	NUR WHIDA	39	39
23	NOVITA SARI	34	36
24	PUTRI ANDAYANI	36	37
25	PUTRI WIDIANA.A	36	36
26	RANI MAHARANI	40	36
27	RIA PERTIWI	39	39
28	RENI PIANI	40	38
29	RINDI ANTIKA	40	36
30	RIRIN ADILA	38	40
31	RIRIN LESTARI	39	35

32	SELVIE OKTAVIA	40	43
34	SITI CHOMARIAH	36	37
35	SRI NINGSIH	39	38
35	SUMARNI	40	44
36	SYAHPUTRA	38	36
37	LISNUL WAHIDA	37	42
38	WENY FEBRIANTY	38	38
39	WIDIA HARDA	40	38
40	YUNITA LESTARI	35	32
41	YUNI PUTRI	36	37
42	WIDYIA SARI	40	41

Lampiran 6 Data nilai angket

Resp	Media Mading 3D										Tot	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	4	4	4	4	5	4	4	4	3	37	2.33
2	2	4	4	4	4	4	4	4	5	5	40	2.52
3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37	2.33
4	5	4	4	4	4	4	5	4	3	3	40	2.52
5	5	4	4	3	3	4	3	3	3	3	35	2.20
6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38	2.39
7	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37	2.33
8	4	5	4	4	4	3	5	4	3	4	40	2.52
9	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37	2.33
10	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.46
11	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	30	1.89
12	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.46
13	3	3	3	4	4	5	5	3	5	5	40	2.52
14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.46
15	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	36	2.27
16	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37	2.33
17	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.46
18	4	4	3	4	5	3	4	3	5	5	40	2.52
19	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	35	2.20
20	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	2.14
21	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.46
22	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.46
23	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	34	2.14
24	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	36	2.27
25	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	36	2.27
26	4	4	4	4	3	5	4	4	3	5	40	2.52
27	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.46
28	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	40	2.52
29	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	40	2.52
30	4	4	5	4	4	4	3	4	3	3	38	2.39
31	4	3	5	3	5	4	4	4	2	5	39	2.46
32	4	4	4	4	4	5	4	4	5	2	40	2.52
33	4	3	3	3	4	4	3	4	5	3	36	2.27
34	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	39	2.46
35	5	4	5	4	4	5	4	3	3	3	40	2.52
36	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	2.39
37	4	5	3	3	3	5	4	4	3	3	37	2.33
38	4	4	3	4	4	4	5	4	3	3	38	2.39
39	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	40	2.52
40	4	3	2	3	4	3	4	3	4	5	35	2.20
41	3	3	3	4	4	4	4	3	5	3	36	2.27
42	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	40	2.52

Lampiran 6 Data nilai angket

Lampiran 7 Nilai Ovservasi

Resp	Minat Belajar										Tot		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	37	2.42
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	37	2.42
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	2.48
5	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	35	2.28
6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	38	2.48
7	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	37	2.42
8	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	29	1.89
9	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	37	2.42
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
11	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	30	1.96
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	1.96
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
15	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36	2.35
16	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	37	2.42
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
18	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	33	2.15
19	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	35	2.28
20	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	34	2.22
21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
23	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	34	2.22
24	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36	2.35
25	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36	2.35
26	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36	2.35
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	2.55
29	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	36	2.35
30	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	2.48
31	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	32	2.09
32	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	38	2.48
33	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	36	2.35
34	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	2.48
35	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	2.61
36	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	2.48
37	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	37	2.42
38	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	2.48
39	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38	2.48
40	4	3	2	3	4	3	4	3	3	4	4	33	2.15
41	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	36	2.35
42	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	38	2.48

Data Anket

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.960	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
1	85.09	1725.291	-.581	.967
2	85.00	1693.600	-.486	.964
3	84.64	1683.055	-.655	.963
4	84.64	1653.855	.227	.962
5	84.45	1631.673	.819	.961
6	84.18	1611.364	.784	.960
7	84.18	1585.164	.937	.958
8	84.36	1551.655	.902	.957
9	84.82	1520.364	.980	.956
10	84.09	1511.691	.983	.955
11	83.73	1493.818	.981	.955
12	84.00	1462.000	.961	.954
13	83.73	1447.418	.983	.954
14	83.36	1430.055	.987	.954
15	83.36	1402.855	.992	.953
16	83.82	1368.364	.991	.953
17	83.64	1345.055	.998	.953
18	83.36	1331.855	.991	.954
19	83.18	1311.964	.994	.954
20	83.00	1292.400	.992	.955

Data Lembar Observasi

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
V2	83.27	1763.018	-.563	.968
V3	82.73	1745.418	-.518	.966
V4	82.36	1733.055	-.673	.965
V5	82.36	1702.655	.977	.964
V6	82.18	1680.764	.807	.963
V7	82.18	1653.564	.895	.961
V8	82.00	1632.000	.978	.960
V9	82.27	1596.218	.927	.959
V10	82.55	1567.673	.232.977	.958
V11	81.82	1558.364	.984	.958
V12	81.73	1534.418	.990	.957
V13	82.00	1504.000	.975	.956
V14	81.45	1492.873	.985	.956
V15	81.36	1469.855	.986	.956
V16	81.36	1442.055	.995	.956
V17	81.55	1413.073	.990	.956
V18	81.36	1390.055	.995	.956
V19	81.09	1374.291	.997	.956
V20	80.91	1354.691	.998	.956
V21	80.91	1330.291	.997	.957

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		x	y
N		42	42
Normal Parameters ^a	Mean	37.81	37.10
	Std. Deviation	2.233	3.130
Most Extreme Differences	Absolute	.203	.173
	Positive	.163	.129
	Negative	-.203	-.173
Kolmogorov-Smirnov Z		1.316	1.119
Asymp. Sig. (2-tailed)		.063	.163
a. Test distribution is Normal.			

Test of Homogeneity of Variances

y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.674	6	34	.031

Regresi

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
y	37.10	3.130	42
x	37.81	2.233	42

Correlations

		y	x
Pearson Correlation	y	1.000	.390
	x	.390	1.000
Sig. (1-tailed)	y	.	.005
	x	.005	.
N	y	42	42
	x	42	42

Variables Entered/Removed^b

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	x	.	Enter

a. All requested variables entered.

b. Dependent Variable: y

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.390 ^a	.152	.131	2.918

a. Predictors: (Constant), x

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.390 ^a	.152	.131	2.918

b. Dependent Variable: y

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	61.086	1	61.086	7.175	.011 ^a
	Residual	340.533	40	8.513		
	Total	401.619	41			

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	16.429	7.728		2.126	.040
	x	.547	.204	.390	2.679	.011

a. Dependent Variable: y

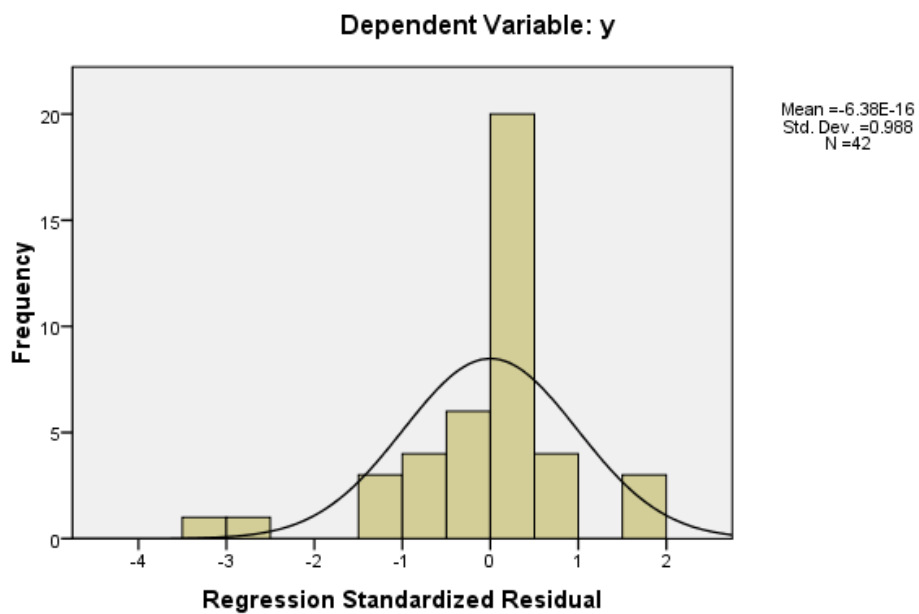
Residuals Statistics^a

Lampiran 8

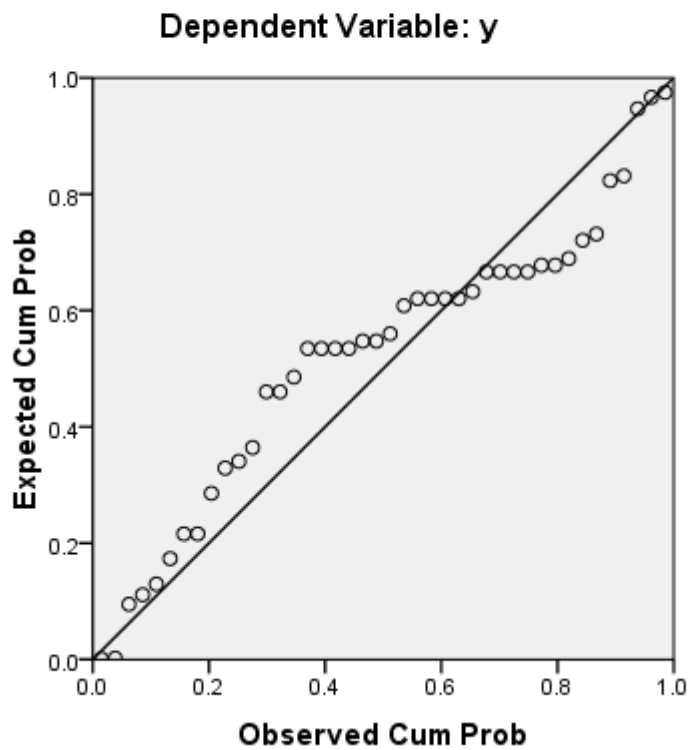
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	32.83	38.29	37.10	1.221	42
Residual	-9.293	5.707	.000	2.882	42
Std. Predicted Value	-3.497	.981	.000	1.000	42
Std. Residual	-3.185	1.956	.000	.988	42

a. Dependent Variable: y

Histogram



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Test of Homogeneity of Variances

y

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.674	6	34	.031

