

**Pengaruh Permainan Rangking 1 Berbantuan Media Kartu
terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMA Gajah Mada
Tahun Ajaran 2016//2017**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi dan memenuhi Syarat-Syarat

Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Program Akuntansi

Oleh :

Malinda Situmorang

1302070096



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

MEDAN 2016/2017

ABSTRAK

MALINDA SITUMORANG. NPM. 1302070096. Pengaruh Permainan Rangkaian

1 berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X1 SMA Gajah Mada Medan Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi . Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar akuntansi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi permainan rangkaian 1 berbantuan media kartu di SMA Gajah Mada Medan. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan rangkaian 1 berbantuan media kartu soal terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X1 SMA Gajah Mada Medan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X1 yang berjumlah 38 orang. Sampel yang dipakai dalam penelitian ini adalah *total sampling* instrumen yang digunakan adalah tes dengan jumlah soal 15 butir yang berbentuk pilihan ganda tentang mengelola jurnal penyesuaian yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Berdasarkan analisis data diketahui hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran permainan rangkaian 1 berbantuan media kartu soal diperoleh nilai rata-rata 65,13 dan standar deviasi adalah 13,022. Sedangkan hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran permainan rangkaian 1 berbantuan media kartu soal diperoleh nilai rata-rata 70,13 dan standarnya deviasinya 14,658. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar akuntansi siswa sesudah menggunakan permainan rangkaian 1 berbantuan media kartu soal lebih baik hasilnya dibandingkan sebelum menggunakan strategi pembelajaran permainan rangkaian 1 berbantuan media kartu soal pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

Dari pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung}=2,131$ dan $t_{tabel}=2,03$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,131 > 2,03$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian hasil penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi siswa sebelum dan sesudah menggunakan strategi permainan rangkaian 1 berbantuan media kartu tahun pelajaran 2016/2017 pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian.

Kata kunci : Strategi Pembelajaran Permainan Rangkaian 1 ,Media Kartu Soal dan Hasil Belajar Akuntansi

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT , yang telah memberikan rahmat, nikmat iman,kesehatan dan karunia_nya kepada penulis, sehingga dapat berpikir dan merasakan segalanya. Satu dari sekian banyak nikmatnya adalah keberhasilan penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Rangking 1 Berbantuan Media Kartu Soal Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X1 SMA Gajah Mada Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Progra Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat beriringkan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dari masa kebodohan menjadi manusia yang berilmu pengetahuan,dan sehingga saat ini kita dapat merasakan indahnya islam dan manisnya iman. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak, Amin ya rabbal Aalamin.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Allah swt karena selama menyiapkan penyelesaian skripsi ini masih diberikan kesehatan dan kemurahan rezeky,karna berkat pertolongan allah juga segala sesuatunya dapat berjalan dengan lancar. Dan kepada pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, khususnya kepada ayahanda : “**KALIAMSAR SITUMORANG**” dan ibunda “**NETTY br**

SINAGA” tercinta, yang selama ini telah mengasuh, membesarkan, mendidik, memberikan semangat, memberikan kasih sayang dan cinta yang tiada ternilai, dan yang tak pernah lelah untuk memberi motivasi dan tak pernah lelah untuk bekerja dari pagi sampai petang demi anak-anaknya sekolah, memberikan doa serta dukungannya baik secara moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Serta terima kasih kepada kakak dan abang kandung saya “**Kelmi Cetin, Eflin Situmorang ,Elin Situmorang ,Isninda Situmorang** , dan abang yang sangat luar biasa **NANANG ARLINDO**” yang senantiasa memperjuangkan adik dan kakak-kakaknya sampai sarjana. Semoga kita sukses Dalam urusan dunia dan akhirat dan dapat membanggakan kedua orang tua kita dan kelak akan bangga mempunyai anak-anak seperti kita.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala upaya yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa ada bantuan dan bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Ø Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ø Bapak Elfrianto Nst, SPd, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ø Bapak Akri Ahsal Lubis, SE, M.A selaku dosen Pembimbing Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan bimbingan dan masukan dan yang tak pernah lelah untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini, terimakasih bapak

semoga bapak senantiasa diberikan kesehatan agar dapat memberikan ilmu kepada mahasiswa yang lain.Amin

- Ø Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si selaku ketua program studi Akuntansi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Ø Ibu Henny Zurika Lubis, SE, M.Si selaku sekretaris program studi Akuntansi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ø Seluruh dosen dan staf pengajar dan biro Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara khususnya program studi pendidikan akuntansi yang telah memberika ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan dan membantu memperlancar penulis dalam perkuliahan.
- Ø Bapak Drs.Fo'arota Zega, selaku kepala sekolah dan Ibu Epi Triyani,S.pd selaku guru mata pelajaran dan staf tata usaha SMA Gajah Mada,yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian disekolah tersebut.
- Ø Kepada seluruh anggota keluarga dimanapun yang selalu mendoakan dan memberikan nasihat.
- Ø Kepada sahabat – sahabat terbaikku :Vera Astuti yang selama ini menjadi motivasi dan yang selalu memberikan support dikala lelah dan dikala aku merasa lemah dengan ilmu yang ku punya ukhibukifillah Ukhti sholeha kuharap persahabatan kita bukan hanya didunia tapi sampai jannahnya ,kepada sahabat ku yang terdahulu Bella Sintia yang selalu memberikan semangat dan support dari materi tanpa perhitungan dan yang slalu

memberikan keceriaan didalam hari-hari ku dan kuharapkan bella dapat mengikuti jejak ku hingga kita pun bersama sampai ke jannahnya,dan yurika teman yang sangat luar biasa yang selalu mensupport dalam perubahan ku yng terbaik,uhibukifillah yurika,dan Rama teman yang paling lucu serta ngangenin,Juli ardiani serta indah syahputri dan yang slalu mengajari serta memberikan motivasi selama ini dalam menjalani proses pembelajaran

Ø Kepada teman – teman dan kakak-kakak ku yang ku cintai karna allah teman seakidah yang sangat luar biasa mensupport dalam urusan dunia maupun akhirat:Kak lusy yang masya allah,kak rini elmaya,kak harne,helia,risa, kak wiwin,ria,adek bona,mia,amal,uly,Rati,leli,nanda,ayu syahfitri yang unik dan ngangenin,yuni,karina,lulu,juju,purwanti,sari,putri wahyuni,fajar,aulia,tini,mardiati serta saudari yang lain.

Ø Kepada teman-teman semuanya yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu. Kepada teman – teman seperjuangan khususnya Pendidikan Akuntansi kelas B Pagi, selama kurang lebih empat tahun kita bersama, bercanda riang, susah duka di kelas kita jalani bersama, terimakasih atas ketersediaanya dan kebersamaanya dalam berbagai kesempatan kita selama ini.

Ø Kepada teman – teman PPL SMP AL-HIKMAH Medan yang telah memberikan semangat dan dukungannya kepada penulis.

Penulis menyadari skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan

Rahmat dan Hidayah-Nya kepada kita semua dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Medan, April 2017

Penulis

Malinda Situmorang

1302070096

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS	6
A. Kerangka Teoritis	6
1. Strategi Pembelajaran	6
1.1 Pengertian Strategi Pembelajaran	6
2. Permainan	6
2.1 Pengertian Permainan.....	6
2.2 Permainan Rangkaing 1	8
2.3 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Rangkaing 1	10
3. Media Kartu Soal	11
3.1 Pengertian Media Kartu Soal.....	12

3.2 Langkah-langkah Proses Pembelajaran Akuntansi dengan Menggunakan Media Kartu Soal	13
3.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Soal.....	15
4. Hasil Belajar	16
4.1 Pengertian Hasil Belajar	16
4.2 Penilaian Hasil Belajar	19
5.Jurnal Penyesuaian.....	20
5.1 Hakekat Jurnal Penyesuaian	12
5.2 Pencatatan Jurnal Penyesuaian.....	22
B. Kerangka Konseptual.....	26
C. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB 111 METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	28
B. Populasi dan Sampel	29
C. Variabel Penelitian	29
D. Defenisi Konseptual dan Operasional	30
E. Jenis dan Desain Penelitian.....	31
F. Instrument Penelitian	32
G. Teknis Analisis Data	37
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN.....	41
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	41
1. Profil SMA GAJAH MADA MEDAN	41
2. Visi dan Misi.....	42
B.Deskripsi Hasil Penelitian.....	44

1. Uji validitas dan realibilitas tes.....	44
2. Analisis Data.....	47
3. Hasil Observasi	51
C. Pengujian Persyaratan Analisis	56
1. Uji Normalitas.....	56
2. Uji Derterminasi.....	60
3. Uji Hipotesis	61
D.Pembahasan Hasil Penelitian.....	62
E.Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
A.KESIMPULAN	64
B.SARAN	65
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar.....	2
Tabel 2.1 Paradigma Penelitian	27
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian	28
Tabel 3.2 Lay Out Tes Subyektif Pretest	34
Tabel 3.3 Lay Out Subyektif Tes Postest.....	34
Tabel 4.1 Hasil perhitungan Uji Validitas.....	45
Tabel 4.2 Hasil belajar pre tes	51
Tabel 4.3 Frekuensi Hasil belajar siswa pada pre tes	55
Tabel 4.4 Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada pos tes.....	56
Tabel 4.5 Uji Normalitas hasil belajar akuntansi siswa sebelum Menggunakan Permainan Rangking 1.....	57
Tabel 4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar Akuntansi Siswa sesudah Menggunakan Permainan Rangking 1.....	58
Tabel 4.7 Ringkasan Uji Normalitas Pre Tes dan Pos Tes	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Paradigma Penelitian	27
Gambar 3.1 Desain Penelitian	32

BAB 1

PENDAHULUAN

A.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku buruk menjadi lebih baik. Pendidikan memegang peranan penting untuk kemajuan suatu bangsa dan negara karena semakin tinggi pendidikan akan semakin jelas terlihat kemajuan suatu negara tersebut. Setiap suatu negara pasti menginginkan negaranya maju dan semakin berkembang, Majudan berkembangnya suatu negara ditentukan oleh kualitas yang dimiliki oleh sumber daya manusia. Pendidikan yang baik pula yang akan membuat sumber daya manusia itu berkualitas. Jadi pendidikan yang baik dan bermutu itu dilihat dari adanya proses belajar yang baik yang dilakukan setiap manusia.

Guru sangat menentukan keberhasilan setiap program pendidikan disamping berbagai faktor lainnya, seperti tersedianya sarana dan prasana belajar yang memadai dan kurikulum yang baik. Di Indonesia khususnya mutu pendidikan tidak pernah lepas dari kualitas seorang guru sebagai salah satu bagian yang penting merupakan keseluruhan sistem pendidikan dan sangat mempengaruhi inovasi yang baik. Dengan harapan berkualitasnya seorang guru lah yang akan mampu melahirkan generasi-generasi yang cemerlang yang berakhlak baik, kreatif dalam ilmu pegetahuan, mandiri dan kritis dalam menyikapi setiap masalah yang terjadi yang mampu bersaing dalam menghadapi tantangan diera globalisasi pada saat ini.

Gagalnya peserta didik dalam memahami materi pembelajaran di kelas disebabkan guru kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran yang unik dan kurang tepatnya startegi

yang dilakukan untuk memancing peserta didik agar terfokus pada pelajaran akuntansi sehingga siswa kurang semangat belajar dan sering merasa bosan disaat materi pembelajaran disampaikan oleh guru dan tidak mendapatkan motivasi dariseorang guru disaat memulai pembelajaran,guru hanya memberi catatan,menjelaskan sebentar lalu memberi tugas akibatnya hasil belajar siswa tidak pernah mencapai kompetensi yang diharapkan.

Sesuai dengan informasi yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil observasi terlihat bahwa siswa kurang maksimal dalam pembelajaran.

Tabel 1.1
Di bawah ini tabel hasil ujian siswa kelas X1 ips akuntansi
SMA Gajah Mada

NO	Jumlah siswa	Nilai	Presentasi	Keterangan
1	10	≥ 75	26,3 %	Tuntas
2	28	< 75	73,7 %	Tidak tuntas

Sumber:guru mata pelajaran akuntansi SMA Gajah Mada Medan

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa lebih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah dibandingkan nilai yang tinggi yang sesuai dengan kriteria ketuntasan minimum yang di tetapkan (KKM).

Rendahnya hasil belajar siswa dapat berasal dari siswa,guru,motivasi yang rendah,sarana dan prasarana yang kurang memadai,siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran serta kurang tepatnya startegi dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.Dimana peran guru sangat dominan dalam proses pembelajaran namun disini guru tidak memberikan akses bagi siswa untuk aktif karena peran guru disini hanya menyampaikan materi sekedarnya dan memberikan soal kepada siswa sehingga siswa jenuh

dalam proses pembelajaran dan kurang berminat dalam belajar sehingga tidak dapat menyerap materi secara baik

Untuk mengatasi masalah diatas,perlu diadakan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap pelajaran akuntansi menjadi lebih baik,selain itu guru harus mengetahui bahan materi yang diajarkan,guru juga harus mampu memilih media dan strategi apa yang tepat untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.Maka di sini penulis mengambil strategi dengan menggunakan permainan. Melalui pemilihan StrategiPermainan dan berbantuan media pembelajaran yang digunakan diharapkan proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien dan mampu menghilangkan kejenuhan pada pembelajaran akuntansi

Salah satu alternatif yang diagunakan adalah dengan menggunakan Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu dimana akan diadakan bentuk pembelajaran dengan strategi yang berbeda yang mampu mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan akan semakin kreatif dalam menyaring materi yang disampaikan oleh guru dan terus termotivasi dan berlomba-lomba untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan diatas.Hal ini yang mendorong penulis melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Permainan Rangking 1 Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Kelas X1 SMA Gajah Mada Tahun Pembelajaran 2016/2017**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas,maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.Rendahnya hasil belajar akuntansi siswa SMA Gajah Mada dilihat dari KKM

2. Guru kurang kreatif dalam mengelola pembelajaran yang unik didalam proses belajar mengajar
3. Rendahnya hasil belajar siswa dapat berasal dari guru, siswa dan sarana prasarana yang kurang memadai
4. Guru kurang memberikan akses bagi siswa untuk aktif karena peran guru hanya menyampaikan materi sekedarnya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas maka perlu adanya batasan masalah. Maka penelitian ini dibatasi pada masalah pengaruh permainan rangking 1 berbantuan media kartu terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X1 SMA Akuntansi Gajah Mada

D. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian sesuai dengan

□ □ pembatasan masalah yang di uraikan di atas adalah:

" Apakah ada pengaruh Permainan Rangking 1 Berbantuan Media Kartu terhadap Hasil Belajar Akuntansi siswa kelas X1 SMA Gajah Mada Medan tahun pembelajaran 2016/2017"

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu soal terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X1 SMA Gajah Mada Medan T.P 2016/2017.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu T.P 2016/2017

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran dan masukan yang bermanfaat bagi semua pihak terutama:

1. Bagi peneliti

Meningkatkan kemampuan menulis dalam mengadakan penelitian ilmiah serta mendapatkan informasi mengenai pengaruh Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu terhadap hasil belajar akuntansi siswa SMA X1 Gajah Mada T.P 2016/2017.

2. Bagi guru

Memberikan gambaran kepada pendidik dan membudayakan strategi dan media pembelajaran yang lebih kreatif.

3. Bagi Sekolah

sebagai bahan informasi kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1.Strategi Pembelajaran

1.1 Pengertian Strategi Pembelajaran

Syaiful Bahri Djamarah,Aswan Zain (2010) Strategi belajar mengajar adalah suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan.Dihubungkan dengan belajar mengajar,strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru kepada anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.

Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu

Dari beberapa pengertian diatas,dapat di simpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah salah satu cara untuk menghidupkan suasana didalam proses pembelajaran agar tercapainya tujuan tertentu.Strategi yang diambil untuk menghidupkan suasana dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan Permainan

2.Permainan

2.1 Pengertian permainan

Menurut Malahayati Tendi Krishna Murti (2012) Games bisa dilakukan dalam waktu singkat,dapat dilakukan didalam ataupun diluar ruangan.Games juga sangat

kreatif,dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok sehingga tidak menimbulkan kebosanan.

Menurut Utomo Dananjaya (2013:166) Permainan adalah fakta yang dianalisis dalam permainan,pilihan keputusan masing-masing dalam bertindak atau berkata menjadi kesimpulan sebagai pembelajaran memproduksi diri sendiri

Menurut penelitian Freitas(2012) permainan memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan media lain karena permainan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik,seru dan tidak monoton

Dari beberapa pengertian diatas,dapat di simpulkan bahwa Permainan adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru untuk membuat siswa semangat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran yang menarik dan tidak monoton

Tujuan permainan menurut Malahayati Tendi Krishna Murti adalah:

Untuk membuat cair suasana yang sebelumnya tegang sehingga secara tidak langsung juga mengendorkan uratsaraf,permainan juga dapat menanamkan nilai-nilai tertentu,apalagi jika diikuti penyampaian feedback yang tepat dan menimbulkan kerjasama,kepercayaan diri,tolong menolong,kepercayaan kepada orang lain,dan sebagainya Permainan mendorong individu menjadi makhluk sosial

Permainan yang dipilih terdiri dari yang sifatnya individual dan sosial,yaitu melibatkan interaksi dengan orang banyak di luar diri kita.Orang-orang yang bermain games ini dapat saling berinteraksi dengan sesama,menghilangkan batas-batas dalam diri.Dimanakamuakan menemukan banyak orang dengan beragam pendapat,pemikiran,dan beragam karaktermendorong munculnya potensi tertentu yang masih terpendam:

Adakalanya dalam metode belajar biasa, hanya beberapa jenis kecerdasan yang terasah. Terkadang seseorang tidak menyadari bakat dan potensi yang ada di dalam dirinya dan membuat seseorang tampil dengan apa adanya. Dari begitu banyaknya strategi permainan yang bisa digunakan didalam proses belajar mengajar seperti team work, susun puzzle, bermain kata-kata dan Rangking 1 akan tetapi saya disini sebagai penulis terinspirasi untuk memilih permainan rangking 1 karena melihat permainan rangking 1 ini masih jarang digunakan didalam proses belajar mengajar dan ternyata setelah dilihat bahwa permainan rangking 1 ini dapat merubah kebosanan peserta didik dan dapat menghilangkan kejenuhan disaat pembelajaran akuntansi

2.2. Permainan rangking 1

Vitrotul Anwar Dasuki (2014) permainan rangking 1 adalah permainan yang unik karna masih sedikit orang yang menggunakan ini yang mampu membangkitkan motivasi peserta didik.

Menurut penelitian Freitas (2012) permainan Rangking 1 memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan media lain karena permainan ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, seru dan tidak monoton

Menurut Yetty D Novia (2013) permainan rangking 1 adalah permainan yang dibuat untuk meningkatkan kualitas peserta didik dengan memberikan soal-soal dari yang paling mudah sampai yang paling sulit

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Rangking 1 adalah suatu metode penilaian yang dilakukan seorang guru untuk menentukan pencapaian hasil belajar yang baik yang didalam proses belajar mengajar dengan menciptakan suasana yang ceria

Permainan Rangking 1 merupakan permainan salah satu acara kuis Indonesia, yang antar kelompok atau individu saling berkompetisi menjawab semua pertanyaan yang diajukan dengan benar hingga tersisa 1 atau 2 kontestan terkuat yang berkesempatan meraih hadiah, ditayangkan di Trans TV, dibawakan oleh Ruben Onsu.

Adapun peraturan dalam permainan rangking 1 adalah dalam stasiun TV sebagai berikut:

1. Kontestan harus menjawab dengan benar semua pertanyaan yang diajukan pembawa acara dan dilarang melakukan kecurangan
2. Jawaban ditulis dengan spidol dipapan yang telah tersedia
3. Ketika pembawa acara berkata "angkat papanya sekarang", semua kontestan tidak boleh mengganti jawaban, dan mengangkat papan jawaban diatas kepala.
4. Kontestan yang jawabannya benar berhak melanjutkan permainan, sedangkan jawaban yang salah harus mengakhiri permainan, lalu meninggalkan arena permainan.
5. Kontestan yang melanggar aturan akan diberikan peringatan atau bahkan langsung dikeluarkan dari permainan

Menurut Vitrotul Anwar (2014) menjelaskan langkah-langkah penerapan Pembelajaran Rangking 1:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan diselingi tanya jawab untuk mengaktifkan siswa
- 2) Mempersiapkan soal yang nanti digunakan untuk permainan
- 3) Beri waktu siswa untuk berfikir dan menjawabnya, jika soal berkaitan dengan hitung-itungan beri waktu lebih lama

- 4) Jika waktu yang sudah ditentukan habis suruh siswa untuk mengumpulkan jawaban yang benar jika jawaban yang salah tidak boleh untuk masuk ke permainan selanjutnya
- 5) Bagi siswa yang mendapatkan jawaban yang paling banyak benarnya dialah yang menyandang atau mendapatkan predikat rangking 1

2.3.Kelebihan dan Kekurangan Permainan Rangking 1

Kelebihan permainan rangking 1:

- 1) Dapat menambah dan menguji pengetahuan
- 2) Terdiri dari banyak kategori soal
- 3) Dapat membuat anak termotivasi dalam menjawab soal
- 4) Menciptakan suasana yang ceria
- 5) Antara guru dan peserta didik terjalin komunikasi yang akrab

Kekurangan permainan rangking 1:

- 1) Banyak memakan waktu
- 2) Suasana kelas semakin berisik.

3. Media Kartu Soal

3.1 Pengertian Media Kartu Soal

Pengertian media pembelajaran menurut Leslie J.Briggs (1979) bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video dan lain sebagainya.

Media pembelajaran (Sanjaya, 2006:161). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa

sehingga proses belajar mengajar terjadi. Akuntansi merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan kreatif. Aktivitas pembelajaran akuntansi diupayakan untuk meningkatkan kemampuan siswa, baik pemahaman materi maupun keterampilan. Sistematis dan inovasi pembelajaran akuntansi harus dilengkapi dengan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media kartu soal.

Berliana (2008:1) mengemukakan bahwa media kartu soal adalah sarana agar siswa dapat belajar secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar, berfikir aktif dan kritis di dalam belajar dan secara inovatif dapat menemukan cara atau pembuktian teori akuntansi pembelajaran akuntansi dengan menggunakan media kartu soal menerapkan proses belajar kelompok dalam bentuk kegiatan mencatat konsep materi akuntansi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Berliana juga menambahkan bahwa belajar kelompok dengan media kartu soal bertumpu pada dua hal sebagai berikut:

1. Mengoptimalkan interaksi antara semua elemen pembelajaran yaitu guru, siswa, dan media
2. Mengoptimalkan keikutsertaan seluruh siswa yaitu meliputi panca indra, rasa dan karsa

Dengan demikian, penggunaan kartu soal dalam pembelajaran akuntansi bertujuan untuk memudahkan siswa berinteraksi dalam belajar.

3.2 Langkah-langkah proses pembelajaran akuntansi dengan menggunakan Media Kartu Soal

Penggunaan kartu soal adalah proses pembelajaran, dilakukan dengan langkah-langkah yang tersusun untuk mengaktifkan siswa dalam belajar. Adapun langkah-langkah tersebut menurut Berliana (2008:2-3) adalah sebagai berikut:

a. langkah-langkah pembelajaran guru:

- 1) Guru memberikan motivasi sebelum memulai pembelajaran
- 2) Penjelasan materi tentang jurnal Penyesuaian
- 3) Menyediakan kartu soal untuk media pembelajaran akuntansi
- 4) Pembagian kartu soal masing-masing anak mendapatkan satu lembar soal
- 5) Pembagian lembar jawaban, masing-masing individu mendapatkan satu lembar jawaban
- 6) Apabila siswa mempunyai pertanyaan mintalah mereka agar menanyakan terlebih dahulu kepada teman satu tim kelompok sebelum bertanya kepada guru
- 7) Pada saat siswa bekerja, guru memantau sambil memuji yang bekerja dengan baik dan duduk bersama masing-masing untuk mendengar cara bekerja yang lainnya

Pembuatan kartu soal dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Kartu soal dapat dibuat dari kertas jeruk atau kertas biasa dengan ukuran 7X10 cm
- 2) Tuliskan soal yang dikehendaki dalam kartu soal berikut

b. Langkah-langkah pembelajaran siswa:

- 1) Mendengarkan penjelasan materi dari guru
- 2) Mendapatkan satu lembar kartu soal dan satu lembar jawaban
- 3) Menjawab soal latihan yang diberikan guru

- 4) Menuliskan jawaban pada lembar jawab yang telah disediakan guru
- 5) Setelah dijawab kemudian kumpulkan pada guru
- 6) Guru memberi penilaian pada masing-masing individu
- 7) Penerimaan hadiah dari guru berupa nilai.

Berdasarkan teori-teori tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa media kartu soal dapat digunakan dalam melengkapi strategi belajar agar lebih bervariasi. Dengan mengedepankan penggunaan media kartu soal tersebut diharapkan pembelajaran semakin kreatif sehingga pemahaman siswa terhadap pembelajaran semakin meningkat. *Sumber:* (<http://adzjiodoem.blogspot.co.id/2013/12/media-dengan-kartu-soal.html>)

2.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Kartu Soal

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri. Hal tersebut bisa diperhatikan dari cara pembuatan, penggunaan dan cara penilaian terhadap media yang digunakan. Untuk kelebihan dan kelemahan media kartu soal dapat peneliti kemukakan berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan. Berikut adalah kelebihan dan kelemahan media kartu soal menurut Berliana (2008:1), yaitu:

1. Kelebihan:

- 1) Mengubah kebiasaan belajar teacher centered menjadi student activity
- 2) Mengefektifkan proses cooperative learning
- 3) Menumbuhkan suasana kreatif dan enjoyfull learning
- 4) Membuat siswa terampil mengerjakan soal-soal sendiri dan belajar mengatasi masalah

2. Kelemahan:

- 1) Suasana belajar yang dibentuk dalam permainan terkadang membuat siswa ada yang bermain-main dalam belajar
- 2) Kartu soal sering dijadikan bahan permainan oleh siswa
- 3) Banyak waktu yang dibutuhkan

4.Hasil Belajar

4.1.Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Interaksi yang dimaksud adalah interaksi belajar mengajar. Perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya dengan jenjang pendidikan. Oleh karenanya perubahan sebagai hasil proses belajar adalah perubahan jiwa yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang bersifat positif atau lebih baik dari sebelumnya. Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai ditingkat mana hasil belajar yang telah dicapai.

Menurut Purwanto(2011 :38) bahwa “Hasil belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilaku

Sedangkan menurut Daryanto (2010 :2) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Belajar itu sendiri merupakan proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Anak yang berhasil dalam belajar adalah anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan tujuan-tujuan instruksional.

Selanjutnya Gagne menyatakan bahwa hasil belajar yang nampak dari kemampuan yang diperoleh dari siswa dapat dilihat dari lima kategori, yaitu keterampilan intelektual (*intellectual*), informasi verbal (*verbal information*), strategi kognitif (*cognitive strategies*), keterampilan motorik (*motor skill*) dan sikap (*attitudes*).

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu usaha yang dilakukan oleh peserta didik untuk merubah perilaku ke arah yang lebih baik dari interaksi yang dilakukan sebelumnya.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar memperbanyak menjadi tiga ranah, yakni:

1. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah efektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

Sedangkan menurut *American Intitute Of Certified Publik Accountans* (AICPA) dalam Toto Sucipto, dkk (2006 : 2) akuntansi adalah “Seni pencatatan, penggolongan, peringkasan yang tepat dan dinyatakan dalam satuan mata uang”. Transaksi-transaksi dan kejadian-kejadian yang setidak-tidaknya bersifat finansial dan penafsiran hasil-hasilnya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi adalah angka atau skor yang diperoleh melalui proses belajar mengajar yang menunjukkan seberapa banyak materi yang telah dikuasai siswa setelah melakukan ujian atau tes dalam pengajaran akuntansi.

4.2 Penilaian Hasil Belajar

Adapun komponen penilaian hasil belajar yang harus diperhatikan oleh guru pada saat melaksanakan penilaian adalah sebagai berikut :

a. Sahih

Penilaian yang dilakukan haruslah sah, maksudnya penilaian didasarkan pada data yang memang mencerminkan kemampuan yang ingin diukur.

b. Objektif

Penilaian yang objektif adalah penilaian yang didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas dan tidak boleh dipengaruhi oleh orang lain.

c. Adil

Penilaian yang adil maksudnya adalah suatu penilaian yang tidak menguntungkan atau

merugikan siswa hanya karena mereka berkebutuhan khusus serta memiliki perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status sosial ekonomi dan gender.

d. Menyeluruh dan berkesinambungan

Penilaian harus dilakukan secara menyeluruh dan berkesinambungan guru dan mesti mencakup segala aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai. Dengan demikian akan dapat memantau perkembangan kemampuan siswa.

e. Edukatif

Penilaian disebut memenuhi edukatif apabila penilaian tersebut dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan siswa.

5. Jurnal Penyesuaian

5.1.Hakekat Jurnal Penyesuaian

Menurut Januri(2014:83)Jurnal penyesuaian(Adjustment Entries) adalah jurnal yang disusun untuk menyesuaikan saldo-saldo akun yang dilaporkan dineraca saldo sebelum disusunnya laporan keuangan karena nilai yang dilaporkan di neraca saldo masih belum tepat sehingga tidak memenuhi kualitas informasi akuntansi yang diperlukan oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Sedangkan Winwin Yadiati dan Ilham Wahyudi (2006:91) menjelaskan bahwa"pada akhir periode akuntansi,beberapa perkiraan buku besar saldonya tidak perlu dilakukan perubahan-perubahan."Namun,beberapa perkiraan-perkiraan buku besar lainnya yang menggambarkan posisi yang sebenarnya,contohnya:

1) Perlengkapan

Selama satu periode telah terjadi pemakaian perlengkapan, tetapi pemakaian itu belum dicatat, maka saldo perkiraan tersebut perlu disesuaikan pada akhir periode sehingga mencerminkan jumlah yang sebenarnya.

2) Aktiva Tetap

Pemakaian aktiva tetap (penyesutuan) selama satu periode mengurangi nilai buku aktiva tetap yang bersangkutan, yang sebenarnya harus dicatat sebagai beban penyusutan, serta menambah perkiraan akumulasi penyusutan untuk aktiva yang bersangkutan.

3) Beban /Biaya Dibayar Dimuka

Selama waktu berjalan jumlah biaya berkurang tetapi pengurangannya belum dicatat, seperti asuransi dibayar dimuka, sewa dibayar di muka, iklan dibayar dimuka, sebaliknya beban yang masih harus dibayar, seperti beban gaji, pajak, bunga dan lainnya.

Beban dibayar dimuka adalah sejumlah pembayaran yang dibayar di awal atas sejumlah pengeluaran.

4) Pendapatan

Pendapatan diterima dimuka merupakan pos yang pertama kali dicatat sebagai kewajiban yang diharapkan menjadi pendapatan dikemudian hari.

Contohnya: imbalan atas jasa yang telah diberikan oleh bengkel tetapi belum ditagihkan kepada pelanggan dan/atau belum dibayar oleh pelanggan pada akhir periode.

Saldo perkiraan-perkiraan tersebut dicatat pada saat pembayaran atau harga perolehan awal periode. Pencatatan ini biasanya tidak dilakukan setiap hari (day to day) sehingga pada akhir periode akuntansi tertentu akan dilaporkan. Oleh karena itu diperlukan ayat jurnal untuk

memutakhirkan perkiraan tersebut pada akhir periode akuntansi yang disebut ayat jurnal penyesuaian (*adjusting entries*)

Ayat jurnal penyesuaian akan selalu mempengaruhi paling sedikit satu perkiraan laba rugi satu perkiraan neraca. Dengan demikian ayat jurnal penyesuaian akan selalu mempengaruhi perkiraan pendapatan atau beban dan perkiraan atau kewajiban. Berkaitan dengan penyesuaian ini. Ada empat pos perkiraan yang membutuhkan ayat jurnal penyesuaian:

- 1) Beban yang ditangguhkan (*deffered expense*) atau beban dibayar dimuka (*prepaid expensses*).
- 2) Pendapatan yang ditangguhkan (*deffered revenue*) atau pendapatan diterima dimuka (*unearned revenues*).
- 3) Beban akrual atau kewajiban akrual
- 4) Pendapatan akrual atau aktiva akrual

5.2. Pencatatan Jurnal Penyesuaian

Cara membuat dan membukukan ayat jurnal penyesuaian untuk setiap hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Perlengkapan (*supplies*)

Perlengkapan yang benar – benar digunakan dalam periode akuntansi harus dicatat sebagai beban perlengkapan, melalui jurnal penyesuaian.

Beban perlengkapan	Rp. xxx
Perlengkapan	Rp. xxx

- 2) Beban dibayar dimuka (*prepaid expense*)

Beban dibayar dimuka adalah beban yang dibayar pada suatu periode tertentu, tetapi mempunyai manfaat lebih dari suatu periode akuntansi.

Ada dua metode pendekatan, antara lain:

a) Pendekatan Neraca (harta)

Saat membayar dicatat sebagai beban dibayar dimuka.

Jurnal umum (saat membayar):

Beban dibayar dimuka	Rp.xxx
Kas	Rp.xxx

Jurnal penyesuaian pada akhir periode akuntansi (31 desember xxx)

Jurnal penyesuaian:

Beban....(nama beban)	Rp.xxx
(Nama beban)dibayar dimuka	Rp.xxx

b) Pendekatan Laba Rugi (beban)

Pada saat membayar dicatat beban

Jurnal umum (saat membayar):

Beban....(nama beban)	Rp.xxx
Kas	Rp.xxx

Jurnal penyesuaian pada akhir periode akuntansi

Jurnal Penyesuaian:

(nama beban) dibayar dimuka	Rp.xxx
Beban....(nama beban)	Rp.xxx

3) Pendapatan diterima dimuka (*Deffered Revenue*)

Pendapatan diterima dimuka adalah pendapatan yang telah diterima, tetapi merupakan pendapatan yang meliputi lebih dari satu periode, atau sering disebut utang pendapatan, ada dua metode pencatatan yaitu:

a) Pendekatan neraca (utang)

Pada saat menerima dicatat sebagai pendapatan diterima dimuka (utang pendapatan)

Jurnal Umum (saat menerima):

Kas	Rp. xxx
Pendapatan diterima dimuka	Rp. xxx

Jurnal penyesuaian telah mencatat yang sudah menjadi pendapatan untuk periode yang bersangkutan yaitu sebesar yang telah terpakai.

Jurnal Penyesuaian:

Pendapatan diterima dimuka	Rp. xxx
Pendapatan	Rp. xxx

b) Pendekatan laba rugi (pendapatan)

Pada saat menerima dianggap sebagai pendapatan.

Jurnal umum (saat diterima):

Kas	Rp. xxx
Pendapatan	Rp. xxx

Jurnal penyesuaian:

Pendapatan	Rp. xxx
Pendapatan diterima dimuka	Rp. xxx

4) Piutang Pendapatan (*Accrued Revenue*)

Piutang pendapatan adalah suatu keadaan dimana pekerjaan telah diselesaikan tetapi uangnya belum diterima, atau sering juga disebut piutang pendapatan.

Jurnal Penyesuaian:

Piutang pendapatan	Rp.xxx
Pendapatan	Rp.xxx

5) Beban yang masih harus dibayar

Beban yang masih harus dibayar sama dengan utangbeban pada akhir periode akuntansi. Beban yang masih harus dibayar adalah beban yang realisasi pembayarannya belum terjadi, tetapi sudah menjadi beban bagi perusahaan karena perusahaan sudah menikmati manfaatnya sehingga merupakan utang pada periode yang bersangkutan.

Jurnal penyesuaian:

Beban (nama beban)	Rp.xxx
Beban yang masih harus dibayar	Rp.xxx

6) Taksiran piutang tak tetagih

Taksiran piutang tak tetagih digunakan untuk mencatat kemungkinan kerugian atas piutang tak tertagih.

Jurnal Penyesuaian:

Kerugian piutang tak tertagih	Rp.xxx
Cadangan kerugian piutang	Rp.xxx

7) Penyusutan aktiva tetap

Aktiva tetap dicatat sesuai dengan harga perolehan, sedangkan beban penyusutan adalah penurunan nilai aktiva tetap yang digunakan perusahaan, penyusutan biasanya dilakukan setiap akhir periode melalui jurnal penyusutan.

Jurnal Penyesuaian:

Beban Penyusutan aktiva tetap Rp.xxx

 Akumulasi penyusutan aktiva tetap Rp.xxx

B. Kerangka Konseptual

Salah satu kemungkinan masih rendahnya hasil belajar akuntansi siswa dapat di pengaruhi oleh strategi dan media yang kurang tepat dalam proses kegiatan belajar mengajar. Apalagi dalam pembelajaran akuntansi yang dikenal sulit daripada pelajaran yang lain, dan seorang guru harus memiliki cara untuk mengubah pelajaran akuntansi yang dianggap sulit dan membosankan menjadi suatu hal yang menarik yang mampu membangkitkan semangat siswa.

Maka dari itu cara yang digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi adalah dengan menggunakan strategi Permainan rangking 1 yang bersifat menyenangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkompetisi secara positif dalam pembelajaran, selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Permainan rangking 1 berbantuan media kartu dimana siswa akan tertarik mengikuti pelajaran akuntansi dan akan selalu termotivasi untuk menjawab pertanyaan dari guru. Permainan rangking 1 yaitu permainan yang membuat siswa selalu tertantang dengan banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga mereka termotivasi mendapatkan predikat pertama dalam menjawab pertanyaan dan dibantu media kartu supaya memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga diharapkan dengan adanya permainan rangking 1 berbantuan media kartu ini dapat menambah semangat siswa dalam proses belajar mengajar khususnya materi akuntansi.

Untuk itu, penulis ingin mengetahui bagaimana siswa dalam proses belajar dan adakah pengaruh Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu terhadap hasil belajar akuntansi siswa pada kompetensi dasar dalam mengelola jurnal Penyesuaian di kelas XI Akuntansi SMA Gajah Mada Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017

C.Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2009) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Adapun yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Ada pengaruh Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI SMA Gajah Mada Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017”.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Gajah Mada Jalan H-M Said No 19 Medan

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2016 sampai dengan bulan April 2017 untuk bidang study Akuntansi kelas X1 untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 3.1
Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Desember 2016					Januari 2017				Februari 2017				Maret 2017			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penulisan Proposal																	
2	Seminar Proposal																	
3	Riset																	
4	Pengelolaan Data																	
5	Bimbingan Skripsi																	
	Meja Hijau																	
7	Pengesahan Skripsi																	

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan jumlah seluruh sampel yang ingin diteliti. Menurut sugiyono (2013 : 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karekteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X1-AK SMA-gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 38 orang, perempuan 21 orang dan laki-laki 17 orang

2. Sampel

Menurut Arnita (2013,48) sampel adalah sebagian unsur populasi yang dijadikan objek penelitian itu. Sehubungan jumlah kelas X1-AK hanya satu kelas dengan jumlah 38 orang, maka sampel dalam penelitian ini adalah Total Sampling yaitu seluruh siswa kelas X1-AK SMA-Gajah Mada Tahun pelajaran 2016/2017.

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dalam suatu penelitian. Menurut Tia Mutiara variabel ialah sesuatu yang menjadi focus perhatian yang memberikan pengaruh dan mempunyai nilai

D. Defenisi Konseptual dan Operasional

Defenisi operasional yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

:

1). Permainan rangking 1 adalah permainan yang bersifat menyenangkan dan meningkatkan kemampuan siswa dalam berkompetisi secara positif dalam pembelajaran, selain itu juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Permainan rangking 1 berbantuan media kartu dimana siswa akan tertarik mengikuti pelajaran akuntansi dan akan selalu termotivasi untuk menjawab pertanyaan dari guru. Permainan rangking 1 yaitu permainan yang membuat siswa selalu tertantang dengan banyaknya pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga mereka termotivasi mendapatkan predikat pertama dalam menjawab pertanyaan dan dibantu media kartu supaya memudahkan siswa dalam proses belajar mengajar. Sehingga diharapkan dengan adanya permainan rangking 1 berbantuan media kartu ini dapat menambah semangat siswa dalam proses belajar mengajar khususnya materi akuntansi.

Permainan Rangking 1 adalah permainan kuis yang diambil dari stasiun TV yang membangkitkan semangat karena dengan adanya permainan rangking 1 siswa termotivasi untuk mendapatkan jawaban yang benar karena kalau ada kelompok yang salah menjawab pasti malu dengan kelompok yang lain yang benar dalam menjawab pertanyaan, setiap kelompok pasti berlomba-lomba untuk mendapatkan predikat rangking 1 selain mendapatkan nilai dari guru siswa juga mendapatkan hadiah berupa reward.

2). Hasil belajar adalah hasil yang menggambarkan tingkat pencapaian siswa atas tujuan pembelajaran yang telah diterapkan. Hasil belajar tercermin dari kepribadian siswa yang berupa perubahan tingkah laku setelah mengalami proses pembelajaran. Jadi perubahan karena kematangan, kelebihan atau penyakit tidak dipandang sebagai hasil belajar. Perubahan yang terjadi akibat adanya proses belajar mengajar disebut hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila

dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

E. Jenis dan Desain Penelitian

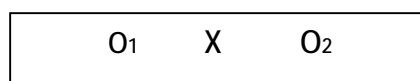
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental jenis pra eksperimental (*Pra-Experimental Design*).

Menurut Sugiyono (2013:107) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimental adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

2. Desain Penelitian

Desain Penelitian yang digunakan adalah Pre-experimental Design jenis *One-Group Pretest-Posttest*. Sedangkan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah satu kelas saja.



Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan :

O₁ = Test awal (Pretest)

X = Pelakuan yaitu berupa pembelajaran dengan menggunakan Strategi Permainan Rangka 1 berbantuan Media Kartu

O₂ = Test akhir (Posttest)

F.Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010),instrument penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya

Instrument penelitian adalah alat pengumpulan data yang digunakan untuk melakukan penelitian. Untuk itu yang menjadi instrumen penelitian yang akan digunakan adalah :

1.Test

Tes adalah seperangkat rangsangan yang mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penepatan skor angka.Instrument penelitian yang dilakukan dalam hal ini adalah dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk subjektif test.Test terdiri dari 20 item soalyang akan diuji validitas dan Rehabilitasnya,setelah diuji Realibitas dan Validitasnya akan diambil 15 item soal yang akan diberikan kepada siswa AK-SMA Gajah Mada Medan.Dalam penyusunan tes hasil belajar peneliti menggunakan penilaian dalam ranah kognitif yang terdiri dari ranah sedang,mudah dan sukar.Pendekatan penilaian acuan yang digunakan Pendekatan Acuan Patokan (PAP).Tujuan PAP adalah untuk mengatur secara pasti tujuan atau kompetensi yang ditetapkan sebagai kriteria keberhasilan. PAP Sangat bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar sebab peserta didik diusahakan untuk mencapai standart yang ditetapkan dan hasil belajar peserta didik dapat diketahui derajat pencapaiannya.Tes yang disusun dituangkan dalam bentuk tabel spesifikasi seperti pada tabel dibawah ini.

Untuk lebih jelasnya,maka aspek-aspek yang dipergunakan dalam tes dapat dilihat pada tabel lay out subyektif test yang tertera dibawah ini

Tabel 3.2
Lay Out Tes Subyektif Pretest

Indikator	Taraf kognitif			Total	No item	Ranah	
	C1	C2	C3			Kompetensi	
Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian		√		1	1,2	SD	
Menjelaskan fungsi/kegunaan jurnal penyesuaian		√		2	3,4	MD	
Menyebutkan akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian	√			2	5,6	MD	
Mencatat transaksi dalam ayat jurnal penyesuaian			√	5	7-10	SD/ SK	
Total				10			

Tabel 3.3

Lay Out Subyektif Test Posttest

Indikator	Taraf kognitif			Total	No item	Ranah	
	C1	C2	C3			Kompetensi	
Menjelaskan pengertian jurnal penyesuaian		√		1	1,2	SD	
Menjelaskan fungsi/kegunaan jurnal penyesuaian		√		1	2	MD	
Menyebutkan akun-akun yang memerlukan jurnal penyesuaian	√			3	3,4,5	MD	
Menjelaskan pengertian beban dibayar dimuka			√	1	6	SD	
Mencatat ayat jurnal penyesuaian dengan			√	1	7	SK	

persediaan barang dagangan							
Mencatat transaksi pada jurnal penyesuaian	√			4	8-11	SD	
Jenis-jenis beban yang masih harus dibayar	√			1	12	MD	
Menjelaskan beban-beban dalam jurnal penyesuaian			√	3	13-15	SD	
Total				15			

Sumber: Skripsi kakak kelas tahun 2016

Keterangan:

C1:Pengetahuan SD:Sedang

C2:Pemahaman MD:Mudah

C3:Penerapan SK:Sukar

Uji instrument Penelitian

a. Uji Validitas Tes

Untuk menguji validitas tes, digunakan rumus kolerasi *product moment* Anas Sudijono, 2011 : 219

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

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable X dan variabel Y

$\sum xy$: Jumlah perkalian variabel X dengan variabel Y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat variabel X

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat variabel Y

n : Banyaknya sampel

Untuk menentukan tingkat validitas tes digunakan kriteria di bawah ini :

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$ = Validitas sangat tinggi

$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$ = Validitas tinggi

$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$ = Validitas rendah

$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$ = Validitas rendah

$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$ = Validitas sangat rendah

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

b. Uji Reabilitas Tes

Uji ini dilakukan agar tes mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi sehingga dapat memberikan hasil yang tepat. Untuk menguji reabilitas maka digunakan rumus alpha seperti yang digunakan Anas Sudijono (2011 : 207), yaitu:

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

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reabilitas tes

n : Banyaknya butiran item yang dikeluarkan dalam tes

1 : Bilangan Konstanta

$\sum S_i^2$: Jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

$\sum S_t^2$: Varian total

Dalam pemberian interpretasi terhadap koefisien reabilitas tes (r_{11}) digunakan patokan sebagai berikut :

1. Apabila r_{11} sama dengan atau lebih besar daripada 0,70 berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reabilitasnya dinyatakan telah memiliki reabilitas yang tinggi (*reliable*).
2. Apabila r_{11} lebih kecil daripada 0,70 berarti bahwa tes hasil belajar yang sedang diuji reabilitasnya dinyatakan belum memiliki reabilitas yang tinggi (*unreliable*).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data (Sugiyono 2013 : 334) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan Semuanya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Langkah-langkah pengorganisasian data sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

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

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

$$Z_1 = \frac{X_i - x}{S}$$

Keterangan :

X : Rata-rata nilai hasil belajar

S : Standar deviasi

- b) Menghitung $F(Z_1) = P(Z < Z_1)$
- c) Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_1)$ maka :

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

- d) Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$, kemudian menentukan harga mutlak nya.
- e) Mengambil harga mutlak yang paling besar dari selisih tersebut, disebut L_{hitung} .
- Selanjutnya pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ hipotesis uji dengan statistik.

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas adalah pengujian yang menunjukkan bahwa kedua data tersebut merupakan data homogen. Untuk Homogenitas hasil belajar siswa pre tes dan pos tes dalam kompetensi dasar mengelola buku besar diuji dengan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

3. Uji Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2011:215) uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang akan kita teliti itu diterima atau ditolak

Sebelum mengetahui hipotesis statistik mencari korelasi antara variabel bebas (X) terhadap variabel (Y) digunakan korelasi product moment sebagai berikut :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N}} = \left(\frac{\sum D}{N} \right)^2$$

Dengan derajat kebebasan $dk=(n-k-1)$. Kriterianya H_a adalah terima hipotesis sedangkan H_0 adalah tolak hipotesis

BAB 1V

PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil SMA Gajah Mada

Sekolah SMA Gajah Mada merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berdiri pada tahun 1987 dan didirikan oleh Dr.H.Husin Abdul Aziz,M.E. sekolah SMA Gajah Mada berada di jalan H.M.Said No.19 Medan Kelurahan Gaharu,kecamatan medan timur,kabupaten Deli Serdang provinsi Sumatera Utara.

Adapun profil sekolah SMA Gajah Mada sebagai berikut:

- | | |
|----------------------------|--|
| a. Nama Sekolah | : SMA Gajah Mada |
| b. Nomor Statistik Sekolah | : 304076002136 |
| c. Nomor Induk Sekolah | : 301100 |
| d. NDS | : 3007120065 |
| e. Alamat | : JL.H.M.Said No. 19 Medan |
| f. Kelurahan | : Gaharu |
| g. Kecamatan | : Medan Timur |
| h. Kode Pos | : 20235 |
| i. Nomor Telepon | : (061)4514978 |
| j. Email | : yayasan.gajahmada@gmail.com |
| k. Web Blog | : http://gajahmada.blogspot.com |
| l. Kota | : Medan |
| m. Provinsi | : Sumatera Utara |

- n. Tahun Sekolah Dibuka : 1982
- o. Izin Operasional : Depdiknas, Nomor:420/5649/2004
Tanggal 15 maret 2004
- p. Akreditasi : Diakui
- q. Waktu Penyelenggaraan : Siang

2. Visi, Misi Dan Nilai-Nilai

a. Visi

Menyelenggarakan pengajaran dan pendidikan yang bermutu dalam lingkungan yang aman dan tertib, nyaman dan asri, penuh rasa kekeluargaan, serta lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan, beriman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi rasa persatuan serta nilai kebenaran dan keadilan, berbudi pekerti yang luhur, sehat jasmani dan rohani, memiliki kemandirian dan mampu bekerja sama, memiliki etos kerja dan disiplin yang tinggi, serta cinta kepada tanah air, bangsa dan negara

b. Misi

- (1). Melaksanakan pendidikan, pengajaran dan pelatihan secara profesional sesuai dengan tuntutan kurikulum nasional dan kebutuhan lingkungan kota Medan
- (2). Menciptakan suasana sekolah yang asri, nyaman, tertib dan aman, serta penuh rasa kekeluargaan
- (3). Melaksanakan program pelajaran tambahan untuk pengembangan keterampilan terapan yang dibutuhkan lingkungan

- (4). Melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler untuk mengembangkan wawasan para siswa mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya dalam kehidupan nyata.
- (5). Melaksanakan kegiatan dan membudayakan suasana yang bangga memiliki pengetahuan dan keterampilan serta handal dalam persaingan.
- (6). Menyelenggarakan kegiatan keagamaan dan membudayakan suasana yang dapat meningkatkan iman dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- (7). Melaksanakan kegiatan dan membudayakan suasana yang meningkatkan pembauran dan kerja sama guna untuk mempererat persatuan dan kesatuan serta rasa cinta berbangsa dan bernegara
- (8). Melaksanakan kegiatan dan dapat membudayakan suasana yang menumbuh kembangkan,sifat kemandirian,semangat patriotisme,sportif,jujur,serta berani menegakkan kebenaran dan keadilan
- (9). Melaksanakan kegiatan dan membudayakan suasana yang mampu memelihara dan meningkatkan kesehatan jasmani dan rohani serta memiliki etos kerja dan disiplin yang tinggi.

B.Deskripsi Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan reliabilitas tes

Sebelum penelitian ini dilakukan,terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian tes,berupa uji validitas tes dan reliabilitas tes.Jumlah tes yang diuji validitas sebanyak 15 item tes pengujian instrument penelitian ini dilakukan di SMA Gajah Mada Medan yang

diujikan kepada siswa yang berjumlah 38 orang yang dianggap memiliki kriteria yang sama. Untuk mencari validitas tes digunakan korelasi product moment.

Dari tabel uji validitas tes hasil belajar akuntansi, dapat dihitung untuk soal nomor 2 sebagai berikut:

Dimana

$$N=38 \qquad \qquad \qquad \sum y = 355$$

$$\sum x = 26 \qquad \qquad \qquad \sum y^2 = 3505$$

$$\sum x^2 = 26 \qquad \qquad \qquad \sum xy = 275$$

Maka,

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \sum xy (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N(\sum x^2) (\sum x)^2\} \{N(\sum y^2) - (N(\sum y)^2)\}}} \\ &= \frac{38.(275) - (26)(355)}{\sqrt{\{38(26) - (26)^2\} \{38(3505) - (355)^2\}}} \\ &= \frac{10.450 - (9230)}{\sqrt{(988 - (676)) (133.190 - (126.025))}} \\ &= \frac{1220}{\sqrt{(312) (7165)}} \\ &= \frac{1220}{\sqrt{2.235.480}} \\ &= \frac{1220}{1.495,152} \\ &= 0,816 \end{aligned}$$

Dengan cara yang sama nomor item selengkapnya dapat dihitung dan hasil perhitungan selengkapnya seperti ditabel ini :

Tabel 4.1

Hasil Perhitungan Uji Validitas

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Status
2	0,816	0,320	Valid
4	0,328	0,320	Valid
6	0,584	0,320	Valid
7	0,619	0,320	Valid
8	0,378	0,320	Valid
9	0,601	0,320	Valid
13	0,645	0,320	Valid
14	0,548	0,320	Valid
15	0,422	0,320	Valid

Dari hasil perhitungan diatas diperoleh harga $r_{hitung}=0,816$. Harga r_{tabel} $N=38$ pada $\alpha=0,05$ dari tabel product moment adalah 0,320. Dengan demikian, diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,816 > 0,320$ sehingga soal nomor 2 adalah valid. Dengan cara yang sama dilakukan pada setiap soal, sehingga diperoleh hasil validitas 9 item soal yang dinyatakan valid keseluruhan sehingga 9 butir soal dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Setelah perhitungan validitas tes, selanjutnya dilakukan perhitungan untuk mencari reliabilitas tes atau keterandalan hasil belajar kompetensi jurnal penyesuaian dihitung dengan menggunakan conbach alpha :

Conbach Alpha	No items	Reliabilitas
0,97	9	

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa data tersebut dikatakan reliabel.

Dengan demikian tes penelitian dapat dipergunakan untuk mengumpulkan data penelitian hasil belajar akuntansi pada kompetensi mengidentifikasi jurnal penyesuaian siswa kelas XI SMA Gajah Mada Medan tahun pembelajaran 2016/2017

2. Analisis Data

Penelitian ini dilakukan di SMA Gajah Mada yang beralamat di jalan H.M.Said No 19 Medan Kelurahan Gaharu, Kecamatan Medan Timur kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

Sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu kelas diberi pre test untuk mengetahui kemampuan awal dan setelah perlakuan diberi post test untuk mengetahui perbedaan perlakuan pada kelas tersebut.

Berdasarkan hasil test yang telah dilakukan di SMA Gajah Mada diperoleh data mengenai hasil belajar, analisis dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan penelitian

a. Penerapan Permainan Rangking 1 berbantuan media kartu soal pertemuan pertama

Pada awal pertemuan saat guru masuk ke kelas dengan mengucapkan selamat siang kepada siswa-siswi, Setelah itu kepala sekolah memberikan pengarahan kepada siswa bahwasanya ada guru (mahasiswa) yang sedang melakukan penelitian tentang cara belajar dan hasil belajar siswa dan siswa untuk diminta tetap memberikan kesopanan kepada setiap ada guru yang masuk ke kelas dan menjaga sikap kepada guru disaat proses belajar mengajar dimulai.

Kegiatan utama dilakukan dengan mengawali dan melakukan apresiasi, yaitu mengucapkan selamat siang, mengkondisikan kelas untuk memulai proses belajar mengajar melakukan proses belajar mengajar seperti hal yang biasa dilakukan untuk memulai pelajaran dengan membaca doa menurut ajaran agama masing-masing dan terus memotivasi belajar siswa dengan cara melakukan pre test untuk mengetahui pemahaman awal dengan memberikan pertanyaan pilihan ganda yang berisikan materi jurnal penyesuaian. Selanjutnya guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan permainan rangking 1 dengan berbantuan media kartu. Adapun langkah-langkah Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu adalah sebagai berikut:

- (1). Guru menjelaskan langkah-langkah mengenai permainan rangking 1
- (2). Guru menyiapkan soal sebagai latihan untuk per individu/orang
- (3). Guru menginstruksikan bagaimana cara pengerjaannya apabila siswa yang lebih banyak menjawab yang benar maka nanti dia akan mendapatkan hadiah dan reward
- (4). Guru menginstruksikan siswa untuk mengerjakan soal
- (5). Dan soal yang diberikan itu ditulis dikertas hvs
- (6). Guru memberikan waktu kepada setiap soal yang dibuat apabila soal yang mudah maka waktunya akan lebih sedikit apabila soalnya sukar maka waktu pengerjaannya lebih lama
- (7). Apabila waktu telah habis untuk menjawab soal maka setiap siswa mengumpulkan seluruh jawabannya.

Sebelum mengakhiri pelajaran guru melakukan refleksi bersama terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan dan menarik kesimpulan pelajaran yang sudah dilakukan. Dan

menegaskan agar peserta didik kembali mengulang-ulang pelajaran yang telah dipelajari dan sebelum guru meninggalkan kelas guru mengucapkan selamat siang kembali

b. Penerapan Permainan Rangkaian 1 berbantuan Media Kartu Soal pada pertemuan yang kedua

Pada pertemuan yang kedua guru (mahasiswa) ketika memasuki kelas guru (mahasiswa) mengucapkan selamat siang kembali kepada seluruh siswa sebelum memasuki kelas untuk belajar dan memberikan kata-kata motivasi agar siswa fokus di dalam proses pembelajaran dan meminta siswa untuk membaca doa menurut kepercayaan agama masing-masing kemudian guru mengkondisikan kelas dengan cara merapikan tempat duduk masing-masing untuk lebih mengenal siswa guru mengabsen siswa yang berada diruangan, setelah selesai guru mengulang kembali materi yang lalu maupun yang sebelumnya, selanjutnya guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan Permainan Rangkaian 1 dengan Media Kartu Soal.

Adapun langkah-langkah pertemuan kedua adalah:

- (1). Guru kembali membagikan soal untuk seluruh siswa
- (2). Guru menjelaskan langkah-langkah mengenai Permainan Rangkaian 1
- (3). Guru memberikan instruksi bagi siapa siswa yang melakukan kecurangan maka ia tidak boleh untuk mengerjakan soal yang berikutnya
- (4). Guru memantau setiap siswa yang lagi mengerjakan soal dan memberikan kata-kata motivasi agar siswa tidak melakukan kecurangan
- (5). Dan posisi guru lebih aktif agar bisa memantau keadaan kelas secara keseluruhan
- (6). Guru memberikan hadiah dan nilai yang tinggi kepada siswa yang telah banyak menjawab soal yang benar dan tidak melakukan kecurangan

(7). Guru memberikan tepuk tangan kepada siswa yang telah aktif dan baik didalam mengikuti proses pembelajaran

Pada tahapan ini semua pertanyaan telah dijawab oleh peserta didik dan observasi yang dilakukan oleh guru bidang studi tentang aktivitas siswa telah selesai. Ditahap evaluasi guru memberikan pos tes kepada siswa dengan soal-soal sesuai dengan materi yang diajarkan. Disini guru memberikan soal kepada siswa untuk dijawab setelah siswa selesai menjawab tes maka akan dikumpul oleh guru (mahasiswa) untuk diolah datanya.

Setelah diadakan penelitian dan pengumpulan data dilapangan maka diperoleh berbagai data tentang keadaan responden dalam kaitannya dengan Strategi pembelajaran Permainan Rangkaing 1 berbantuan Media Kartu terhadap hasil belajar akuntansi pada siswa kelas X1 SMA Gajah Mada Medan. Data yang diperoleh selama penelitian dilapangan disajikan dalam bentuk pre test dan pos test. Pre Test dilakukan sebelum pembelajaran berlangsung, yang berguna untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa untuk menerima pelajaran sedangkan pos test dilakukan pada akhir pertemuan setelah dilakukan proses pembelajaran. Dengan sampel responden seluruh siswa yang ada pada kelas X1 yaitu sebanyak 38 orang.

2. Hasil Observasi

Setelah mengadakan pre tes maka selanjutnya mengadakan observasi yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan alat bantu lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa. Adapun hal-hal yang dilakukan peneliti adalah mengamati bagaimana aktivitas siswa selama dalam proses pembelajaran.

4. Rata-Rata,Standar Deviasi,Dan Hasil Belajar Pre Tes dan Pos Tes Siswa.

Tabel 4.2
Hasil Belajar Pre Tes Dan Pos Tes Siswa

No	Nama Siswa	Pre Tes	Post tes
1	Abdillah Fajar Pane	55	70
2	Albertson M.S.T	70	60
3	Andy Steven	80	85
4	Cindy Fransiska	80	90
5	Dandy Prasetyo	80	80
6	Daniel Andreas	75	70
7	Debora Zamili	65	75
8	Dwi Anastia	80	70
9	Elisa Putri	55	65
10	Ernita Domuria	80	70
11	Ester Halawa	70	75
12	Febriyanti Manik	75	70
13	Ferry Cuandra	70	85
14	Gusti Agung Rait	80	80
15	Ahaervita Agustina	70	55
16	Ilham Syahputra	50	55
17	Jenni Hotmaida	50	75
18	Jenol Bilman	70	90
19	Johan Parman	55	80
20	Julia	40	70
21	Kelvin	90	90
22	Madeline Obarti	60	75
23	Marcilino	50	55
24	Meiysa Salsabila	65	70
25	Nisa Piah	75	55
26	Novfery	45	65
27	Putri Nikita	50	70
28	Rezky Trinanda	60	75
29	Rian Gordon	75	80
30	Rismiana Febry	80	60
31	Samuel Fernando	75	60
32	Stefanie Sonia	60	65
33	Surya Pratama	35	50
34	Tantawi	55	80
35	Tasya Spanic	55	70
36	Widhah Raihanah	65	85
37	Willy Fernando	60	80

38	Yuliana Fransiska	70	90
	Jumlah	2475	2665
	Rata-rata	65,13	70,13
	S	13,022	14,658
	S ²	169,572	214,857

Untuk menghitung rata-rata,standart deviasi data pre tes dan pos tes dapat dilihat dari tabel data siswa diatas.

- Nilai pre tes dari hasil perhitungan diperoleh

$$\sum X = 2475$$

$$\sum X^2 = 167.475$$

$$N = 38$$

Maka rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

$$\equiv \frac{2475}{38}$$

$$= 65,13$$

Standart deviasinya:

$$S = \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$S = \sqrt{\frac{38 \cdot 167475 - (2475)^2}{38 \cdot 37}}$$

$$S = \sqrt{\frac{6364050 - 6125625}{1406}}$$

$$S \equiv \sqrt{\frac{238425}{1406}}$$

$$S \equiv \sqrt{169,577}$$

$$S = 13,022$$

$$S^2 = 169,572$$

- Nilai pos tes dari hasil perhitungan diperoleh

$$\sum X = 2745$$

$$\sum X^2 = 194850$$

$$N = 38$$

Maka rata-rata:

$$X \equiv \frac{\sum x}{38}$$

$$\equiv \sqrt{\frac{2665}{38}}$$

$$= 70,13$$

Standart deviasinya:

$$S \equiv \sqrt{\frac{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

$$S \equiv \sqrt{\frac{38 \cdot 194850 - (2665)^2}{38 \cdot 37}}$$

$$S \equiv \sqrt{\frac{7404300 - 7102225}{1406}}$$

$$S \equiv \sqrt{\frac{302075}{1406}}$$

$$S \equiv \sqrt{214,847}$$

$$S = 14,658$$

$$S^2 = 214,857$$

Dari data tersebut diperoleh rata-rata pre tes $x=65,13$ dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 35 serta standart deviasinya 13,022. Sedangkan diperoleh nilai rata-rata pos tes $x=70,13$ dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 65 serta standart deviasinya 14,658.

Untuk lebih jelasnya dapat dibuat dalam tabel data frekuensi hasil belajar siswa pre tes dan pos tes dengan perhitungan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada pre tes

No	Kelas	Frekuensi	Persentase
1	89-94	1	2,6%
2	83-88	0	0%
3	77-82	7	18,4%
4	71-76	5	13,2 %
5	65-70	9	23,7%
6	59-64	4	10,5%
7	53-58	5	13,2%
8	47-52	4	10,5%
9	41-46	1	2,6%
10	35-40	2	5,3%
	N=	38	100%

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwasanya siswa yang mendapat nilai tertinggi sebanyak 1 orang atau 2,6% sedangkan siswa yan mendapatkan nilai terendah sebanyak 2 orang atau 5,3% dan siswa yan mendapatkan nilai sedang sebanyak 9 orang atau 23,7%

Tabel 4.4
Frekuensi Hasil Belajar Siswa Pada Post Tes

No	Kelas	Frekuensi	Persentase
1	86-90	4	10,53%
2	80-85	9	23,68%
3	74-79	5	13,16%
4	68-75	9	23,68%
5	62-67	3	7,89%
6	56-61	3	7,90 %
7	50-55	5	13,16%
	N	38	100%

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwasanya siswa yang mendapat nilai tertinggi sebanyak 4 orang atau 10,53%,terendah 5 orang atau 13,16% dan sedang 9 orang atau 23,68%.

C. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksud untuk mengetahui apakah gejala yang diselidiki yaitu hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Strategi pembelajaran permainan rangking 1 berbantuan media kartu berdistribusi normal atau tidak .Uji yang digunakan adalah uji liliefors

Tabel 4.5
Uji Normalitas Hasil Belajar Akuntansi Siswa Sebelum Menggunakan Permainan Rangking 1 Dengan Media Kartu Soal

No	Xi	Fi	Fkum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	35	1	1	-2,31	0,3585	0,1415	0,026	0,1155
2	40	1	2	-1,93	0,3186	0,1814	0,053	0,1284
3	45	1	3	-1,54	0,4345	0,0655	0,079	0,0135
4	50	5	8	-1,16	0,2924	0,2076	0,210	0,0024
5	55	5	13	-0,78	0,2633	0,2367	0,342	0,1053
6	60	4	17	-0,39	0,2044	0,2956	0,447	0,1514

7	65	3	20	-0,01	0,0119	0,4881	0,526	0,0379
8	70	5	25	0,37	0,3585	0,8585	0,679	0,1795
9	75	5	30	0,76	0,4399	0,9399	0,789	0,1509
10	80	7	37	1,14	0,5244	1,0244	0,974	0,0504
11	85	0	37	1,53	0,7225	1,2225	0,974	0,2485
12	90	1	38	1,91	0,8416	1,3416	1	0,3416

Untuk perhitungan dalam tabel kolom 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Mengurutkan nilai X_i siswa dari terendah sampai tertinggi
- Mengubah nilai menjadi bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus :

$$z_i \equiv \frac{x - \bar{x}}{s}$$

$$Z_1 \equiv \frac{35 - 65,13}{13,022}$$

$$Z_1 = -2,31$$

- Untuk menentukan $F(Z_i)$ digunakan nilai luas kurva baku normal. contoh untuk nilai baku yang bertanda negatif $F(-2,31) = 0,5 - 0,3585 = 0,1415$,
Sedangkan untuk nilai baku yang bertanda positif $f(0,37) = 0,5 + 0,3585 = 0,858$.

- Menentukan $S(Z_i) \equiv \frac{fk}{n} \equiv \frac{1}{38} \equiv 0,026$

Dengan cara yang sama untuk $S(Z_1), S(Z_2), S(Z_3), \dots, S(Z_n)$

- Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i) = 0,1415 - 0,026 = 0,1155$

Dari tabel diatas diperoleh $L_{hitung} = 0,3416$. Dan uji liliefors dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $n = 38$ diperoleh $L_{tabel} = 0,138$. Jadi diperoleh $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,3416 > 0,138$ berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Tabel 4.6
Uji Normalitas Hasil Belajar Akuntansi Siswa Sesudah Menggunakan Strategi
Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu

No	Xi	Fi	Fkum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)
1	50	1	1	-1,37	0,4147	0,0853	0,026	0,0593
2	55	4	5	-1,03	0,3485	0,1515	0,132	0,0195
3	60	3	8	-0,69	0,2533	0,2467	0,210	0,0367
4	65	3	11	-0,35	0,1875	0,3125	0,289	0,0235
5	70	9	20	-0,09	0,1383	0,3617	0,526	0,1643
6	75	5	25	0,33	0,4399	0,9399	0,658	0,2819
7	80	6	31	0,67	0,4538	0,9538	0,816	0,1378
8	85	3	34	1,01	0,4536	0,9536	0,895	0,0586
9	90	4	38	1,36	0,4678	0,9678	1	0,0322

Untuk perhitungan dalam tabel kolom 1 dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mengurutkan nilai Xi siswa dari terendah sampai tertinggi
- b. Mengubah nilai menjadi bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus:

$$z_i \equiv \frac{x - x}{s}$$

$$z_i \equiv \frac{50 - 70,13}{14,658}$$

$$z_i = -1,37$$

- c. Untuk menentukan F(Zi) digunakan nilai luas kurva baku normal. Contoh untuk nilai baku yang bertanda negatif $F(-1,37) = 0,5 - 0,4147 = 0,0853$, sedangkan untuk nilai baku yang bertanda positif $F(0,33) = 0,5 + 0,4399 = 0,9399$

- d. Menentukan $S(Z_i) \equiv \frac{fk}{n} \equiv \frac{1}{38} \equiv 0,026$

Dengan cara yang sama untuk $S(Z_1), S(Z_2), S(Z_3), \dots, S(Z_n)$

- e. Menghitung $F(Z_i) - S(Z_i) = 0,0853 - 0,026 = 0,0593$

Dari tabel diatas diperoleh $L_{hitung}=0,0322$. Dan ujiliefors dengan taraf nyata $\alpha=0,05$ dengan 38 diperoleh $L_{tabel}=0,138$. Jadi diperoleh $L_{hitung}<L_{tabel}$ atau $0,0322<0,138$ berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Tabel 4.7
Ringkasan Uji Normalitas Pre Tes dan Pos Tes

No	Kelompok	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
1	Pre Tes	0,3416	0,138	Tidak Normalitas
2	Pos Tes	0,0322	0,138	Normalitas

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang menunjukkan bahwa kedua data tertentu merupakan data homogen. Untuj Homogenitas hasil belajar siswa pre tes dan pos tes dalam kompetensi dasar mengelola buku besar diuji dengan rumus:

$$F = \frac{Si^2}{S2^2}$$

$$F \equiv \frac{214,857}{169,572}$$

$$\equiv \frac{1,26}{100}$$

$$=0,0126$$

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui hipotesis penelitian ini maka akan dilakukan uji coba dengan menggunakan rumus:

$$SD \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N} \right)^2}$$

$$\equiv \sqrt{\frac{8375}{38} - \left(\frac{-275}{38}\right)^2}$$

$$\begin{aligned} SD_D &= \sqrt{220,4 - (-7,24)^2} \\ &\equiv \sqrt{220,4 - 52,42} \\ &\equiv \sqrt{167,98} \\ &= 12,961 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SE_{MD} &\equiv \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} \\ &\frac{12,961}{\sqrt{38-1}} \\ &\equiv \frac{12,961}{\sqrt{37}} \\ &\frac{12,961}{6,083} \\ &= 2,131 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh harga $t_{hitung}=2,131$ selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikan $\alpha=0,05$ dengan $dk=n-2=38-1=37$, maka diperoleh harga $t_{tabel}=2,03$

Karena $t_{hitung} = 2,131 > t_{tabel}=2,03$, maka H_1 diterima dengan bunyi hipotesis terdapat pengaruh yang signifikan strategi permainan rangking 1 berbantuan media kartu di kelas X1 SMA Gajah Mada Medan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum penelitian dilakukan terlebih dahulu peneliti melakukan pengujian terhadap tes, berupa uji validitas dan uji reliabilitas. Adapun uji coba ini dilakukan di SMA Gajah Mada Medan yang diujikan kepada 38 orang siswa dikelas X1 yang dianggap memiliki kriteria yang sama. Setelah dilakukan uji coba tes yang digunakan sebagai instrument penelitian, dari 15 soal secara keseluruhan dinyatakan valid hanya 9. Sedangkan dilihat dari reliabilitas secara keseluruhan soal tersebut reliabel.

Dari hasil perhitungan analisa data dan hipotesis yang telah dipaparkan diatas maka penulis akan menyajikan hasil pembahasan penelitian ini:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan Strategi Pembelajaran Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu diperoleh nilai rata-rata 65,13 dan standar deviasi adalah 13,022 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 35.
2. Hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan Strategi Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu soal diperoleh nilai rata-rata 70,13 dan standart deviasinya 14,658 dengan nilai tertinggi 90 dan terendah 50.
3. Berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran dapat disimpulkan dari aktivitas siswa bahwa aktivitas belajar siswa dinyatakan aktif, dimana dari keseluruhan jumlah siswa sebanyak 38 orang, siswa mempunyai aktivitas sedang sebanyak 5 orang 13,16%, siswa aktivitas baik 9 orang atau 23,68%, sangat baik 4 orang atau 10,53%, siswa aktivitas cukup sebanyak 9 orang atau 23,68%, siswa yang mendapatkan nilai terendah sebanyak 6 orang atau 15,79%, dan siswa yang mendapatkan nilai sangat terendah sebanyak 5 orang atau 13,16% siswa yang mempunyai aktivitas baik dan mengikuti pembelajaran pada pokok bahasan Jurnal Penyesuaian. Dengan demikian Strategi Pembelajaran Permainan Rangking 1 berbantuan Media Kartu soal berpengaruh terhadap hasil belajar Akuntansi di kelas X1 SMA Gajah Mada Medan.

4. Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh nilai $t_{hitung}=2,131$ dan $t_{tabel}=2,03$ karena $t_{hitung}>t_{tabel}(2,131 >2,03)$ dengan demikian hasil penelitian ini disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan permainan rangking 1 berbantuan media kartu soal terhadap hasil belajar akuntansi pada pokok bahasan jurnal penyesuaian

E. Keterbatasan Penelitian

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

1. Buku literatur

Dalam melakukan penelitian, penulis harus memiliki banyak literatur sebagai panduan dalam penyusunan skripsi.

2. Selain keterbatasan diatas, penulis juga menyadari bahwa penulis memiliki kekurangan dalam membuat tes yang baik ditambah dengan kekurangannya buku-buku pedoman pada pokok bahasan jurnal penyesuaian, merupakan keterbatasan penulis yang tidak dapat dihindari, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan saran dan kritik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisa data yang dilakukan dalam penelitian ini, penulis mengambil kesimpulan dari studi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan strategi pembelajaran permainan rangking 1 berbantuan media kartu soal diperoleh nilai rata-rata 65,13 dan standart deviasi adalah 13,022 dan nilai tertinggi 90 dan terendah 35. Sedangkan hasil belajar akuntansi yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran permainan rangking 1 berbantuan media kartu soal diperoleh nilai rata-rata 70,13 dan standart deviasinya 14,658 dan nilai tertinggi 90 dan terendah 50. Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan strategi permainan rangking 1 berbantuan media kartu.
2. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,131 > 2,03$). Ada pengaruh permainan rangking 1 berbantuan media kartu soal terhadap hasil belajar akuntansi pada pokok bahasan jurnal penyesuaian

B. Saran

1. Kepada Kepala Sekolah SMA Gajah Mada untuk terus memberikan kesempatan mahasiswa untuk meneliti di sekolah sma gajah mada dan memberikan kesempatan kepada guru yang lain untuk menerapkan permainan rangkingb 1 ini
2. Kepada guru akuntansi disarankan menggunakan strategi permainan rangking 1 berbantuan media kartu pada saat melakukan pembelajaran paada kompetensi jurnal penyesuaian.
3. Kepada guru untuk terus menerapkan strategi pembelajaran ini yang bersifat memacu ide dan kreativitas serta menumbuhkan semangat antar siswa yang satu dengan yang lainnya sehingga mereka dapat menyelesaikan soal akuntansi dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran.
4. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sejenis, hendaknya mengadakan penelitian ulang yang lebih baik lagi dengan memperhitungkan faktor-faktor lainnya agar didapat pemecahan masalah yang lebih efektif dan efisien

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudjono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada
- Arnita. 2013. *Pengantar Statiska*. Bandung : Citra Pustaka Media Perintis
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Caya Media
- <http://adzjiodoem.blogspot.co.id/2013/12/media-dengan-kartu-soal-html>)
- Leslie J.Brigh. 1979. *Media Pembelajaran*.Medan: Perdana Mulya Sarana
- Malahayati Tendi Khrisna Putri. 2012. *50 Permainan Edukatif untuk mengembangkan potensi dan mental positif*. Yogyakarta: PT.Citraaji parama
- Panduan skripsi kakak kelas stanbuk 2016 Nila Sandi
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jogja: Pustaka Belajar
- Sanjaya. 2006. *Perencanaa dan Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media group
- Siregar,Sofian 2014.*Metode Penelitian Kuantitatif*.Jogja :Prenada Media Group
- Sudjono. 2011. *Metode Statiska*. Bandung:Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenda Media Group
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah,.Aswan Zain.2010.*Strategi Belajar Mengajar*.Jakarta:Rineka Cipta
- Toto Sucipto,dkk. 2006. *Siklus Akuntansi tingkat menengah*. Surakarta:Yudistira
- Utomo Dananjaya. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*.Jakarta Timur: PT Nuansa Cindekia
- Vitrotul Anwar Dasuki. 2014. *Vickybiensanujie.blogspot.com*:Tulungagung
- Winwin Yadiati,Ilham Wahyudi. 2006. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: PT.Kencana
- Yetty D Novia. 2013. *Guraru.org guru-berbagi belajar-sejarah.blogspot.com*.Jatim