

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMES EDUCATION TERHADAP
HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS X SMK BM
TAMANSISWA MEDAN TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Tugas – tugas dan Memenuhi
Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada program Studi Pendidikan Akuntansi*

OLEH :

TIFANA LESTARI
1302070010



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

ABSTRAK

TIFANA LESTARI, NPM : 1302070010. Pengaruh Penggunaan *Media Games Education* (games ball) Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi. Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh dari guru mata pelajaran akuntansi sehingga diperlukan usaha dan model serta media yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media *games education* (*games ball*)

Penelitian ini dilaksanakan di SMK BM Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017. Dengan sampel yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 25 orang siswa, teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah *Total sampling*. Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *games education* (*games ball*) pada siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Medan.

Instrument penelitian yang digunakan dalam bentuk Obyektif Tes Berbentuk Essay Tes terdiri dari 10 item tes.

Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dalam menjawab soal. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *games education* (*games ball*) terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Medan. Dari hasil hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} adalah sebesar 13.84 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,064 dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(13.84 > 2,064)$.

Maka dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh penggunaan media *games education* (*games ball*) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran akuntansi kelas X SMK BM Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017.

Kata kunci : Pengaruh Penggunaan Media Games Education (Games ball)

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Games Education Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam menulis skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan, namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen, orang Tua, keluarga, dan teman – teman serta orang – orang yang disayang sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya terutama ter-istimewa untuk kedua orang tua penulis yaitu **ibunda tercinta Muriati Damanik S,Pd dan Ayahanda tercinta Jumono** yang telah mendidik, membimbing penulis dengan penuh kasih sayang, serta bantuan material sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam menulis skripsi, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan, namun berkat bantuan dan motivasi baik dosen, keluarga dan teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik mungkin.

Penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan yaitu kepada :

- Bapak **Dr. Agussani MAP**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Bapak **Elfrianto Nasution, S.Pd. M.Pd** selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Ibu **Dr. Amini M,Pd Selaku** Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan bantuan dan masukan kepada penulis dan banyak ilmu baru serta meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Bapak dan Ibu Dosen Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan yang telah memberikan saran, bimbingan, bantuan dan pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
- Seluruh Staf Biro Fakultas Keguruan dan ilmu pendidikan.
- Ibu **Dra. Armayani** selaku kepala sekolah dan Ibu Dra. Emilia selaku guru bidang studi pendidikan akuntansi dan staff tata usaha SMK BM Tamansiswa medan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian disekolah tersebut.

- Kepada Kakak ku Silvia Maya Sari AM, Keb, Riski Jayanti AMF, adikku Anggi, dan Dika, yang selalu memberikan Semangat, dan dukungan serta do'a dalam penulisan skripsi ini.
- Untuk Sahabat – sahabatku Mhd Amri, Rianto Damanik, Wahyu Ramadhan, yang selalu memberikan semangat dan do'a serta membantu dalam penulisan skripsi ini.
- Untuk semua teman – teman sekelas VII A pagi angkatan 2013 Pendidikan Akuntansi (Ena Andayu, Wahyuni Safitri, Debbi arisqi siregar, Agutina Ariga, Zulkarnain, Santun, Saiful Nababan, dan lainnya) yang telah memberikan semangat dan dukungan kepada saya hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya sebagai penulis pemula tidak terlepas dari berbagai kesalahan. Untuk itu penulis menerima saran dan kritikan untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Akhirukalam hanya kepada Allah jualah penulis menyerahkan diri dan semoga kita tetap dalam kasih dan lindungan-Nya. Semoga penulisan ini dapat menjadi pengabdian penulis kepada Allah SWT berserta Nabi Muhammad SAW dan Kepada Bangsa. Amin Amin ya Robbal'alamin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 23 September 2017

Penulis

TIFANA LESTARI

DAFTAR ISI

ABSRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	7
A. Kerangka Teoritis	7
1. Media Pembelajaran	7
a. Pengertian media pembelajaran	7
b. Manfaat media pembelajaran	9
c. Jenis-jenis media pembelajaran	11
d. Kriteria memilih media pembelajaran	12
2. Media Games Education	14
a. Pengertian Media Games Education	14
b. Kelebihan dan Kelemahan Media Games Education	14

c. Bentuk Permainan	17
d. Komponen utama dalam Permainan	18
e. Langkah – Langkah Permainan bola (<i>Games Education</i>)	19
3. Hasil Belajar Akuntansi	20
4. Materi Laporan Keuangan	23
a. Pengertian laporan keuangan	23
b. Tujuan laporan keuangan	24
c. Macam – macam laporan keuangan	25
d. Bentuk – bentuk laporan keuangan	26
B. Kerangka Berfikir	29
C. Hipotesis	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Lokasi dan waktu penelitian	32
B. Populasi dan sampel penelitian	32
C. Variabel penelitian dan defenisi Operasional	33
D. Jenis dan Desain penelitian	34
E. Instrumen Penilaian	35
F. Uji Instrumen Penelitian	37
G. Teknik Analisis Data	37
1. Analisis Deskriptif Data	37
a. Uji Normalitas	37
b. Uji Homogenitas.....	38
c. Uji Hipotesis.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Gambaran Umum SMK BM Taman siswa Medan	40
1. Profil Sekolah	40
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah	41

3. Keadaan Sekolah Pada Umumnya	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian	44
C. Data Hasil Penelitian	49
D. Pembahasan Hasil Penelitian	53
E. Keterbatasan Penelitian.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Laporan Laba/Rugi.....	27
Gambar 2.2	Laporan Perubahan Modal	28
Gambar 2.3	Laporan Neraca	28
Gambar 2.4	Laporan Arus Kas	29
Gambar 2.5	Paradigma Penelitian.....	30
Gambar 3.1	Desain Penelitian	35

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Siswa	2
Tabel 3.1 Rencana dan pelaksanaan penelitian	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrument pre-test	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrument post-test	36
Tabel 4.1 Fasilitas sekolah	43
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi hasil pre-test	49
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi post-test	50
Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test	51
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data Post-Test.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Silabus
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 4 Soal Pre-Test
- Lampiran 5 Soal Post- Test
- Lampiran 6 Kunci jawaban Pre-test dan Post-test
- Lampiran 7 Nilai Hasil Belajar Siswa
- Lampiran 8 Perhitungan rata-rata dan standar deviasi
- Lampiran 9 Uji Normalitas
- Lampiran 10 Uji hipotesis
- Lampiran 11 K1
- Lampiran 12 K2
- Lampiran 13 K3
- Lampiran 14 Berita Acara Bimbingan Proposal
- Lampiran 15 Berita Acara Seminar Proposal
- Lampiran 16 Pengesahan Proposal
- Lampiran 17 Surat Keterangan Seminar
- Lampiran 18 Surat Pernyataan

Lampiran 19 Surat Ijin Riset

Lampiran 20 Surat Balasan Riset Dari Sekolah

Lampiran 21 Berita Acara Bimbingan Skripsi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mutu pendidikan pada hakikatnya adalah bagaimana proses belajar-mengajar yang dilakukan guru di kelas berlangsung optimal. Hal ini dikarenakan guru memegang peranan penting dalam proses belajar-mengajar. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan untuk meningkatkan mutu pembelajarannya. Di mana guru harus mampu memilih dan menyesuaikan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga dengan pembelajaran yang demikian akan menciptakan suasana kelas yang aktif yaitu adanya suatu interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa. Keadaan kelas yang aktif ini juga dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan hasil belajar.

Selama ini kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan di SMK BM Tamansiswa kebanyakan guru kurang memberikan variasi dalam proses belajar-mengajar. Dengan kata lain, guru cenderung menggunakan model konvensional (ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan dan tugas). Kegiatan belajar-mengajar terfokus pada guru dan sebagian besar waktu pelajaran digunakan siswa untuk mendengar dan mencatat penjelasan guru dan pada saat guru membuat kelompok diskusi, hasil yang dicapai tidak memuaskan karena siswa dalam kelompok tersebut tidak semuanya berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi penulis dan wawancara dengan Ibu Emilia selaku guru bidang studi Akuntansi di SMK BM Tamansiswa Medan Kelas X tahun 2017 bahwa pada saat proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam belajar dan proses belajar mengajar masih berfokus kepada guru sebagai sumber pengetahuan dikarenakan buku pedoman untuk siswa tidak tersedia serta hasil belajar siswa rendah. Dimana hasil belajar masih dibawah nilai Kriteria Ketuntuan Minimal yaitu 75. Hal ini terbukti dari 25 orang siswa, hanya 5 orang siswa atau sekitar 20% yang nilainya di atas KKM sedangkan 20 orang siswa atau sekitar 80% yang nilainya dibawah KKM.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Siswa SMK BM Tamansiswa Kelas X AK
Tahun Ajaran 2016/2017

No	Jumlah Siswa	Nilai	Persentase (%)
1	5 orang	< 75	20 %
2	20 orang	≥ 75	80 %
Total	25 orang	-	100 %

Sumber: Wali Kelas X Ak SMK BM Tamansiswa Medan

Berdasarkan hasil pengamatan di SMK BM Tamansiswa di atas disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya karena kurang kreatifnya guru sebagai pendidik dalam memvariasikan metode - metode pembelajaran, membuat proses pembelajaran akuntansi yang terjadi hanyalah berupa penyampaian informasi satu arah dari guru kepada siswa, yaitu ceramah, tanya jawab dan penugasan. Model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran konvensional. Penggunaan model pembelajaran konvensional ini menjadikan siswa tidak aktif. Kegiatan mengajar dalam pembelajaran konvensional cenderung diarahkan pada aliran informasi dari guru ke siswa, serta penggunaan metode ceramah terlihat sangat

dominan. Pola mengajar kelihatan baku, yakni menjelaskan sambil menulis di papan tulis serta diselingi tanya jawab, sementara itu peserta didik memperhatikan penjelasan guru sambil mencatat di buku tulis. Untuk mengatasi masalah di atas, perlu diadakan suatu upaya agar pemahaman siswa terhadap pelajaran akuntansi menjadi lebih baik. Selain guru harus menguasai bahan materi yang akan diajarkan, guru juga harus mampu memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, kemampuan siswa, dan tujuan pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran yang tepat, diharapkan proses belajar-mengajar dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu *Media Games Education*. *Media Games Education* adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan. Media ini adalah media yang menyenangkan, karena media ini mengajak peserta didik untuk bermain dalam hal pengetahuan. Berbeda dengan media/ metode yang ber-setting kelompok yang sering membuat siswa malas karena hanya siswa yang pintar yang kebanyakan menyelesaikan tugas yang diberikan, sementara anggota kelompok yang lain hanya menumpang namanya. Dalam media permainan ini penilaian yang dilakukan mengacu pada penilaian kinerja individu dan kinerja kelompok serta peranannya terhadap kelompoknya, sehingga setiap siswa mempunyai peranan masing-masing dalam permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian: “*Pengaruh Penggunaan Media Games Education*

Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X SMK BM Tamansiswa Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah yang ditemukan sebagai berikut:

1. Hasil belajar akuntansi siswa Kelas X SMK BM Tamansiswa masih rendah.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan dalam penyajian materi tidak bervariasi dan terkesan monoton.
3. Kurangnya buku yang tersedia disekolah.
4. Perbedaan kemampuan pemahaman siswa.
5. Minimnya minat belajar akuntansi siswa

C. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan belajar mengajar adalah media *Games Education (Games Ball)*.
2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar akuntansi siswa Kelas X SMK BM Tamansiswa pada materi Laporan keuangan

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan Media *Games Education (Games Ball)* pada materi pembelajaran Laporan keuangan siswa kelas X SMK BM Tamansiswa T.P 2016/2017?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media *Games Education (Games Ball)* pada materi Laporan keuangan siswa kelas X SMK BM Tamansiswa T.P 2016/2017?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan Media *Games Education (Games Ball)* Terhadap Hasil Belajar pada materi pembelajaran Laporan keuangan siswa Kelas X SMK BM Tamansiswa T.P 2016/2017?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan Media *Games Education (Games Ball)* pada materi pembelajaran Laporan keuangan siswa kelas X SMK BM Tamansiswa T.P 2016/2017.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan Media *Games Education (Games Ball)* pada materi pembelajaran Laporan keuangan kelas X SMK BM Tamansiswa T.P 2016/2017.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Media *Games Education (Games Ball)* pada materi pembelajaran Laporan keuangan terhadap hasil siswa kelas X SMK BM Tamansiswa T.P2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang pengaruh penggunaan media games education (games ball) terhadap hasil belajar siswa
2. Bagi Sekolah, dapat digunakannya sebagai acuan bagi perbaikan kualitas pembelajaran di kelas dalam meningkatkan hasil belajar akuntansi dan mata pelajaran lainnya dan mewujudkan pembelajaran yang efektif di sekolah.
3. Bagi Guru, dapat digunakan bahan masukan bahwa *pengaruh penggunaan media games education (games ball)* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengajar akuntansi.
4. Bagi peneliti lain

Sebagai sumber referensi dan bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian yang sejenis.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. R.Ibrahim (dalam Istarani & Pulungan 2015:77) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Leslie J.Briggs (dalam Manurung dkk:2013) menyatakan bahwa media 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 Darwyn Syah (dalam Istarani & Pulungan 2015:78) media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian media adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pengajaran dari sumber belajar guru kepada peserta didik yaitu siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat ketiga tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara pesan yang merangsang siswa untuk belajar dan merupakan alat bantu bagi seorang guru untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar dan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. *Association of Education and Communication Technology/AECT* (dalam Arsyad, 2013:3) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Gagne (dalam Manurung dkk, 2013:18) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Manurung dkk, 2013:18) berpendapat bahwa media adalah segala jenis alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Disisi lain *National Education Association/NEA* memiliki pengertian berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak dan audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media 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 terjadi.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan akhirnya dapat meningkatkan/mempertinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Manurung dkk, 2013:38) misalnya mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragakan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaksi.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- 8) Mengubah peran guru ke arah lebih positif dan produktif.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2013:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajarana didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Rudi Bretz (dalam Manurung dkk, 2013:42) misalnya, mengidentifikasi jenis - jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok yaitu, a) Media audio, b) Media cetak, c) Media visual diam, d) Media visual gerak, e) Media audio semi gerak, f) Media semi gerak, g) Media audio visual diam, h) Media audio visual gerak.

Sedangkan Leshin, Pollock & Reigeluth (dalam Arsyad, 2013:38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field trip), b) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (workbook), alat bantu kerja, dan lembaran lepas), c) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan grafik, peta, gambar, transparansi slide), d) Media berbasis audio - visual (video, film, program slide=tape, televisi), dan e) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Menurut Manurung dkk (2013:44) secara sederhana dan padat, media pembelajaran dapat dikategorikan dalam lima kategori besar sebagai berikut:

a) Visual : Gambar, sketches, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, film strid, slide, chart, graphs (pictorial, lingkaran, balok, garis), drawings, lukisan, buletin, koran, majalah, poster, periodical, buku (teks, referensi, perpustakaan), ensiklopedia, kamus, komik, kartun, karikatur, peta (wisata, komersial, atau ekonomi, politik), globe, direktori jalan, brosur perjalanan, rute,

timetable kereta dan pesawat, iklan, kalender, mural, tabel, diorama, friezes, simbol (seperti x'!\$), demonstrasi, miming, desk presenter.

b) Audio (musik, kata, suara, efek suara): rekaman, tape, radio, laporan siswa, cerita, puisi dan drama, alat music, pre-recorded plays, laporan diskusi.

c) Audio-visual: sound moving pictures, televisi, puppets (stick, glove, string), improvized and scripted dramatization, role playing, ekskursi, fenomena alamiah yang ditemui di sekeliling, demonstrasi, LCD, dan computer.

Dari beberapa pengelompokkan media tersebut, kita dapat melihat bahwa hingga kini belum ada suatu pengelompokkan media yang mencakup segala aspek, khususnya untuk keperluan pembelajaran. Pengelompokkan yang ada, dilakukan atas bermacam-macam kepentingan. Namun, apapun dasar yang digunakan dalam pengelompokkan itu, tujuannya sama yaitu agar orang lebih mudah mempelajarinya.

d. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Menurut Rudi Susilana dan Cepi (2009:70) ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Namun demikian secara teoritik bahwa setiap media memiliki kelebihan dan kelemahan yang akan memberikan pengaruh kepada efektifitas program pembelajaran. Selain juga hal ini. pendekatan yang ditempuh adalah mengkaji media sebagai integral dalam proses pendidikan yang kajiannya akan sangat dipengaruhi beberapa kriteria umum sebagai berikut:

a) Kesesuaian dengan tujuan (intruactional goals).

b) Kesesuaian dengan materi pembelajaran (intruactional content).

- c) Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau siswa.
- d) Kesesuaian dengan teori.
- e) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.
- f) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Sedangkan menurut Azhar Aryad (2003:74) mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c) Praktis, luwes, dan bertahan.
- d) Guru terampil menggunakannya.
- e) Pengelompokkan sasaran.
- f) Mutu teknis.

Dalam memilih media juga harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Objektivitas yaitu pilihan didasarkan dari prinsip efektifitas dan efisiensi yaitu ketepatan yang disesuaikan dengan materi serta tujuan pembelajaran, bukan didasarkan atas kebiasaan, kesenangan maupun kemampuan guru menggunakan media pembelajaran.
- b) Program pembelajaran yaitu tingkat kesesuaian dengan struktur kurikulum dan kedalaman materi pelajaran yang akan disampaikan.
- c) Disesuaikan dengan situasi dan kondisi baik ditempat atau ruangan maupun kondisi anak didik.
- d) Kualitas teknik memenuhi syarat keselamatan penggunaannya dan mudah untuk disempurnakan bila diperlukan dan tidak membahayakan penggunaannya.

2. Media Games Education

a. Pengertian Media Games Education

Media Games Education adalah media yang sangat menyenangkan bagi para pemainnya, yang dimana dalam permainan ini siswa diminta untuk mencari soal yang terletak pada bola sesuai dengan pertanyaan yang diberikan oleh guru. Menurut Sadiman (2010 : 75) “ Permainan merupakan kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula “.

Berdasarkan aturannya permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat (misalnya catur) dan yang aturannya luwes (misalnya permainan peran).

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Games Education

Segala sesuatu didunia ini tak ada yang sempurna, begitu pula dengan game edukasi memiliki kekurangan dan kelebihannya. Kekurangan dari game edukasi diantaranya yaitu minat yang minim, game play yang monoton cenderung menjadikan masyarakat malas memainkan game ini terlebih adanya game non-edukasi yang sangat interaktif sehingga perkembangan game edukasi pun menjadi terhambat yang mengakibatkan jumlah provider game yang sedikit sehingga pasar game edukasi pun menjadi rendah, namun selain itu peralatan game edukasi yang relative mahal menjadikan game edukasi juga sulit diterapkan diberbagai kalangan karena hanya pada kalangan tertentu saja yang dapat menikmati fasilitas yang lengkap.

Namun terlepas dari kekurangannya game edukasi memiliki banyak kelebihan pula karena guru maupun orang dewasa akan lebih mudah mengenalkan sesuatu hal yang bersifat mendidik melalui sarana game edukasi, disini guru akan dipermudah proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar akan lebih cepat dengan waktu relatif singkat namun dengan tingkat konsentrasi anak yang penuh dengan adanya berbagai visualisasi yang menarik daya imajinatif, sehingga daya ingat dan pengertiannya akan meningkat, game edukasi ini juga dapat mengatasi keterbatasan bahasa dan meningkatkan rasa sosialisasi anak dengan berkomunikasi dengan teman-temannya dalam berbagai maupun menjalankan suatu aplikasi game edukasi yang dapat membangkitkan emosi anak.

Menurut Sadiman (2010 : 78) Sebagai media pendidikan permainan mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Berikut ini kelebihan permainan yaitu sebagai berikut:

1. Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur .permainan menjadi menarik sebab didalamnya ada unsur kompetisi, ada keragu-raguankarena kita tak tahu sebelumnya siapa yang bakal menang dan kalah.
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Seperti kita ketahui belajar yang baik adalah belajar yang aktif .permainan mempunyai kemampuan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar secara aktif. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak kelihatan tetapi interaksi antar siswa atau warga belajar menjadi lebih menonjol. Disini setiap siswa/ warga belajar menjadi warga

belajar bagi sesamanya. Seringkali masalah-masalah yang mereka hadapi, mereka pecahkan sendiri terlebih dahulu. Bila mereka tidak bisa baru menanyakannya kepada guru/ tutor. Karena interaksi seperti ini mereka jadi mengetahui kekuatan masing-masing dan dapat memanfaatkannya. Guru dan tutor dapat benar-benar berperan sebagai fasilitator proses belajar di kelompok belajar.

3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Umpan balik yang secepatnya atas apa yang kita lakukan akan memungkinkan proses belajar menjadi efektif. Umpan balik tersebut akan memberitahukan apakah yang kita lakukan tersebut benar, salah, menguntungkan, atau merugikan. Bila memberikan hasil positif tindakan tersebut / serupa bisa dilakukan namun bila hasilnya negative tentu saja patut dihindari. Setiap siswa atau warga belajar tidak hanya belajar dari pengalamannya sendiri tetapi dari pengalaman orang lain.
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran kedalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat keterampilan yang kita pelajari lewat permainan jauh lebih mudah untuk diterapkan ke kehidupan nyata sehari-hari daripada keterampilan-keterampilan yang diperoleh lewat penyampaian pelajaran seperti biasa. Hal ini disebabkan oleh uraian dibawah ini:
 - a. Permainan memberi kesempatan kepada siswa dan warga belajar untuk mempraktikkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikannya.

- b. Tidak sulitnya mengaitkan permainan ke situasi setempat membuat pengalihan dari apa yang telah dipraktikkan disitu ke kehidupan nyata lebih gampang.
5. Permainan bersifat luwes. Salah satu sifat permainan yang menonjol adalah sifat keluwesannya. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan mengubah sedikit-sedikit alat, aturan, maupun persoalannya.

menurut Sadiman (2010 : 81) Sebagai halnya media-media yang lain, permainan mempunyai kelemahan atau keterbatasan yang patut dipertimbangkan.

Berikut ini kelemahan media permainan :

1. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan / teknis pelaksanaan.
2. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah.
3. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/ warrga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

c. Bentuk Permainan

Menurut Saco (2006: 69), “Permainan Bola (*Games Ball*) adalah permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dalam materi pelajaran”.

Permainan bola (Games Ball) berupa pertanyaan yang diberikan dari guru langsung kepada siswa, kemudian siswa yang mencari jawabannya pada bola yang telah disediakan sesuai dengan pertanyaan tersebut.

d. Komponen Utama dalam Permainan

Komponen-komponen utama dalam permainan adalah sebagai berikut:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang diberikan karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game yang akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok

Kelompok biasanya terdiri atas 3-4, 5,6 atau 7-8 orang siswa atau bisa juga berdasarkan deretan masing-masing tempat duduk siswa. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Permainan

Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok sehingga pada saat permainan dimulai masing-masing siswa dapat mencari

soal yang tertera pada bola sesuai dengan pertanyaan yang ada pada bola.

Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapatkan skor/nilai.

4) Penghargaan kelompok

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, dan kelompok yang menang dengan skor/nilai tertinggi akan diberikan hadiah dari guru.

e. Langkah-langkah Permainan Bola (Games Ball)

Berikut ini merupakan langkah-langkah dalam permainan bola yaitu:

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran.
- 2) Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa.
- 3) Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang siswa atau dapat juga berdasarkan deretan kelompok dari tempat duduk siswa.
- 4) Guru meletakkan bola di depan kelas yang dimana pada setiap bola telah ditempelkan soal dari pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.
- 5) Guru memanggil 4 orang siswa dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan kelas, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa, dan siswa berdiskusi untuk mencari jawaban tersebut.
- 6) Siswa yang dapat menjawab dengan benar dan cepat langsung diberikan nilai/skor oleh guru untuk kelompoknya.
- 7) Kelompok mana yang mendapat nilai/skor tertinggi itulah yang menjadi pemenangnya dan akan diberikan hadiah.

3. Hasil Belajar Akuntansi

Hasil belajar terdiri dari dua kata, hasil dan belajar. Hasil belajar merupakan akibat yang ditimbulkan karena berlangsungnya suatu proses kegiatan belajar. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh seseorang setelah melalui kegiatan belajar.

Menurut Hamalik (2008: 27) “belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Proses yang dimaksud berupa transformasi nilai-nilai positif pada siswa. Yakni nilai-nilai positif pada siswa, yakni nilai-nilai keagamaan, kebudayaan, pengetahuan dan teknologi. Agar proses transformasi nilai-nilai tersebut dapat menjadi milik siswa, maka dibutuhkan sebuah lingkungan belajar-mengajar yang baik.

Dimiyati dan Mujiono (2006: 11 – 12) “mengatakan, mengetahui hasil belajar adalah dari apa yang telah dilakukan siswa, apa lagi hasilnya dengan prestasi yang tinggi, dapat mendorong siswa untuk mempertahankannya, bahkan berusaha meningkatkannya dikemudian hari dengan cara giat belajar”.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai di tingkat sekolah menengah adalah tujuan pembelajaran yang disusun berdasarkan ranah kognitif Bloom, meliputi tingkat (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) analisis, (5) sintesis, dan (6) evaluasi.

Menurut Djiwandono (2008: 211):

- 1) tingkat pengetahuan meliputi ingatan akan hal – hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan yang dapat digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk mengingat kembali

- 2) tingkat pemahaman meliputi kemampuan untuk menangkap arti dari mata pelajaran yang dipelajari, kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu pelajaran
- 3) tingkat penerapan meliputi kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menyelesaikan suatu masalah kehidupan yang nyata pada suatu kasus atau problem yang konkret atau baru
- 4) tingkat analisis meliputi kemampuan untuk memilih bahan ke dalam bagian – bagian atau menyelesaikan sesuatu yang kompleks ke bagian yang lebih sederhana sehingga struktur organisasi dapat dimengerti
- 5) tingkat sintesis meliputi kemampuan untuk meletakkan bagian bersama – sama ke dalam bentuk keseluruhan yang baru. Bagian – bagian ini dihubungkan satu sama lain sehingga tercipta suatu bentuk baru
- 6) tingkat evaluasi meliputi kemampuan untuk mempertimbangkan nilai bersama dengan mempertanggungjawabkan berdasarkan criteria tertentu.

Menurut Sudjana (2010: 44) Faktor – factor yang mempengaruhi hasil

belajar adalah kualitas pengajaran di sekolah itu sendiri, yakni ada tiga unsur, kompetensi guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah.

Karakteristik sekolah berkaitan dengan disiplin sekolah, perpustakaan

yang ada di sekolah, letak geografis sekolah, lingkungan sekolah,

estetika dalam arti sekolah memberikan perasan nyaman, dan kepuasan

belajar, bersih rapi dan teratur.

Slameto (2010: 2) “Fungsi dari hasil belajar bukan saja untuk mengetahui kemajuan siswa setelah menyelesaikan susatu aktivitas setiap siswa agar lebih giat

belajar baik secara individu maupun kelompok”.Menurut Syah (2003: 144) bahwa“ faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dibedakan dalam tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa yaitu kondisi kesehatan siswa (yang bersifat jasmaniah), tingkat kecerdasan/intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa (yang bersifat psikologis).
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa, yaitu lingkungan sosial (guru, teman sekelas, masyarakat) dan lingkungan nonsosial (gedung sekolah, alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar)
3. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pelajaran “.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) maupun yang berasal dari luar diri siswa (eksternal).Salah satunya adalah relasi guru dengan siswa yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan strategi dan media pembelajaran.

Hasil belajar dapat diketahui melalui penilaian dengan cara mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar melalui test lisan dan tulisan. Penilaian penguasaan materi.

4. Materi Laporan keuangan

a. Pengertian Laporan keuangan

Laporan keuangan adalah catatan informasi keuangan suatu perusahaan atau organisasi pada suatu periode akuntansi yang dapat digunakan untuk menggambarkan kinerja perusahaan/organisasi tersebut.

Pada akhir siklus akuntansi, akuntan perusahaan harus membuat laporan keuangan untuk berbagai pihak yang membutuhkan. Sesuai dengan standar Akuntansi keuangan yang berlaku di Indonesia, laporan keuangan terdiri dari :

1. Laporan laba rugi, yaitu laporan yang menunjukkan kemampuan perusahaan dalam menghasilkan laba selama suatu periode akuntansi atau satu tahun, secara umum, laporan laba rugi terdiri dari unsur pendapatan dan unsur beban usaha, pendapatan usaha dikurangi dengan beban usaha akan menghasilkan laba usaha.
2. Laporan perubahan ekuitas, adalah laporan yang menunjukkan perubahan hak residu atas aset perusahaan setelah dikurangi semua kewajiban. Secara umum, laporan perubahan ekuitas milik perusahaan perseroan terbatas melibatkan unsur modal saham, laba usaha, dan dividen. Modal saham dan laba ditahan pada awal periode ditambah dengan penambahan modal saham dan laba usaha periode tersebut, dikurangi dengan dividen yang dibagikan kepada pemegang saham perusahaan, akan menghasilkan ekuitas pada akhir periode.

3. Laporan posisi keuangan, adalah daftar yang menunjukkan posisi sumber daya yang dimiliki perusahaan, serta informasi dari mana sumber daya tersebut diperoleh.
4. Laporan arus kas, adalah laporan yang menunjukkan aliran uang yang diterima dan yang digunakan perusahaan selama satu periode akuntansi, beserta sumber-sumbernya.
5. Catatan atas laporan keuangan, adalah informasi tambahan yang harus diberikan menyangkut berbagai hal yang terkait secara langsung dengan laporan keuangan yang disajikan entitas tertentu, seperti kebijakan akuntansi yang digunakan perusahaan, dan berbagai informasi yang relevan dengan laporan keuangan tersebut.

b. Tujuan Laporan Keuangan

Laporan keuangan memiliki tujuan sebagai berikut.

- a. Menyajikan informasi yang menyangkut posisi keuangan, kinerja serta perubahan posisi keuangan suatu perusahaan yang bermanfaat bagi sejumlah besar pemakai dalam pengambilan keputusan ekonomi.
- b. Untuk memenuhi kebutuhan bersama sebagian besar pemakai walaupun tidak menyediakan semua informasi yang memuaskan karena secara umum menggambarkan pengaruh keuangan dari kejadian masa lalu, dan tidak diwajibkan untuk menyediakan informasi nonkeuangan.

- c. Untuk menyatakan apa yang telah dilakukan manajemen atau pertanggungjawaban manajemen atas sumber daya yang dipercayakan kepadanya.

c. Macam-macam Laporan Keuangan

1. Laporan Laba Rugi (*Income Statement*)

Laporan laba rugi, adalah laporan keuangan yang menyajikan detail atau rincian pendapatan yang diperoleh dan beban yang terjadi selama satu periode akuntansi di suatu perusahaan atau mengetahui apakah perusahaan mengalami keuntungan atau kerugian pada periode tersebut.

2. Laporan Perubahan Modal (*Capital Statement*)

Laporan perubahan modal, adalah laporan keuangan yang menyajikan informasi mengenai perubahan modal suatu perusahaan yang terjadi selama satu periode akuntansi, berfungsi untuk mengetahui apakah modal perusahaan bertambah atau berkurang.

3. Neraca (*Balance Sheet*)

Neraca, adalah laporan keuangan yang menunjukkan jumlah harta, utang, dan modal dari sebuah perusahaan selama satu periode akuntansi di perusahaan tersebut.

4. Laporan Arus Kas (*Cash Flow*)

Laporan arus kas, adalah laporan keuangan yang digunakan untuk mengetahui arus kas masuk dan kas keluar, dan juga melihat pengaruhnya terhadap saldo kas akhir periode. Arus kas masuk seperti pendapatan atau pinjaman dari pihak

lain sedangkan arus kas keluar seperti biaya-biaya yang sudah dikeluarkan perusahaan.

5. Catatan atas laporan keuangan

Catatan atas laporan keuangan, adalah laporan keuangan yang dibuat berkaitan dengan laporan keuangan lain yang disajikan. Laporan ini memberikan informasi atau penjelasan secara rinci atau detail yang dianggap perlu terhadap laporan keuangan yang ada. Tujuannya agar pengguna laporan keuangan menjadi jelas dengan data yang disajikan.

d. Bentuk- Bentuk Laporan Keuangan

Setiap akhir periode akuntansi pasti diakhiri dengan laporan keuangan kalau memang perusahaan tersebut mau mengetahui seberapa banyak penghasilan mereka dan seberapa besar biaya yang dikeluarkan selama periode tersebut. Selain itu untuk menginformasikan keadaan keuangannya kepada semua pihak yang membutuhkannya. Yakni pihak intern dan pihak ekstern itu. Ialah pihak intern termasuk manajer, karyawan, pemilik, modal kalau perusahaan itu pemilik modalnya berada dipihak intern. Begitupula pihak ekstern adalah calon investor, pemerintah, kreditur dan pemilik modal itu sendiri dan lain – lain yang kemungkinan membutuhkan informasi keuangan dari perusahaan yang sementara dikelola.

Laporan keuangan yang disajikan setiap akhir periode tersebut didasarkan pada standar akuntansi keuangan (SAK) yang terdiri atas laporan laba rugi, laporan perubahan modal, neraca, dan laporan arus kas.

1). Laporan Laba/rugi (*Income Statement*)

Bentuk laporan laba/rugi yang lazim digunakan ada dua, yaitu :

a) Bentuk Langsung (Single Step)

Menurut bentuk ini, seluruh pendapatan dijumlahkan dan semua beban dijumlahkan. Dari selisih jumlah pendapatan dengan jumlah beban dapat diketahui besarnya laba atau rugi usaha.

Contoh, data dari persamaan akuntansi service sepeda motor tunggal

SERVICE SEPEDA MOTOR TUNGGAL LAPORAN LABA RUGI Periode 31 Des 2014		
Pendapatan jasa service		3.850.000,00
Beban Usaha		
Beban sewa ruangan	60.000,00	
Beban listrik dan air	200.000,00	
Beban gaji	300.000,00	
Beban telepon	75.000,00	
Beban perlengkapan	150.000,00	
Beban penyusutan peralatan	50.000,00	
Jumlah beban usaha		(835.000,00)
Laba bersih		3.015.000,00

Gambar 2.1

Laporan Laba/rugi

b) Bentuk Bertahap (*Multiple Step*)

Menurut bentuk ini, dalam laporan laba/rugi diadakan pengelompokan atas jenis pendapatan dan jenis beban. Di mana pendapatan dibedakan atas pendapatan usaha dan pendapatan di luar usaha, serta beban dibedakan pula atas beban usaha dan beban di luar usaha. Kemudian dari selisih pendapatan dan beban diperoleh laba atau rugi perusahaan.

2) Bentuk laporan perubahan modal

Perusahaan jasa biru abadi
Laporan perubahan modal
Untuk periode yang berakhir 31 januari 2013

Ekuitas 1 januari 2010	Rp. xxxxxxxx
Laba bersih	Rp. xxxxxxxx
Pengambilan prive	<u>(Rp. xxxxxxxx)</u> +
Penambahan ekuitas	Rp. xxxxxxxx
Ekuitas 31 januari 2010	<u><u>Rp. xxxxxxxx</u></u>

Gambar 2.2

Laporan Perubahan Modal

3) Laporan Neraca

Bentuk Akun/ Perkiraan

Perusahaan Jasa Lestari
Neraca
Per 31 Januari 2008

Aktiva	Kewajiba & Ekuitas
	<i>Kewajiban :</i>
Kas	Utang bank
Rp. xxxxxxxx	Rp. xxxx
Perlengkapan	<i>Ekuitas :</i>
Rp. xxxxxxxx	Modal
Peralatan	<u>Rp xxxxx +</u>
Rp xxxxxxxx +	
Jumlah Aktiva	jml. Kewajiban & Ekuitas
<u><u>Rp. xxxxxxxx</u></u>	<u><u>Rp. xxxxx</u></u>

Gambar 2.3

Laporan Neraca

Laporan Arus Kas

Salon LESTARI Laporan Arus Kas Per 31 Des xxx		
Laba bersih 31 Desember 2016		xxx
Ditambah :		
Utang pph	xxx	
Kenaikan utang	xxx	
Kenaikan utang pendapatan	xxx	
Kenaikan akun.peny peralatan	xxx	
Kenaikan akun peny. Bangunan	<u>xxx +</u>	
		<u>Xxx -</u>
Dikurangi :		
Kenaikan piutang bunga	xxx	
Kenaikan sewa dibayar dimuka	<u>xxx</u>	
kenaikan perlengkapan		(xxx)
penurunan kas selama 20xx		<u>xxx</u>

Gambar 2.4

Laporan Arus Kas

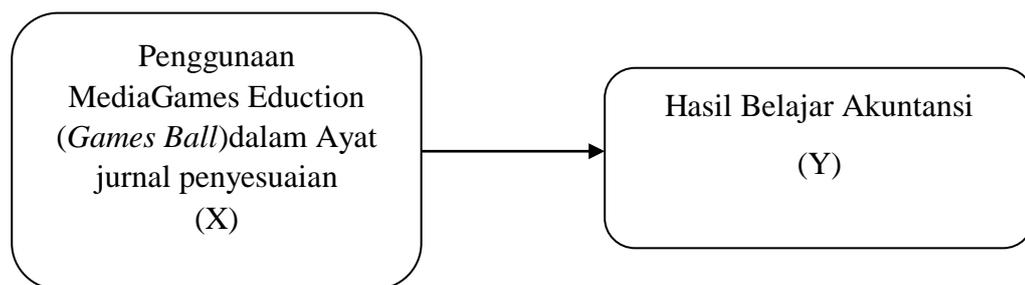
B. Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran guru memegang peranan yang sangat penting. Diantaranya sebagai penggerak maupun sebagai motivator bagi siswa supaya tetap semangat dalam belajar. Cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran

menempati posisi yang sangat penting yang diperkirakan turut menentukan tercapainya tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran saat ini sangat penting untuk digunakan dalam setiap penyampaian materi pelajaran, salah satunya dengan media *Games Education* yang dimana siswa akan menjadi aktif dan pasti tidak akan merasa jenuh dalam belajar sehingga hasil belajar yang di inginkan oleh guru pun akan tercapai dengan maksimal.

Dari kerangka konsep yang telah diterangkan di atas, media *Games Education (Games Ball)* berpengaruh meningkatkan semangat dan minat belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 2.5
Paradigma Penelitian

C. Hipotesis

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

Ha : Ada pengaruh penggunaan Media *Games Education (Games Ball)* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa di SMK BM Tamansiswa Tahun Pelajaran 2016/2017

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan Media *Games Education (Games Ball)* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa di SMK BM Tamansiswa Tahun Pelajaran 2016/2017

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMK BM Tamansiswa Tahun Pelajaran 2016/2017 yang beralamat di Jl Tilak No 133 Medan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan mulai dari bulan Juni 2017 sampai dengan Oktober 2017 lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																			
		Juni				Juli				Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pra Riset	■																			
2	Penulisan Proposal		■	■																	
3	Seminar Proposal			■																	
4	Riset Penelitian				■	■															
5	Pengelolaan Data						■	■	■												
6	Penulisan Skripsi									■	■	■	■								
7	Bimbingan Skripsi													■	■	■	■	■			
8	Pengesahan Skripsi																			■	
9	Sidang Meja Hijau																				

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Sugiyono (2008: 117) “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang

ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya“. Yang menjadi populasi dalam penelitian adalah siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Medan yang berjumlah 28 orang siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan.

2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*. Yaitu siswa kelas X SMK BM Tamansiswa yang terdiri 1 (satu) kelas, yang berjumlah 25 orang.

C.Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Sugiyono (2008: 39) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini yang menjadi variabel adalah :

1. Variabel Media *Games Education (Games Ball)* di kelas X SMK BM Tamansiswa.
2. Variabel hasil belajar Akuntansi dalam materi Pembelajaran Laporan keuangan di kelas X SMK BM Tamansiswa.

2. Defenisi Operasional

Untuk memastikan arah yang jelas dalam penelitian ini, berikut ini dijelaskan defenisi operasional penelitian, yaitu:

a. Media Games Education

Permainan bola (*Games Ball*) adalah permainan berupa pertanyaan yang diberikan dari guru langsung kepada siswa, kemudian siswa yang mencari jawabannya pada bola yang telah disediakan sesuai dengan pertanyaan tersebut.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dalam bentuk perubahan, pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam hal ini yang dinyatakan dalam hasil belajar adalah nilai akuntansi dalam materi pembelajaran Laporan keuangan pada siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Tahun Pelajaran 2016/2017.

D. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimental. Menurut Sugiyono (2008: 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 One-Group Pretest-Posttest Design. Bentuk rancangannya adalah:

$$O_1 \times O_2$$

Gambar 3.1
Desain Penelitian

Keterangan :

O_1 : Nilai pretest (sebelum diberi materi)

X : Perlakuan yaitu berupa pembelajaran dengan menggunakan *media Games Education (Games Ball)*

O_2 : Nilai posttest (setelah diberi materi)

E. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian adalah seperangkat alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan yang dibutuhkan dalam penelitian untuk memenuhi kebutuhan penelitian, baik untuk memperoleh data fakta dan informasi yang mengungkapkan dan menjelaskan permasalahan dalam penelitian, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan alat ukur berupa instrument yaitu hasil belajar.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Bentuk tes yang diberikan adalah bentuk Essay Tes sebanyak 10 item untuk syarat kognitif tingkat mengenal (C1), Pemahaman (C2) dan analisi (C4). Tes yang dihitung dalam bentuk tabel spesifikasi seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.2
Kisi-kisi Instrumen Pre Test
Bentuk Esay Test

No	Materi Pembelajaran	Ranaah Penelitian		Jumlah Tes	Bobot
		C1	C2		
1	Pengertian Laporan keuangan	1	-	1 item	25
2	Tujuan Laporan Keuangan	-	1	1 item	25
3	Menjelaskan macam –macam Lap Keuangan	-	1	1 item	25
4	Membuat Bentuk-bentuk Lap keuangan	-	2	2 item	25
	Jumlah			5 item	100

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Post Test
Bentuk Esay Test

No	Materi Pembelajaran	Ranah penelitian		Jumlah Tes	Bobot
		C1	C2		
1	Membuat bentu-bentuk lap keuangan	-	1	1 item	25
2	Tujuan laporan keuangan	-	1	1 item	25
3	Menjelaskan macam-macam lap keuangan	-	1	1 item	25
4	Membuat bentuk-bentuk lap keuangan	-	2	2 item	25
	Jumlah			5 item	100

Keterangan :

C1 : Pengetahuzn

C2 : Pemahaman

F. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum tes digunakan maka terlebih dahulu harus di uji validitas dan reliabilitas tes tersebut. Namun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes yang sudah divalidkan.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Analisis Deskriptif Data

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

a. Uji normalitas

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

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

$$Z_i = \frac{X_i - X}{S}$$

Dengan:

X = Nilai rata-rata

S = Simpangan baku sampel

- 2) Untuk setiap angka baku ini menggunakan distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$.

3) Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang digunakan dengan $S(Z_1)$, maka

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

4) Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$, kemudian mengambil harga mutlaknya.

5) Mengambil harga mutlak yang paling besar di antara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sudjana (2005: 466) mengatakan bahwa kriteria pengujian: Terima bahwa hipotesis terdistribusi normal. Jika $L_o < L_{\text{tabel}}$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan jika $L_o > L_{\text{tabel}}$ maka sampel tidak terdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Dilakukan uji 2 pihak dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ hipotesis daftar uji dengan statistik.

$$F = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}, \text{ atau } F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Variansi dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Variansi dari kelompok lebih kecil

c. Uji Hipotesis

Karena data kedua kelompok berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen, maka untuk menguji hipotesis apakah diterima atau ditolak digunakan rumus uji t, yaitu:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

M = *Mean* (rata-rata)

$SE = \textit{Standard Error}$

Hipotesis diterima apabila $t_{\text{tabel}} > t_{\text{hitung}}$ pada taraf signifikan 95% atau alpha 5% dengan $dk = n - 2$. Sebaliknya, jika $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ maka hipotesis ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMK BM Taman Siswa Medan

1. Profil Sekolah

Sekolah SMK BM Taman Siswa merupakan salah satu lembaga penyelenggaraan pendidikan yang berdiri sejak tahun 1990. Sekolah ini terletak di Jl. Tilak No. 133/Jl.Sabaruddin No. 8 Medan Provinsi Sumatera Utara, merupakan cabang dari yayasan majelis luhur persetujuan tamansiswa dengan alamat di jalan Taman Siswa No.25 Yogyakarta dengan jenjang akreditasi B, oleh akta notaris : M.Wiranto di Yogyakarta tanggal 01 September 1959.

Nama Sekolah	: SMK Taman Siswa Medan
NSS	: 344076001074
Alamat	: Jl. Tilak No. 133/ Jl. Sabaruddin No. 08 Medan
Kelurahan	: Sei Rengas Permata
Kecamatan	: Medan Kota
Kota	: Medan
Kode Pos	: 161
Tahun berdiri	: 1990
Izin Operasional Pendirian	: 1709/150.8/Pr/1997 Sekolah Swasta
Akte Notaris	: Oleh R.M Wiranto Di Yogyakarta

Akreditasi : B

Nama yayasan : Yayasan Persatuan Taman Siswa

Nama Kepala Sekolah : Dra. Armayanti

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

Visi Sekolah:

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

Misi Sekolah :

- a. Mewujudkan sekolah yang kondusif dan inovatif
- b. Mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan efisien di dukung dengan SDM yang kompeten dan profesional, sarana dan prasarana yang relevan dan muktahir, serta media pembelajaran yang interaktif.
- c. Melahirkan lulusan yang cerdas, memiliki pengetahuan akademis yang tinggi, wawasan yang luas dan berpola pikir kemasadepan dan melahirkan lulusan yang memiliki keterampilan dan life skill yang berguna di masyarakat.

Tujuan Pembelajaran :

- a. Meningkatkan kecerdasan dan pengetahuan.
- b. Meningkatkan keterampilan.
- c. Berakhlak mulia serta keterampilan untuk hidup mandiri.
- d. Mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejurumannya.

3. Keadaan Sekolah pada Umumnya

Sekolah ini adalah salah satu bagian dari yayasan perguruan Taman Siswa

a. Keadaan fisik sekolah

- 1) Luas Tanah : 1200 m²
- 2) Jumlah ruang kelas : 18 ruangan
- 3) Ukuran ruang kelas : Panjang 6 m² dan Lebar 6 m²
- 4) Bangunan lain yang ada :
 - a) Gudang luasnya : Panjang 4 m² dan Lebar 3 m²
 - b) KM. Guru LK luasnya : Panjang 3 m² dan Lebar 2 m²
 - c) KM. Guru WN luasnya : Panjang 3 m² dan Lebar 2 m²
 - d) KM. Siswa LK luasnya : Panjang 3 m² dan Lebar 2 m²
 - e) KM. Siswa WN luasnya : Panjang 3 m² dan Lebar 2 m²
 - f) Koperasi luasnya : Panjang 4 m² dan Lebar 3 m²
 - g) Ruang Guru luasnya : Panjang 7 m² dan Lebar 4 m²
 - h) Ruang Ibadah Luasnya : Panjang 8 m² dan Lebar 5 m²
 - i) Ruang Kepsek Luasnya : Panjang 5 m² dan Lebar 6 m²
 - j) Ruang Pustaka Luasnya : Panjang 7 m² dan Lebar 8 m²
 - k) Ruang TU Luasnya : Panjang 3 m² dan Lebar 3 m²
 - l) Ruang penjaga sekolah luasnya : Panjang 2 m² dan Lebar 3 m²
- 5) Lapangan Olah Raga (jenis ukuran) : Panjang 15 m² dan Lebar 10 m²

b. Keadaan Lingkungan Sekolah

- 1) Jenis bangunan yang mengelilingi sekolah : Perumahan Warga
 - 2) Kondisi Lingkungan Sekolah :
 - Ruang kelas selalu bersih dan rapi.
 - Ruang Guru, Kepala Sekolah , dan Tata Usaha selalu bersih dan rapi
 - Sarana dan Prasarana sekolah sangat memadai untuk membantu melancarkan proses Belajar Mengajar.
 - Kamar Mandi selalu bersih.
 - Ruang perpustakaan selalu bersih dan rapi.
- c. Fasilitas Sekolah (tuliskan jenis, kuantitas dan kualitasnya)
- 1) Perpustakaan : 1 Ruangan
 - 2) Ruang UKS : 1 Ruangan
 - 3) Ruang Tata Usaha : 1 Ruangan
 - 4) Ruang Kepala Sekolah : 1 Ruangan
 - 5) Ruang Ibadah : 1 Ruangan
 - 6) Ruang Penjaga Sekolah : 1 Ruangan
 - 7) Alat-alat Pelajaran yang tersedia :

Tabel 4.1
Keadaan Fasilitas Sekolah

No	Fasilitas	Kualitas
1	Perpustakaan	Sedang dan Standard
2	Lab.Komputer	Cukup dan Standard
3	Kelas	Baik
4	Spidol & Kapur	Baik
5	Infokus	Baik

d. Penggunaan Sekolah

Jumlah sekolah yang menggunakan bangunan ini : 2 sekolah (SMK & SMA)

e. Latar belakang para siswa pada umumnya :

- Pekerjaan orang tua siswa pada umumnya wiraswasta
- Tempat tinggal siswa pada umumnya di sekitar medan, di Jalan Bromo Denai, dan wilayah Tembung .
- Agama siswa rata-rata islam dan ada beberapa siswa ada yang kristen
- Siswa pada umumnya berasal dari keluarga ekonomi yang menengah kebawah.

f. Struktur OSIS (Terlampir)

g. Kegiatan ekstrakurikuler sekolah

Keterampilan – keterampilan yang dilaksanakan di sekolah tersebut yaitu ekstrakurikuler yang terdiri dari atas:

- Futsal
- Pramuka
- Seni tari
- Drum band
- Taek Won Dow

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pembelajaran Laporan Keuangan Menggunakan Media Games Education (Games Ball) Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK BM Taman Siswa Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017

Penelitian ini dilakukan pada kelas X SMK BM Tamansiswa. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X AK yang berjumlah 25 orang. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X AK yang berjumlah 25 orang, maka diperoleh skor rata-rata dan standart deviasi untuk Pre-test dan Post-test hasil belajar siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Tahun Pelajaran 2016/2017.

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *One-Group Pretest-Posttest Only Desain* yang artinya membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan, terlebih dahulu diberikan test awal (Pretest) kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *games education (games ball)* pada materi pokok Laporan Keuangan setelah itu, peneliti akan memberikan test akhir (Posttest) kepada siswa untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *games education (games ball)* pada materi yang diajarkan.

Adapun Langkah –Langkah yang dapat dilakukan dalam media *games education (games ball)* pada materi pokok Laporan Keuangan di SMK BM Tmansiswa.

a) Perencanaan pembelajaran Pertemuan I (Pertama)

isi mata pelajaran pada laporan keuangan untuk kelas X AK SMK BM Taman Siswa Medan, merancang bahan belajar pada materi laporan keuangan , menetapkan indikator pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi,

- Langkah-langkah kegiatan belajar mengajar dengan Media Games Education (Games Ball) Pada pelaksanaan ini peneliti sudah mempersiapkan semua yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu pada pertemuan pertama peneliti melakukan :

A. Kegiatan Awal

a. Apersepsi

1. Guru mengucapkan salam
2. Mengkondisikan kelas untuk memulai proses belajar mengajar dengan merapikan tempat duduk dan meja belajar siswa yang belum rapi dan mengamati kebersihan kelas
3. Mengabsen siswa

b. Motivasi

Menjelaskan materi apa saja yang akan diajarkan selama kegiatan belajar mengajar untuk dicapai dicapai oleh siswa

B. Kegiatan Inti

a. Eksplorasi

1. Guru menyampaikan materi pelajaran.

2. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa.
 3. Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang siswa atau dapat juga berdasarkan deretan kelompok dari tempat duduk siswa.
 4. Guru meletakkan bola di depan kelas yang dimana pada setiap bola telah ditempelkan soal dari pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.
 5. Guru memanggil 4 orang siswa dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan kelas, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa, dan siswa berdiskusi untuk mencari jawaban tersebut.
 6. Siswa yang dapat menjawab dengan benar dan cepat langsung diberikan nilai/skor oleh guru untuk kelompoknya.
 7. Kelompok mana yang mendapat nilai/skor tertinggi itulah yang menjadi pemenangnya dan akan diberikan hadiah.
- a) Kegiatan pembelajaran diawali dengan memberikan salam, menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar, menanyakan kehadiran siswa, menyiapkan sarana pembelajaran, memberikan Apersepsi dengan peserta didik diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi laporan keuangan perusahaan jasa, menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menyampaikan manfaat pembelajaran .

Selanjutnya menjelaskan garis besar materi yang akan dipelajari yaitu menyiapkan data untuk penyusunan laporan keuangan serta menyelesaikan laporan keuangan dan siswa diberikan kesempatan bertanya mengenai pembelajaran yang belum mereka pahami. Selanjutnya guru memberikan soal tes (pretest).

Pertemuan II (Kedua)

Pada pertemuan kedua langkah-langkah yang dilakukan tidak jauh berbeda dengan pertemuan pertama, yaitu kegiatan pembelajaran diawali dengan memberi salam, menanyakan kepada siswa kesiapan dan kenyamanan untuk belajar, menanyakan kehadiran siswa, menyiapkan sarana pembelajaran, memberikan Apersepsi dengan peserta didik diminta untuk menjawab beberapa pertanyaan yang ada hubungannya dengan materi laporan keuangan perusahaan jasa, menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menyampaikan manfaat pembelajaran.

Pada kegiatan inti langkah-langkah yang dilakukan yaitu:

1. Guru menyampaikan materi pelajaran.
2. Guru mengajukan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa.
3. Setelah itu siswa dibagi menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 7-8 orang siswa atau dapat juga berdasarkan deretan kelompok dari tempat duduk siswa.
4. Guru meletakkan bola di depan kelas yang dimana pada setiap bola telah ditempelkan soal dari pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan oleh guru.

5. Guru memanggil 4 orang siswa dari masing-masing kelompok untuk maju ke depan kelas, kemudian guru memberikan pertanyaan kepada siswa, dan siswa berdiskusi untuk mencari jawaban tersebut.
6. Siswa yang dapat menjawab dengan benar dan cepat langsung diberikan nilai/skor oleh guru untuk kelompoknya.
7. Kelompok mana yang mendapat nilai/skor tertinggi itulah yang menjadi pemenangnya dan akan diberikan hadiah.

C. Data Hasil Penelitian

Pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali, yaitu tes yang dilaksanakan sebelum dan sesudah. Peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan *media games education (games ball)*. Dalam penelitian ini, pelaksanaan tes pertama (pre-test) bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami penyusunan laporan keuangan sebelum peneliti memberikan perlakuan berupa penerapan pada siswa, sedangkan tes kedua (post-test) bertujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan berupa penerapan *Media games education (games ball)* terhadap materi penyusunan laporan keuangan. Sebagai gambaran secara umum mengenai distribusi data penelitian yang diperoleh dari lapangan, maka data yang ada di diskripsikan berupa data yang telah diolah dari data mentah yang telah didapat dengan menggunakan bentuk analisis sebagai berikut :

Data Pre-Test

Adapun hasil Pre-Test dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.5

Distribusi Frekuensi Hasil Pre-Test

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	51-55	2	8%
2	56-60	4	16 %
3	61-65	0	0
4	66-70	6	24 %
5	71-75	8	32 %
6	76-80	5	20 %
Jumlah		25	100 %

Dari data diatas diperoleh, rata-rata nilai siswa 69,26, standar deviasi 8,17 dan varians 66,75. Sehingga menunjukkan siswa yang memperoleh nilai terendah 61-55 sebanyak 2 orang, sedangkan nilai tertinggi 76-80 sebanyak 5 orang.

Data Post-Test

Berdasarkan hasil Post-Test yang dilakukan sesudah menggunakan media *games education (games ball)* diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Hasil Post-Test

No	Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	71-75	3	12 %
2	76-80	5	20 %
3	81-85	0	0 %
4	86-90	6	24%
5	91-95	8	32%
6	96-100	3	12 %
Jumlah		25	100 %

Dari data diatas diperoleh, rata-rata nilai siswa 87,39, standar deviasi 8,25 dan varians 68,06. Sehingga menunjukkan siswa yang memperoleh nilai terendah 71-75 sebanyak 3 orang, sedangkan nilai tertinggi 96-100 sebanyak 3 orang.

C. Pengujian Persyaratan Analisis

Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis, namun sebelumnya dilakukan uji persyaratan analisis data terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas data dan uji hipotesis data.

a. Uji Normalitas

1. Uji Normalitas Pre Test

Uji normalitas ini digunakan untuk melihat apakah data berdistribusi normal dengan menggunakan rumus uji lilifors (L). Hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran (9) diperoleh $L_{hitung} = -0,1264$ dan uji lilifors dengan taraf $\alpha = 0.05$ dengan $n = 25$ maka diperoleh $L_{tabel} = 0,173$. Berarti $L_{hitung} = -0,1264 < L_{hitung} 0,173$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal. Untuk lebih jelasnya uji normalitas untuk nilai pre test dapat dilihat pada tabel berikut (Lampiran 9)

Tabel 4.3

Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test

Kelompok	Rata-rata	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	α	Keterangan
Pre- Test	69,26	8,17	-0,1264	0,173	0,05	Normal

2. Uji Normalitas Post-Test

Uji normalitas ini digunakan untuk melihat apakah data berdistribusi normal dengan menggunakan rumus uji lilifors (L). Hasil perhitungan uji normalitas pada lampiran diperoleh $L_{hitung} = -0,1066$ dan uji lilifors dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan $n = 25$ maka diperoleh $L_{tabel} = 0,173$. Berarti $L_{hitung} - 0,1066 < L_{tabel} \quad 0,173$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

Untuk lebih jelasnya uji normalitas untuk nilai post-test dapat dilihat pada tabel berikut (Lampiran 10)

Tabel 4.4

Hasil Uji Normalitas Data Post-Test

Kelompok	Rata-rata	Standar Deviasi	L_{hitung}	L_{tabel}	α	Keterangan
Post- Test	87,39	8,25	-0,1066	0,173	0,05	Normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian yang menunjukkan bahwa kedua data tersebut merupakan data homogen. Untuk homogenitas hasil belajar siswa pre-test dan post-test dalam materi Laporan Keuangan di uji dengan rumus :

Diketahui : Varians terbesar = 68,06

Varians terkecil = 66,75

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

$$F = \frac{68,06}{66,75} = 1,02$$

Dengan demikian $dk = n-1$ maka $25-1= 24$, harga F_{tabel} didapat dari tabel dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Setelah didapat varians terbesar adalah 68,06 dan terkecil adalah 66,75 sehingga didapat $F_{\text{hitung}} = 1.02$ dan harga $F_{\text{tabel}} = 1,96$. Berarti $F_{\text{hitung}} 1,02 < F_{\text{tabel}} 1,96$. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pre tset dan post test mempunyai varians yang sama, dengan kata lain kedua kelompok homogen.

c. Uji Hipotesis

Dari hasil perhitungan $t_{\text{hitung}} = 13,84$ dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel “t” pada taraf signifikan 5% dengan $dk = N-1 = 25-1=24$ maka $t_{\text{tabel}} = 2,064$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh ($13,84 > 2,064$). Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya ada pengaruh yang positif dari *media games education* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017

D. Pengaruh Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis bahwa perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *media games education* lebih besar dibandingkan dengan sebelum menggunakan *media games education* . untuk nilai rata-rata setelah menggunakan *media games education* 87,39 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 73,26 serta standar deviasinya 8,25. Sedangkan nilai rata-rata sebelum menggunakan *media games education* yaitu 69,26 dengan nilai tertinggi 79,92 dan terendah 53,28 serta standar deviasinya 8,17.

Dengan demikian, nilai yang diperoleh siswa pada kelas sesudah menggunakan *media games education* ternyata lebih besar nilai hasil belajarnya dibandingkan dengan sebelum menggunakan *media games education*. Untuk pengujian hipotesis digunakan uji t, diperoleh jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis diterima dengan taraf signifikan $\alpha = 0,5$

Dari pengujian hipotesis diperoleh harga t_{hitung} 13,84 dan t_{tabel} 2,064 karena jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka ada pengaruh penggunaan *media games education* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017.

E. Keterbatasan Penelitian

Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan oleh beberapa faktor antara lain :

1. Kurangnya sarana dan prasarana, buku literature yang terdapat disekolah sebagai panduan bagi siswa saat belajar akuntansi sangat terbatas.
2. Kurang kondusifnya siswa didalam kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.
3. Waktu yang diberikan kurang efisien.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebelum menggunakan media *games education (games ball)* nilai tertinggi *Pre-test* yang diperoleh siswa adalah 79,92 dan nilai terendah 53,28. Sedangkan setelah menggunakan media *games education (games ball)* nilai tertinggi *Post-test* yang diperoleh siswa adalah 100 dan terendah 73,26.

2. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan setelah menggunakan media *games education (games ball)* diperoleh nilai rata-rata *pos-test* lebih tinggi dari nilai *pre-test*, nilai rata-rata *pos-test* sebesar 87,39 sedangkan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 69,26
3. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis $t_{hitung} = 13.84$ dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel “t” pada taraf signifikan 5 % dengan $dk = N - 1 = 25 - 1 = 24$ maka $t_{tabel} = 2,064$. Dengan membandingkan antar t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh ($13.84 > 2,064$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Adanya pengaruh *penggunaan media games education (games ball)* terhadap hasil belajar Laporan Keuangan pada siswa kelas X SMK BM Tamansiswa Medan Tahun Pelajaran 2016/2017”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, ⁵⁵ igitai penelitian ini disarankan sebagai berikut :

1. Kepada pihak sekolah agar mendukung atau memfasilitas para guru untuk menerapkan berbagai media pembelajaran.
2. Disarankan kepada guru agar dapat menerapkan dan memberdayakan media pembelajaran *games education* sebagai salah satu alternatif pembelajaran pada proses belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Disarankan untuk penelitian berikutnya agar memperbanyak buku literature sebagai pedoman penyusunan tes atau evaluasi sebagai alat pengumpulan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dimiyanti dan Mujiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan System*. Bumi aksara ; Bandung
- Harti, Dwi. 2006. *Modul Akuntansi IA untuk SMK dan MAK*. Jakarta : Erlangga
- Rudi, Susilana dan Cepi Riayana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : Wana Prima
- Rusman. 2003. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Saco (<http://www.mpbl.edu.my/math/pedagogi/bBallGame>). Diakses 25 Januari 2014 jam 14.20
- Sadiman, Arif S. dkk. 2010. *Media Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhinya* . Jakarta : Rineka Cipta
- Achmad. 2013. Manfaat Media Pembelajaran.
<http://achmadzuhrihs.wordpress.com/2013/05/11/fungsi-dan-manfaat-media-pembelajaran.html>(22 April 2014)
- Enka, Muhammad. 2010. *Game Sebagai Sarana Edukasi*. Diunduh dari <http://www.scribd.com/doc/40624797/Game-Sebagai-Sarana-Edukasi#scribd>, pada 1 Desember 2015.
- Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Sudijono. 2009. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Press
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. 2008 *Penilaian Hasil Belajar dan Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya; Bandung

- Sudjana. 2006. *Metode Statistika*. Bandung : Penerbit Tarsito
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Suprijino, Agus. 2010. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syah, Darwin, dkk. 2010. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Yamin, Martinis. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Gaung Persada Press

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DATA PRIBADI

1. Nama : TIFANA LESTARI
- Tempat/Tanggal Lahir : Pem. Kerasaan, 19 September 1995
- Jenis Kelamin : Perempuan
- Agama : Islam
- Email : Tifanalestari05@gmail.com
- No. Hp : 081260006905
- Alamat : Huta V. Pem.Kerasaaan
- Jurusan : Pendidikan Akuntansi
2. Nama Orang Tua
- Ayah : Jumono
- Ibu : Muriati Damanik S,Pd
- Alamat : Huta V. Pem.Kerasaaan
3. Jenjang Pendidikan
1. Tahun 2002 – 2007 : SD Negeri 091630 Marihat Bandar
2. Tahun 2007 – 2010 : MTS Negeri Bandar Sawah Perdagangan
3. Tahun 2010 – 2013 : SMA Negeri 2 Bandar Kab. Simalungun
4. Tahun 2013 - 2017 : Tercatat Sebagai Mahasiswi UMSU

Medan, 23 September 2017

Hormat Saya

TIFANA LESTARI

