

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS5 BERBENTUK GAMES ULAR TANGGA
TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA
KELAS XI SMK SWASTA HARAPAN
STABAT TAHUN AJARAN
2017-2018**

SKRIPSI

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

Oleh :

EKA WAHYU RAMADIYANI
1402070054



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



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

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

BERITA ACARA

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



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

Nama : Eka Wahyu Ramadiyani
NPM : 1402070054
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *Games* Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-2018

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

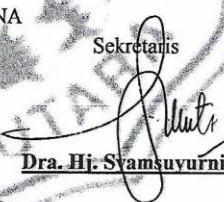
Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris


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

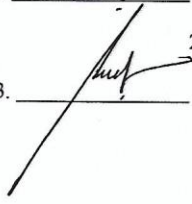

Dra. Hj. Svamsuurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

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

1. 

2. 

3. 

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

SURAT PERNYATAAN



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

Nama Lengkap : **Eka Wahyu Ramadiyani**
 Tempat/ Tgl. Lahir : Perdamaian, 01 Februari 1997
 Agama : Islam
 Status : Kawin/Belum Kawin/Duda/Janda*)
 No. Pokok Mahasiswa : 1402070054
 Alamat Rumah : Aspol Blok I No. 5

 Pekerjaan/ Instansi : -
 Alamat Kantor : -

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

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

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

SAYA YANG MENYATAKAN,



Eka Wahyu Ramadiyani



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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa dibawah ini:

Nama Lengkap : Eka Wahyu Ramadiyani
 NPM : 1402070054
 Progam Studi : Pendidikan Akuntansi
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi
Adobe Flash CS5 Berbentuk Games Ular Tangga
 Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI
 SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-
 2018

Sudah layak disidangkan

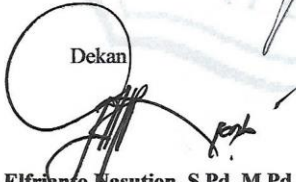
Medan, 27 Maret 2018

Disetujui oleh
 Pembimbing

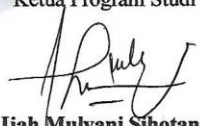

Mariati, S.Pd, M.Ak

Diketahui oleh :

Dekan


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

Ketua Program Studi


Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

ABSTRAK

Eka wahyu ramadiyani (1402070054). Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *Games* Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* terhadap hasil belajar siswa akuntansi di kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat pada materi akuntansi persediaan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Harapan Stabat yang beralamat Pantai Gemi, Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara 20814. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK-1 yang berjumlah 34 siswa dengan rincian 1 perempuan dan 33 orang siswa. Teknik pengumpulan *sample* yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berjumlah 23 pernyataan dengan 5 pilihan jawaban.

Dari perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,088$ dan bila di konsultasikan dengan nilai tabel pada taraf signifikan 0,05 dengan $dk = N - 1 = 33$ maka $t_{tabel} = 2,042$. Dengan membandingkan antara t_{hitung} dengan t_{tabel} maka diperoleh ($4,088 > 2,042$), sehingga hipotesis diterima. Sehingga kesimpulannya adalah “ ada Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *Games* Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Smk Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Adobe Flash CS5* Berbentuk *Games* Ular Tangga , Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb.

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

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

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

1. Sujud Syukur ku limpahkan atas rahmad hidayah dan kelancaran yang diberikan oleh Allah SWT yang selalu mengajarkanku sabar atas semua proses yang ku lalui hingga saat ini dan Nabi Muhammad SAW yang selalu

membuat ku bersyukur terlahir sebagai muslim yang mempunyai pemimpin yang membuat semua umat terinspirasi atas perilakunya yang luar biasa .

2. Teristimewa kepada Orang Tua tercinta Bapak Abdul Wahid dan Ibu Poniem yang tidak henti-hentinya memberikan support, doa dan kasih sayang yang takkan tergantikan sejak saya lahir sampai saat ini kasih sayang yang kalian akan selalu saya ingat dan pengorbanan kalian berikan tidak akan pernah terlupakan.
3. Bapak Dr. H. Agussani, M.Ap selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Elfrianto, S.Pd, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si Selaku Ketua Progam Studi
6. Bapak Faisal Rahman Dongoran, M.Si Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu Mariati, S.Pd, M.Ak selaku pembimbing saya yang telah membimbing, mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
9. Seluruh Staff Biro Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

10. Bapak Suyadi S. Pd selaku wakil kepala sekolah SMK Swasta Harapan Stabat dan bapak Sahadi S.Pd selaku guru Akuntansi Keuangan kelas XI yang telah banyak membantu saya dalam proses penelitian hingga selesai.
11. Dan kakak saya Eka Wahyu Ramadiyana terima kasih sudah memberikan waktu untuk mendoakan dan memberikan saya semangat sehingga saya sampai saya bisa menyelesaikan kuliah ini
12. Teman-Teman VII A-Pagi FKIP Akuntansi Angkatan 2014 serta seluruh pihak yang membantu saya dari awal hingga saat ini.
13. Tim PPL dan Tim 3 Micro Teaching yang banyak membantu dan mengajarkan saya banyak hal.
14. Dan tak lupa kepada semua pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Yang tidak dapat disebutkan satu persatu namanya. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dalam penyajiannya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Medan, 2017

Eka Wahyu Ramadiyani

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4

D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	7
A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Media Pembelajaran.....	7
2. Aplikasi <i>Adobe Flash CS5</i>	15
3. <i>Games</i> Ular Tangga	16
4. Hasil Belajar.....	20
5. Materi Persediaan.....	22
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual.....	30
D. Hipotesis	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
B. Populasi dan Sampel	33
C. Variabel Operasional dan Definisi Operasional.....	34
D. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37
F. Aspek Pengukuran	38
G. Uji Validitas dan Reabilitas	39
H. Teknik Analisis Data.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Data Sekolah	44
B. Hasil Penelitian	46
C. Perhitungan Teknik Analisis Data	59
D. Pembahasan Hasil Penelitian	61
E. Keterbatasan Peneliti.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Hasil Belajar Siswa	2
2.1 Buku Pembantu Persediaan.....	27
3.1 Jadwal Penelitian.....	33
3.2 Jumlah Populasi	34
3.3 Kisi-Kisi Angket	38
3.4 Alternatif jawaban Menurut <i>Skala Likert</i>	38

4.1 Tabel Validitas Angket	56
4.2 Distribusi Frekuensi Hasil Angket Media Pembelajaran	56
4.3 Hasil Uji Reliabilitas Angket	59
4.4 Hasil Uji Normalitas	60
4.5 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Gambar Desain Penelitian.....	31
3.1 Desain Penelitian.....	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus Akuntansi Keuangan	67
Lampiran 2 RPP	71

Lampiran 3 Daftar Nilai Siswa	84
Lampiran 4 Media Pembelajaran	86
Lampiran 5 Angket Penelitian	96
Lampiran 6 Master Tabel Uji Validitas	98
Lampiran 7 Hasil Perhitungan SPSS	101
Lampiran 8 Dokumentasi Riset.....	124

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang cukup unik dibandingkan dengan ilmu sosial yang lain karena didalamnya dipelajari seni dalam pencatatan keuangan. Sebagai salah satu mata pelajaran, akuntansi selalu mendapat sorotan dari berbagai pihak, baik dari guru, kepala sekolah, orang tua murid, dan berbagai kalangan yang terikat. Hal ini disebabkan kurang menggemirakannya prestasi belajar akuntansi di sekolah. Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran akuntansi juga ditemukan keragaman masalah diantaranya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran belum terlihat, para siswa jarang mengajukan pertanyaan, kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas, serta kurangnya bahan ajar yang dimiliki siswa. Selama ini proses belajar mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional, umumnya guru lebih mendominasi proses belajar mengajar sehingga pembelajaran cenderung monoton yang menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas belajar dan siswa menjadi pasif. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran akuntansi guru hendaknya lebih memilih variasi pendekatan, strategi, metode yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan penulis di sekolah SMK Swasta Harapan Stabat pada tanggal 12 oktober 2017, diperoleh keterangan dari siswa bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu guru lebih mendominasi kegiatan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan pasif. Dan dalam kegiatan belajar

cenderung membosankan, sehingga banyak siswa yang tidak memperoleh hasil belajar yang melebihi ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. KKM untuk pelajaran akuntansi yang berlaku di SMK Swasta Harapan Stabat adalah 75. Adapun data yang diperoleh peneliti pada wawancara awal di kelas XI Ak 1 dan Ak 2 dengan jumlah siswa 34 orang, dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 21 orang 62(%) dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 13 orang (38%). Bahwa SMK Swasta Harapan Stabat memiliki jumlah kelas Ak ada 2 yaitu Ak 1 dan Ak 2. Untuk lebih jelasnya data perolehan nilai siswa SMK Swasta Harapan Stabat Kelas XI Ak 1 dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1.1
Hasil belajar Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Swasta Harapan Stabat
Tahun Ajaran 2017-2018

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 75	13	38%
2	< 75	21	62%
	Jumlah	34	100%

Sumber : Guru Bidang Studi Akuntansi SMK Swasta Harapan Stabat

Untuk itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siswa dengan lebih mendiskusikan pada pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat serta penggunaan bahan ajar yang sesuai. Salah satu bentuk media pembelajaran yang pembelajaran digunakan adalah media pembelajaran berbasis *software* aplikasi *Adobe Flash CS5*. Media pembelajaran berbasis *software* yang umum digunakan diantaranya adalah media aplikasi *Adobe Flash CS*. Keunggulan *Adobe Flash CS5* merupakan teknologi animasi web yang

paling populer saat ini, ukuran file kecil dengan kualitas yang baik, kebutuhan hardware yang tinggi, dapat membuat website, dapat ditampilkan diberbagai media seperti web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.

Dalam kegiatan belajar berlangsung, peserta didik menginginkan hal yang menarik dan tidak membosankan. Karena itu, penelitian akan menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran yang di dalamnya tidak hanya materi pembelajaran, namun ditambah lagi sebuah permainan (*games*). Permainan ini adalah *Games Ular Tangga*. *Games Ular Tangga* adalah sebuah aplikasi permainan yang ditambahi materi pembelajaran, dan pada kotak ular tangga akan diberi bintang dan di dalam bintang tersebut akan diberi pertanyaan tersembunyi di balik kotak, peserta didik di haruskan menjawab pertanyaan yang tersembunyi supaya bisa melanjutkan ke kotak selanjutnya. Untuk menghargai prestasi, jika dalam menjawab pertanyaan itu dengan benar akan mendapatkan nilai atau skor 15, dan jika menjawab salah akan mengurangi nilai (-5). Dalam permainan akan diberi batasan waktu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah disiapkan oleh pendidik. Semakin jauh kotak yang telah dilampai semakin besar tingkat pemahaman peserta didik. Dikarenakan peserta didik tidak bisa melanjutkan ke kotak selanjutnya sebelum bisa menjawab pertanyaan yang ada di kotak mereka berada.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Saat ini perangkat yang mampu menggunakan berbagai jenis media (audio, video, animasi) adalah komputer. Gabungan dari berbagai media dengan adanya unsur timbal balik dikenal dengan

istilah *multimedia interaktif*. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran berbasis *software*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk Games Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-2018”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran akuntansi.
2. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.
3. Hasil belajar siswa Akuntansi di SMK Swasta Harapan Stabat masih rendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Games Ular Tangga* menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat pada materi pokok akuntansi persediaan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

Apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *adobe flash CS5* berbentuk *games* ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-2018?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah :

Untuk mengetahui bagaimanakah media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* bentuk *games* ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-2018.

F. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dapat menjadi bahan masukan yang relevan untuk menambah wawasan sebagai pengalaman bagi guru Akuntansi pada materi pokok akuntansi persediaan.
2. Sebagai bahan informasi untuk mengetahui sejauh mana meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *adobe flash CS5* berbentuk “*Games Ular Tangga*”.

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

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasan latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 4) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education ang Communicatian Technology*, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987) dalam arsyad (2011: 3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula

menceritakan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) dalam Arsyad (2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) dalam Arsyad (2011: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011: 4) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder,

film, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

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

1) Fungsi Atensi

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

2) Fungsi Afektif

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

3) Fungsi Kognitif

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

4) Fungsi Kompensatoris

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

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

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

b. Jenis Media Pembelajaran

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

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

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

c. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Gagne dan Briggs (1987) dalam Arsyad (2011: 4) mengemukakan bahwa Media Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri, antara lain buku, *tape*

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

Berikut diuraikan Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (Arsyad. 2011: 81-101):

1) Media Berbasis Manusia

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

2) Media Berbasis Cetakan

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

3) Media Berbasis Visual

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

4) Media Berbasis Audio Visual

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

5) Media Berbasis Komputer

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

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

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

d. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011: 114-117) teknik penggunaan Media Pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

1) Penggunaan Media Berdasarkan Tempat

a) Penggunaan di Kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Paling penting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas di mana pendidik dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung.

b) Penggunaan di Luar Kelas

Media yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh pendidik atau melalui pengontrolan oleh orang tua peserta didik.

2) Variasi Penggunaan Media

a) Media dapat digunakan perseorangan

Media dapat digunakan oleh seseorang sendirian saja atau dikenal dengan istilah *individual learning*. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya secara mandiri.

- b) Media dapat digunakan secara berkelompok

Pembelajaran berlangsung dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak atau bersifat kelompok. Media dirancang untuk digunakan berkelompok juga memerlukan buku petunjuk.

2. Aplikasi Adobe Flash CS5

1. Pengertian Aplikasi Adobe Flash CS5

Dalam MADCOMS (2011), *Adobe Flash CS5* merupakan program animasi dua dimensi berbasis vector yang dapat menghasilkan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Adobe Flash* tidak perlu diragukan lagi, berbagai aplikasi 2D dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile* dan web animasi. Fitur dalam *Adobe Flash CS5* sangat membantu pengguna dalam membuat beragam multimedia. Banyak kecanggihan dan keunggulan flash dalam membuat dan mengolah animasi, diantaranya dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*, dapat mengkonversi dan *publish* ke dalam beberapa tipe file (.swf, .html, .jpg, .png, .exe, .mov), dan mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

2. Keunggulan Adobe Flash CS5

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

desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *Adobe Flash CS5*.

- 1) *Object-based Animation*
- 2) *Motion Editor Panel*
- 3) *Motion Tween Presets*
- 4) *Inverse Kinematics with The Bone tool*
- 5) *3D Transformations*
- 6) *Decorative Drawing with the Deco tool*

3. Media Pembelajaran *Games* Ular Tangga

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2011: 75), permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Komponen utama dalam permainan Arief S Sadiman dkk. (2011: 76) adalah:

- a) Adanya pemain.
- b) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi.
- c) Adanya aturan-aturan main.
- d) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.
- e) Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat dan yang aturannya luwes.

Dari sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan non kompetitif. Permainan kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenangnya dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakikatnya

pemain berkompotensi dengan sistem permainan itu sendiri (Arief S Sadiman dkk., 2011:78) Kelebihan dan kekurangan permainan sebagai media pendidikan menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 78-81) adalah:

a) Kelebihan

- 1) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- 2) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- 3) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- 4) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 5) Permainan bersifat luwes
- 6) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

b) Kekurangan

- 1) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan
- 2) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Jadi, permainan adalah interaksi antara pemain (siswa dengan siswa lainnya) dalam aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

1. langkah-langkah Media Pembelajaran *Games* Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Dalam permainan ini, papan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Pada permainan Ular Tangga Pintar ini hanya dimainkan oleh 1 orang pemain. Kata pintar ditambahkan karena setelah permainan selesai akan ada nilai yang keluar pada halaman *Game over*.

Ada beberapa aturan dalam penggunaan permainan ular tangga diantaranya adalah :

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- 2) Terdapat beberapa jumlah ulat dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu.
- 3) Terdapat 1 buah dadu
- 4) Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam, biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
- 5) Panjang ular tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 6) Sebagian ular dan tangga adalah pendek, hanya sedikit tangga yang panjang.
- 7) Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 49 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- 8) Untuk menentukan siapa yang mendapatkan giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- 9) Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
- 10) pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 11) Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada satu petak.
- 12) Jika bidak berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- 13) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.

- 14) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Games* Ular Tangga

Penggunaan permainan ular tangga membawa dampak positif bagi pembelajaran di kelas. Rahman (2010) berpendapat bahwa permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam pengajaran kecil.

a) Keunggulannya

- 1) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 3) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 4) Permainan ular tangga dapat merancang siswa memecahkan masalah.
- 5) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun diluar kelas.
- 6) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif. Penggunaan permainan ular tangga dalam proses

pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan permainan tersebut.

b) Kelemahan

- 1) Penggunaan permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa
- 2) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan keributan.
- 4) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

4. Hasil Belajar

(Slameto 2010:2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

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

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

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

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

Yang tergolong faktor internal adalah :

- 1) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh cacat tubuh, dan sebagainya.
- 2) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - a) Faktor lingkungan keluarga
 - b) Faktor lingkungan sekolah
 - c) Faktor lingkungan masyarakat
 - d) Faktor kelompok.
- 3) Faktor budaya seperti : adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- 4) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
- 5) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

5. Materi Pembelajaran

1. Akuntansi Persediaan

a) Pengertian persediaan

Prinsip akuntansi Indonesia, menyebutkan bahwa istilah persediaan digunakan untuk menyatakan :

- a) Tersedia untuk dijual (barang dagang/ barang jadi)
- b) Masih dalam proses produksi untuk diselesaikan, kemudia dijual (barang dalam proses/pengolahan)
- c) Akan digunakan untuk produksi barangbarang jadi yang akan dijual (bahan baku dan bahan pembantu) dalam rangka kegiatan normal perusahaan.

Dari istilah diatas dapat disimpulakn bahwa persediaan adalah barang yang dimiliki untuk dijual kembali, dipergunakan untuk membantu kelancaran proses produksi, atau diolah lebih lanjut menjadi barang jadi yang siap dijual, dalam kegiatan normal suatu perusahaan

b) Klasifikasi Persediaan

Klasifikasi persediaan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a) Menurut PSAK no.14 (2007)

Istilah persediaan dalam akuntansi ditujukan untuk menyatakan suatu jumlah aktiva berwujud yang memenuhi kriteria (PSAK : Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan Indonesia No.14) yang menyatakan bahwa persediaan adalah aktiva:

- 1) Tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal
 - 2) Dalam proses produksi dan atau perjalanan
 - 3) Dalam bentuk bahan (atau perlengkapan) untuk digunakan dalam proses produksi.
- b) Menurut jenis perusahaan

Persediaan barang diklasifikasikan sesuai dengan jenis perusahaan tersebut. Dalam perusahaan perdagangan persediaan barang merupakan aktiva dalam bentuk siap jual kembali dan yang paling aktif dalam operasi usahanya. Sedangkan dalam perusahaan pabrikan atau manufaktur, persediaan barang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: persediaan bahan baku, barang dalam proses, dan barang jadi. Terdapatnya klasifikasi persediaan yang berbeda antara perusahaan perdagangan dengan perusahaan manufaktur adalah karena fungsi dua perusahaan itu memang berbeda. Fungsi perusahaan perdagangan adalah menjual barang yang diperoleh dalam bentuk sudah jadi. Dengan kata lain, tidak ada proses pengolahan maka pengolahan tersebut terbatas pada pembungkusan atau pemberian kemasan agar barang lebih menarik selera konsumen. Sedangkan fungsi perusahaan manufaktur adalah mengolah bahan mentah menjadi produk selesai.

c) Sistem Pencatatan Persediaan

Untuk dapat menetapkan nilai persediaan pada akhir periode dan menetapkan biaya persediaan selama satu periode, sistem persediaan yang digunakan adalah:

1) Sistem periodik (physical)

Dalam metode ini pencatatan mengenai jumlah persediaan tidak dilakukan secara terus menerus. Jumlah persediaan dicatat setiap akhir periode (misalnya akhir bulan atau akhir tahun), dengan jalan menghitung jumlah physical persediaan dihitung, selanjutnya ditentukan harga pokok persediaan dengan cara mengalikan kualitas persediaan (hasil perhitungan fisik) dengan harga pokok setiap unitnya.

Selama periode yang berjalan pencatatan terhadap mutasi persediaan (pembelian dan penjualan) adalah sebagai berikut:

1. Jurnal untuk mencatat pembelian:

pembelian	Rp xxx
hutang dagang/kas	Rp xxx

debit : rekening pembelian

kredit : rekening hutang dagang atau rekening kas masing-masing sebesar harga pokok dari barang yang dibeli.

2. jurnal untuk mencatat penjualan:

piutang dagang/kas	Rp xxx
penjualan	Rp xxx

debit : rekening piutang dagang atau rekening kas

kredit : rekening penjualan

Dalam metode fisik tersebut, diperlukan penyesuaian untuk menentukan harga pokok penjualan. penyesuaian tersebut dilakukan pada setiap akhir periode

(pada saat penyusunan laporan keuangan), setelah dilakukan perhitungan jumlah fisik persediaan yang ada.

Dengan demikian menurut metode pencatatan persediaan secara phsyik tersenut, jumalh persediaan dan harga pokok penjualan tidak dapat diketahui setiap saat. atau dengan lain perkataan laba kotor penjualan hanya dapat diketahui pada akhir periode, yaitu pada saat setelah dilakukan perhitungan fisik persediaan dan penentuan harga pokok penjualan barang yang bersangkutan, harga pokok penjualan ditentukan dengan cara sebagai berikut:

persediaan awal periode	Rp xxx
pembelian bersih	<u>Rp xxx</u>
harga pokok barang yang tersedia dijual	Rp xxx
persediaan akhir periode	<u>Rp xxx</u>
harga pokok penjualan	Rp xxx

2) sistem permanen (perpetual)

Dalam metode ini pencatatan mengenai jumlah persediaan dilakukan secara terus menerus, sehingga jumlah persediaan yang ada setiap saat dapat diketahui. pencatatan terhadap mutasi persediaan selama periode berjalan adalah sebagai berikut:

1. jurnal untuk mencatat pembelian:

persediaan	Rp xxx	
		hutang dagang/kas
		Rp xxx

2. jurnal untuk mencatat penjualan:

piutang dagang/kas	Rp xxx	
penjualan		Rp xxx
harga pokok penjualan	Rp xxx	
persediaan		Rp xxx

Perbedaan pokok metode ini dengan metode fisik adalah sebagai berikut:

- 1) pada jurnal pembelian rekening yang di debit adalah rekening persediaan, sedangkan menurut metode fisik rekening yang di debit adalah rekening pembelian.
- 2) pada jurnal penjualan terdapat satu jurnal lagi yang mencatat pembebanan harga pokok barang yang dijual, yaitu debit rekening harga pokok penjualan dan kredit rekening persediaan.

Dengan demikian, menurut metode ini harga pokok persediaan diketahui setiap saat dan harga pokok penjualan dapat diketahui setiap saat, sehingga pada akhir periode (saat penyusutan laporan keuangan) tidak perlu dibuat jurnal penyesuaian sebagaimana yang dilakukan jika menggunakan metode fisik.

disamping itu pada metode perpetual diperlukan buku pembantu persediaan untuk mencatat kuantitas dan harga dari barang yang dibeli dan dijual. penggunaan buku pembantu tersebut sangat diperlukan terutama jika persediaan yang dimiliki perusahaan bermacam-macam jenisnya. selain itu dengan buku pembantu perusahaan dapat setiap saat mengetahui sisa persediaan jenis tertentu dengan cepat dan mudah.

Contoh Buku Pembantu Persediaan yang biasanya dipergunakan dalam metode pencatatan persediaan secara perpetual:

Tabel 2.1

BUKU PEMBANTU PERSEDIAAN

BARANG :

Tanggal	Pembelian			penjualan			Saldo		
	Unit	Harga pokok/unit	jumlah	Unit	Harga pokok/unit	jumlah	unit	Harga pokok/unit	jumlah

B. Penelitian Yang Relevan

1. Erna Novitasari (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Pokok Materi Alat Optik Kelas VII SMP”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan Ular Tangga untuk materi Fisika SMP kelas VII materi alat optik. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R & D), model pengembangan yang digunakan untuk penelitian

ini adalah model prosedural yaitu bersifat deskriptif, langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data yang diperoleh melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT berbentuk ulat tangga untuk materi Alat Optik siswa kelas VII SMP yang telah dikembangkan termasuk kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hasil kualitatif ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 86,48%. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Erma yaitu pengembangan media pembelajaran ulat tangga dan yang dikembangkan berbasis IT. Sementara itu, terdapat perbedaan yaitu pada pokok materi. Pada penelitian Erma mengangkat alat optik pada kelas VII SMP sedangkan pada penelitian ini mengangkat kompetensi dasar Pasar Uang dan Pasar Modal. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek dan tempat penelitian.

2. Amin Sholikhah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan persentasi dan data kualitatif. Analisis data deskriptif dengan persentasi dilakukan dengan

membandingkan perolehan skor aktivitas belajar akuntansi siswa dengan skor maksimum kemudian dipersentasikan, sedangkan analisis data kualitatif dilakukan dengan mereduksi data dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Implementasi Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor aktivitas belajar akuntansi siswa sebesar 60,14% dari sebelum penerapan pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga sebesar 9,49% meningkat menjadi 69,63 di siklus I. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan sebesar 12,96%. Skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 69,63% menjadi 82,59%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Amin adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) sedangkan penelitian Amin menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengukur aktivitas. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitian.

3. Syahida Norviana (2014) dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Kompetensi Dasar membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *Likert*. Analisis yang digunakan secara deskriptif kuantitatif dengan

persentasi. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Hasil kualitatif penilaian ahli media, ahli materi dan siswa memberikan rata-rata 82,55%. Persamaan penelitian ini dengan Syahida penggunaan penelitian *Research and Development* (RnD) dan media yang digunakan sama yaitu ular tangga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Syahida pengembangan Media Ular Tangga ini berbasis IT, dan punya Syahida masih secara manual. Untuk perbedaan yang lain Kompetensi dasar, tempat dan subjek penelitian.

C. Kerangka Konseptual

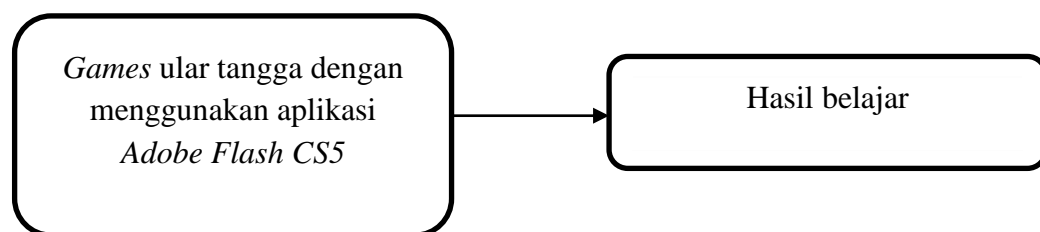
Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar yang dapat diukur melalui tes yang hasilnya berupa angka atau huruf. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode mengajar. Metode mengajar guru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

Media pembelajaran yang menumbuhkan suasana belajar yang tidak pasif salah satunya media pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* dengan kata lain siswa belajar dalam kelompok tidak seperti dalam pembelajaran konvensional, bahwa siswa belajar secara individu. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa seorang siswa tidak hanya belajar dari dirinya sendiri, melainkan juga belajar dari diri orang lain.

Pembelajaran *games* ular tangga dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, para siswa bekerja dalam satu tim. Pembelajaran dengan menggunakan media *games* ular tangga dapat mendorong siswa untuk terus semangat dalam belajar akuntansi dan tidak membuat siswa bosan atau jenuh untuk belajar akuntansi karena media pembelajaran dengan menggunakan media *games* ular tangga adalah sebuah permainan yang mendorong siswa untuk terus maju.

Berdasarkan uraian diatas diduga ada pengaruh media pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* untuk menghasilkan hasil belajar akuntansi.

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



Gambar 2.1

Paradigma penelitian

D. Hipotesis

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ada Pengaruh Media Pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *games* ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Harapan Stabat yang beralamat Pantai Gemi, Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara 20814.

2. Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2017-2018. Pada bulan Januari sampai Maret 2018 yaitu dengan jadwal penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

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

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK-Swasta Harapan Stabat yang berjumlah sebanyak 2 kelas Akuntansi kelas XI:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
XI AK – 1	34 Siswa
XI AK – 2	34 Siswa
Jumlah	68 Siswa

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Swasta Harapan Stabat yang berjumlah 34 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Purposive Sampling*/sampel bertujuan, dikarenakan hasil belajar kelas XI Akuntansi 1 lebih rendah dari pada XI Akuntansi 2. *Purposive sampling* “Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan kata lain *purposive sampling* diartikan dengan sampling secara sengaja, dimana peneliti menentukan sendiri sampel yang akan diambil karena adanya pertimbangan-pertimbangan tertentu”.

C. Variabel dan Definisi Operasional

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

Variabel terikat (X) : media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk Games ular tangga. Adapun yang menjadi definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* adalah model pembelajaran yang menekankan kepada kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 4 orang dengan taraf kemampuan yang berbeda-beda, golongan dan taraf hidup yang berbeda-beda. Melebur

menjadi satu untuk mencapai satu tujuan pembelajaran dengan persaingan antar individu. Media Pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* ini lebih berpatokan terhadap murid, guru hanya sebagai fasilitator semata. Jadi penekanan materi lebih ditekankan dalam media *games* ular tangga pada pembelajaran ini.

Adapun langkah-langkah penerapan Media Pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* adalah sebagai berikut :

- a. Guru menyiapkan materi awal seputar akuntansi persediaan. Kemudian guru menerangkan materi seputar akuntansi persediaan dan sistem pencatatannya.
- b. Guru memberikan tes dikelas kepada siswa seputar akuntansi persediaan, test awal bertujuan mengetahui taraf kemampuan siswa untuk memudahkan guru mengetahui mana siswa yang memiliki kemampuan lebih, sedang dan kurang.
- c. Setelah guru memberikan test, kemudian guru membagi dalam beberapa kelompok masing-masing 4 orang dalam satu kelompok dengan acuan taraf kemampuan yang telah guru peroleh dari hasil test awal. Jadi, dalam masing-masing kelompok terdapat siswa yang pintar, sedang dan kurang pintar.
- d. Kemudian, guru menyuruh siswa untuk mulai permainan dengan masing-masing siswa memiliki nyawa 3 dan apabila siswa menjawab soal salah maka nyawa tersebut akan hilang secara otomatis dan siswa tidak bisa melanjutkan untuk bermain karena dilanjutkan oleh giliran pemain yang berikutnya.

- e. Kemudian, guru melihat skor yang didapat dari masing-masing siswa apabila siswa telah mencapai skor yang ditentukan yaitu 75 sesuai dengan KKM maka siswa tersebut telah berhasil bermain dengan benar dan jika siswa belum mencapai skor yang ditentukan maka akan mengulagi permainannya lagi.
2. Variabel bebas (Y) : Hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil belajar yang diteliti dalam hal ini adalah hasil belajar pada materi pembelajaran akuntansi persediaan. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui hasil *test*.

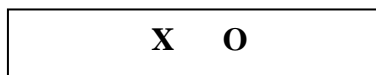
D. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

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

2. Desain Penelitian

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



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Keterangan:

X : *Treatment*/Perlakuan yaitu sebagai variabel independen berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games* Ular Tangga.

O : Hasil belajar yaitu sebagai variabel dependen

E. Teknik Pengumpulan Data

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

1. Dokumentasi

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

2. Angket

Tujuan angket digunakan untuk menguji pemahaman siswa yaitu tentang media pembelajaran *games* ular tangga. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda silang atau tanda *checklist*.

Angket ini dibagi kepada 34 orang siswa dengan jumlah 23 butir pernyataan. Kemudian angket tersebut dikumpulkan dan di analisa.

Tabel 3.3
Tabel Kisi-Kisi Angket Penggunaan Media Pembelajaran Games Ular
Tangga

No	Indikator	No.Butir	Jumlah
1	Aspek perangkat lunak	1,2,3,4,5	5
2	Aspek desain pembelajaran	6,7,8,9,10,11,12,13,14	9
3	Aspek komunikasi visual	15,16,17,18,19,20,21,22,23	9
Jumlah			23

Sumber: Angket Uji Instrumen SMK Swasta Harapan Stabat

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert

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

Sumber: sugiyono, 2013:135

F. Aspek Pengukuran

1. Media pembelajaran

Angket untuk pengetahuan disusun dalam bentuk pernyataan berjumlah 23 butir item. Data menggunakan skala guttman yaitu skala yang bersifat tegas dan konsisten dengan memberikan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), yaitu hubungan dengan hasil belajar siswa Akuntansi dengan skor

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

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

Kategori penilaian angket sebagai berikut:

Pernyataan 23 - 53 : Kurang

Pernyataan 54 - 84 : Cukup

Pernyataan 85 - 115 : Baik

2. Hasil Belajar

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

- Nilai >75 : Lulus

- Nilai < 75 : Tidak Lulus

G. Uji Validitas dan Reabilitas

1. Uji Validitas

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

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang di inginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji instrumen yang digunakan apakah valid atau tidak, maka peneliti menggunakan rumus koreksi *Product Moment Person*

Rumus Product Moment Person

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

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

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

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

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

Dengan menghitung korelasi antara aktivitas dan hasil belajar maka akan diketahui apakah ada hubungan positif atau hubungan yang negatif antara aktivitas dan hasil belajar artinya jika r_{xy} bernilai positif berarti kalau variabel naik maka variabel lainnya juga naik, demikian pula sebaliknya jika r_{xy} bernilai negatif berarti kalau satu variabel lainnya juga turun.

2. Uji Reliabilitas

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

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

Rumus :

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

Keterangan : r_{11} : Koefisien reliabilitas tes

n : Banyaknya butiran soal

1 : Bilangan konstanta

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

1. $0,90 < r_{11} < 1,00$ Reliabilitas sangat tinggi
2. $0,70 < r_{11} < 0,90$ Reliabilitas tinggi
3. $0,40 < r_{11} < 0,70$ Reliabilitas cukup
4. $0,20 < r_{11} < 0,40$ Reliabilitas rendah
5. $r_{11} \leq 0,20$ Reliabilitas sangat rendah

H. Teknik Analisis Data

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

1. Analisis deskriptif data

Menurut sugiyono (2008:207) menyatakan bahwa analisis deskriptif statistik digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang lebih terkumpul sebagaimana adanya tanpa

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

2. Analisis inferensial

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

1) Uji normalitas

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

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

$$Z_1 = \frac{X_1 - X_2}{S}$$

Keterangan :

X = Rata-rata nilai hasil belajar

S = Standar deviasi

- b) Menghitung peluang $F(Z_i) = P(Z)$

c) Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z)$.

Maka $S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang}}{N}$

d) Menghitung selisih $F(Z) - S(Z)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.

e) Mengambil harga untuk yang paling besar dari selisih tersebut, disebut L_{hitung} selanjutnya pada taraf signifikat.

3. Uji Hipotesis

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

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Sekolah

1. Sejarah Singkat Sekolah

Yayasan Perguruan Harapan dibangun pada bulan 1984, dan dibukasebagai sekolah pada bulan Juli.Tahun pertama ini hanya ada SMP saja yangterdiri atas 2 kelas. Kepala sekolahnya Yaitu Bapak Legiman. Lalu SMEA(Sekolah Menengah Ekonomi Atas) didirikan pada tahun kedua tepatnya padatahun 1985. Pada saat itu yang menjabat kepala sekolah yaitu Bapak Muslim.Siswa terbanyak pada tahun 1998 sampai 1999. Dan tahun 2000.

SMK TI atau lebih dikenal STM (Sekolah Teknik Mesin) hadir pada tahun1996 yang langsung dikepala oleh Bapak Ketua Yayasan yaitu Drs. SunewingDayli. setiap tahun ada perkembangan siswanya. Baru tahun 2007 SMK TKJ(Teknik Komputer dan Jaringan) menyusul, Pada saat ini siswa terbanyak terdapatpada jurusan TKJ. Memang SMK TKJ baru dibuka tapi peminatnya cukupbanyak.

Tujuan SMK ini yaitu meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan danteknologi serta mampu menciptakan siswa-siswi yang terampil di dala bidangteknologi dan mengajarkan bagaimana menjadi seorang berdisiplin, mandiri danbertanggung jawab atas pekerjaan yang dikerjakan dalam bidang apapun itu danjuga memperdayakan potensi sekolah, masyarakat dan pemerintah

daerah guna menuju masyarakat Indonesia yang beriman, bertaqwa dan mampu mengikutiperkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

2. Peran Sekolah

- a) Meningkatkan mutu tamatan yang berkualitas dan berkompetensi serta mampu menjawab tuntutan dunia kerja nyata.
- b) Menciptakan Sumber Daya Manusia yang mampu memahami penggunaan media dan sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi.
- c) Meningkatkan dan menambah sumber informasi guna pengembangan pendidikan di wilayah sekitar sekolah.

a. Visi SMK Swasta Harapan Stabat

“Terwujudnya SMK HARAPAN STABAT sebagai Lembaga Pendidikan yang handal dalam menyiapkan Sumber Dana Manusia (SDM) untuk menghadapi era otonomi daerah dan era global”.

b. Misi SMK Swasta Harapan Stabat

“Menghasilkan tenaga kerja terampil tingkat menengah yang berbudi pekerti luhur, berimtaq, cakap dan profesional sesuai dengan bidang keahlian, sehingga mampu berkompetisi di lapangan kerja, baik di dalam negeri maupun diluar negeri.

c. Tujuan SMK Swasta Harapan Stabat

- a) Menyelenggarakan KBM bermutu, baik di sekolah maupun di industri.

- b) Terciptanya wawasan wiyata mandala di sekolah, sehingga suasana belajartumbuh kondusif, aman dan nyaman bagi seluruh warga sekolah.

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Hasil Penelitian

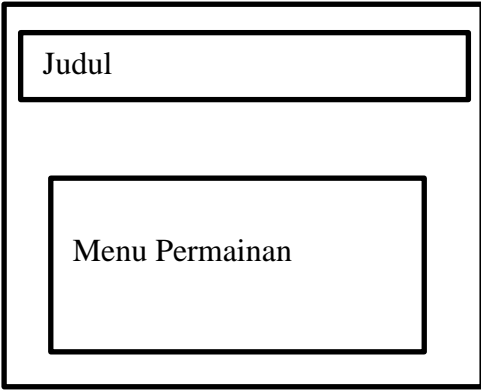
Pada saat peneliti memasuki kelas, peneliti mengkondusifkan kelas. Setelah kelas kondusif, peneliti menjelaskan materi kepada siswa kemudian menjelaskan langkah-langkah dalam *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* yaitu :

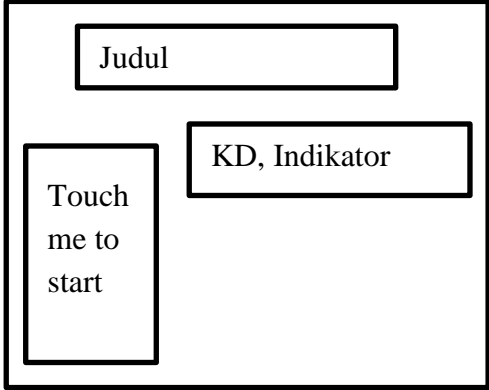
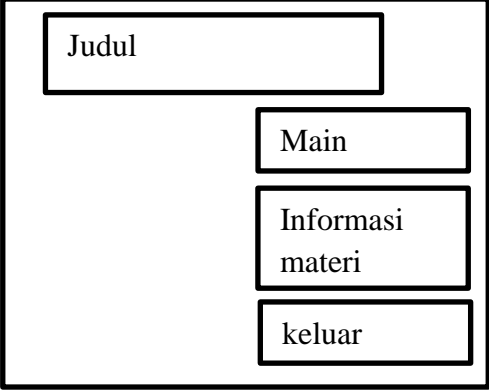
- f. Guru menyiapkan materi awal seputar akuntansi persediaan. Kemudian guru menerangkan materi seputar akuntansi persediaan dan sistem pencatatannya.
- g. Guru memberikan tes dikelas kepada siswa seputar akuntansi persediaan, test awal bertujuan mengetahui taraf kemampuan siswa untuk memudahkan guru mengetahui mana siswa yang memiliki kemampuan lebih, sedang dan kurang.
- h. Setelah guru memberikan test, kemudian guru membagi dalam beberapa kelompok masing-masing 4 orang dalam satu kelompok dengan acuan taraf kemampuan yang telah guru peroleh dari hasil test awal. Jadi, dalam masing-masing kelompok terdapat siswa yang pintar, sedang dan kurang pintar.
- i. Kemudian, guru menyuruh siswa untuk mulai permainan dengan masing-masing siswa memiliki nyawa 3 dan apabila siswa menjawab soal salah maka nyawa tersebut akan hilang secara otomatis dan siswa tidak bisa

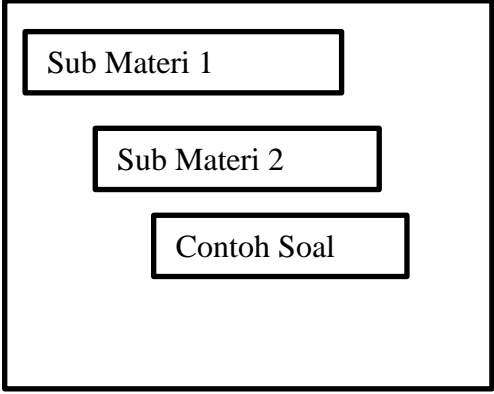
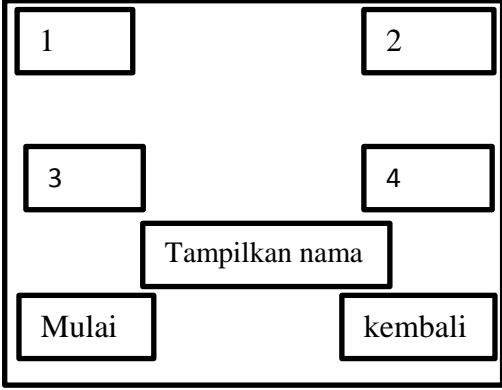
melanjutkan untuk bermain karena dilanjutkan oleh giliran pemain yang berikutnya.

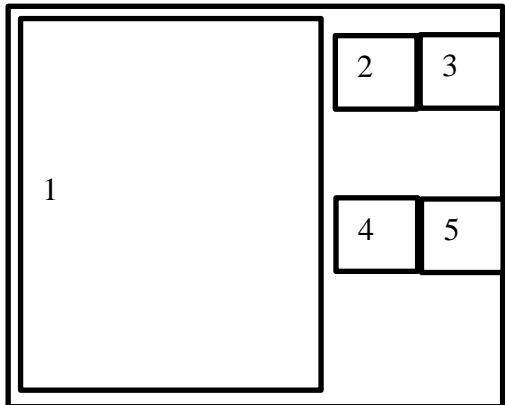
- j. Kemudian, guru melihat skor yang didapat dari masing-masing siswa apabila siswa telah mencapai skor yang ditentukan yaitu 75 sesuai dengan KKM maka siswa tersebut telah berhasil bermain dengan benar dan jika siswa belum mencapai skor yang ditentukan maka akan mengulangi permainannya lagi.


Berikut adalah pemaparan storyboard yang berhubungan dengan aplikasi media pembelajaran Akuntansi *games* ular tangga sekaligus proses menggunakan aplikasi atau *games* tersebut

No	Nama <i>Map</i>	Desain	Keterangan
1	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan namagame. • Bagian Menu Permainan terdiri darimulai, tentang, profil.

2	Halaman Tentang		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan namagame. • Bagian KD, Indikator menjelaskan Kompetensi Dasar dan Indikator pada game. • Touch Me To Start menjelaskan untuk masuk ke game Ular Tangga.
3	Halaman Informasi		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan namagame. • Bagian main digunakan untuk masuk kedalam halaman permainan. • Bagian informasi materi digunakan untuk menampilkan sub materi yaitu Akuntansi Persediaan. • Bagian keluar digunakan untuk kembali ke halaman awal.

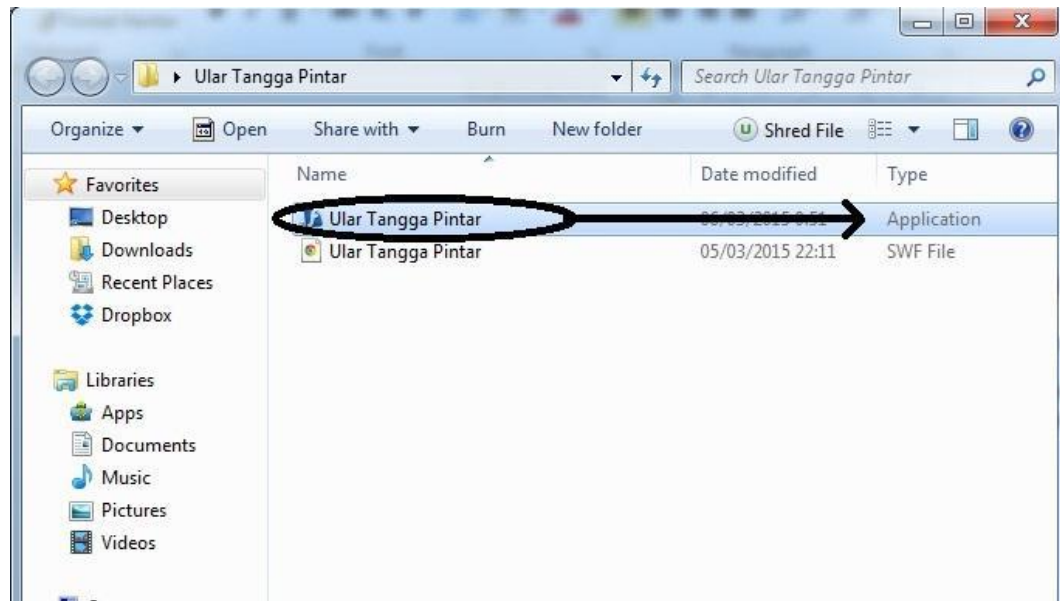
4	Halaman Materi		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian Sub materi 1 menampilkan sub materi yaitu pengelolaan kartu persediaan barang dagang. • Bagian Sub materi 2 menampilkan sub materi yaitu data mutasi persediaan barang dagang. • Bagian Contoh Soal menampilkan soal-soal dari sub materi yang ada.
5	Halaman Profil Pemain		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian 1 menampilkan nama pemain pertama. • Bagian 2 menampilkan nama pemain kedua. • Bagian 3 menampilkan nama pemain ketiga. • Bagian 4 menampilkan nama pemain keempat. • Bagian mulai untuk memulai <i>game</i> Ular tangga. • Bagian Tampilkan Nama menampilkan

			<p>nama nama pemain dari pemain 1, 2, 3, 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagian kembali digunakan untuk kembali ke halaman materi.
6	Halaman New Game		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian 1 menampilkan papan ular tangga • Bagian 2 digunakan sebagai nama pemain 1 • Bagian 3 digunakan sebagai nama pemain 2 • Bagian 4 digunakan sebagai nama pemain 3 • Bagian 5 digunakan sebagai nama pemain 4

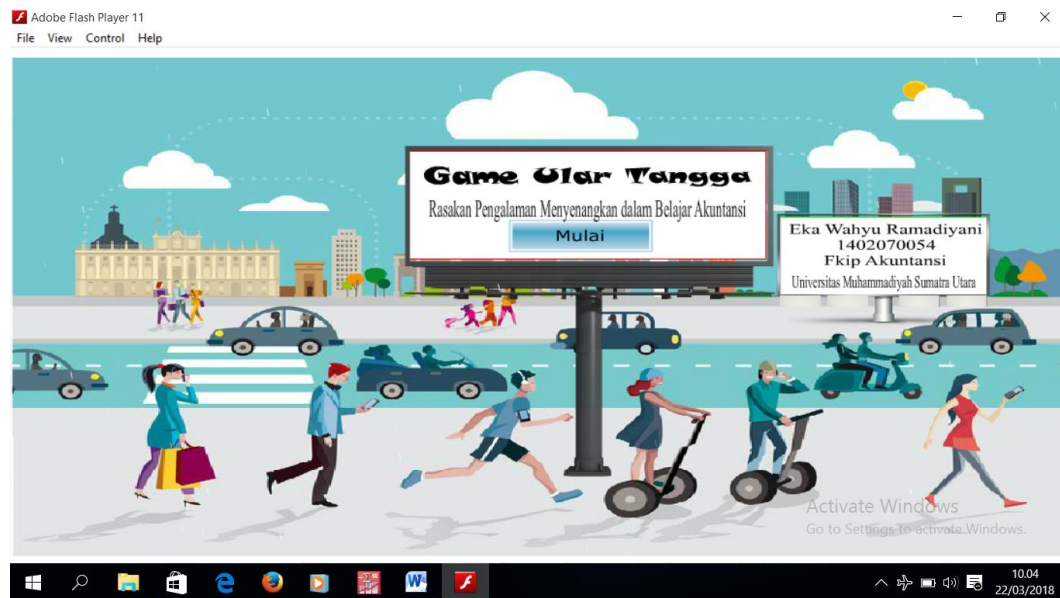
7	Halaman Permainan Selesai		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan halaman <i>game</i> selesai. • Bagian nilai digunakan untuk menampilkan nilai didapat dari menjawab soal. • Bagian keterangan untuk menampilkan keterangan dari nilai yang telah didapat. • Bagian kembali digunakan untuk kembali ke menu awal.
---	---------------------------	--	--

Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran yang sudah direncanakan pada storyboard yang sudah bisa digunakan :

1. Buka folder “Ular tangga: yang terdapat pada CD-ROM
2. Pilih dan double click Ular Tangga bertype Aplication, seperti pada gambar dibawah ini:



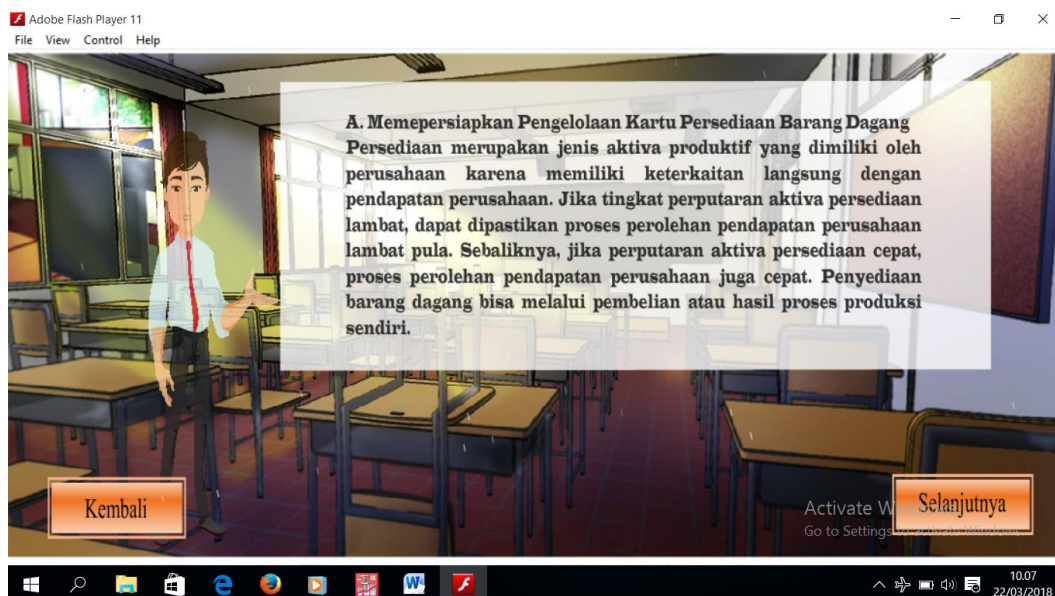
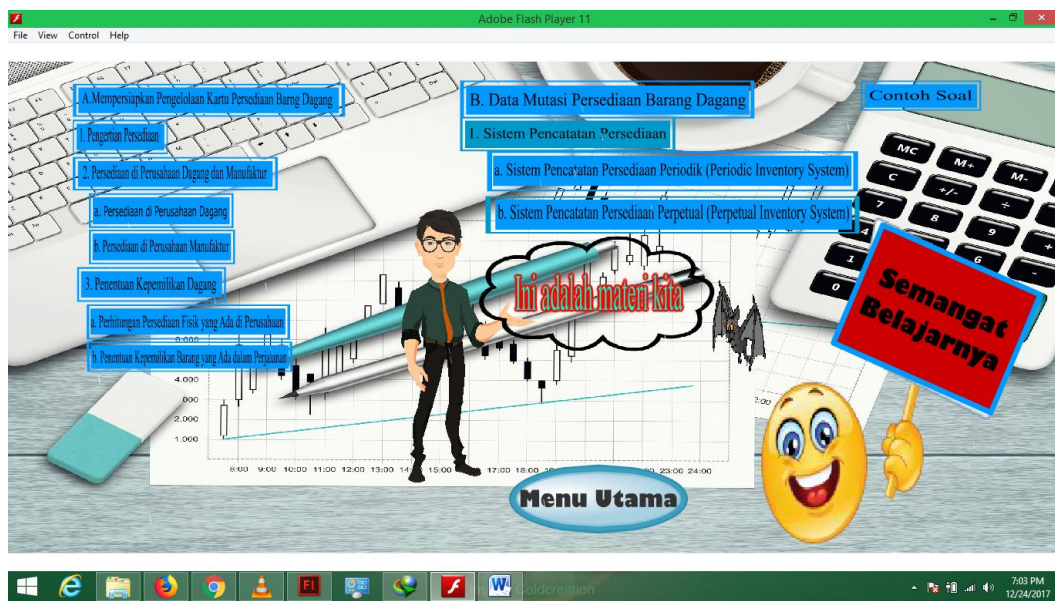
3. Akan masuk ke halaman *games* ular tangga



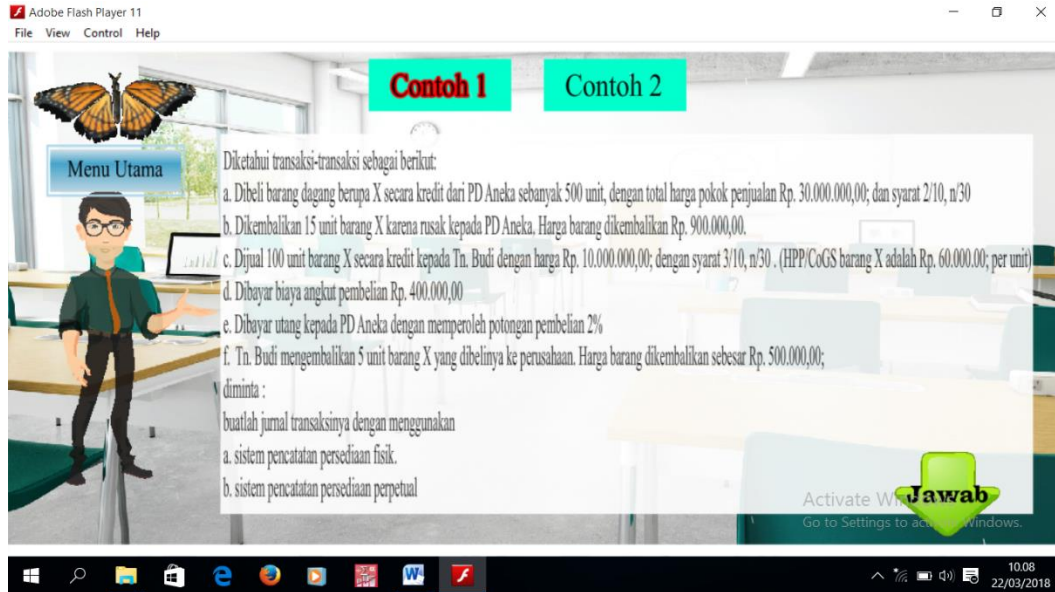
4. Pilih :

- a. "New Game" untuk memulai permainan.
- b. "Materi" untuk melihat materi pelajaran.

- c. “Tentang” untuk melihat Kompetensi Dasar dan Standat Kompetensi.
- d. “profil” untuk melihat profil pembuat *games* ular tangga.
5. Pada halaman materi terdapat beberapa sub menu materi, pilih salah satu sub materi secara bergantian untuk bisa melihat keseluruhan materi. Seperti gambar dibawah ini :



6. Berikut ini salah satu halaman contoh soal yang terdapat di dalam *games* ular tangga.



The screenshot shows a game window titled "Adobe Flash Player 11". On the left, there is a character and a "Menu Utama" button. On the right, there are two tabs: "Contoh 1" and "Contoh 2". The main content area displays a list of transactions:

Diketahui transaksi-transaksi sebagai berikut:

- Dibeli barang dagang berupa X secara kredit dari PD Aneka sebanyak 500 unit, dengan total harga pokok penjualan Rp. 30.000.000,00; dan syarat 2/10, n/30
- Dikembalikan 15 unit barang X karena rusak kepada PD Aneka. Harga barang dikembalikan Rp. 900.000,00.
- Dijual 100 unit barang X secara kredit kepada Tn. Budi dengan harga Rp. 10.000.000,00; dengan syarat 3/10, n/30. (HPP/CoGS barang X adalah Rp. 60.000,00; per unit)
- Dibayar biaya angkut pembelian Rp. 400.000,00
- Dibayar utang kepada PD Aneka dengan memperoleh potongan pembelian 2%
- Tn. Budi mengembalikan 5 unit barang X yang dibelinya ke perusahaan. Harga barang dikembalikan sebesar Rp. 500.000,00;

diminta :

- buatlah jurnal transaksinya dengan menggunakan
- sistem pencatatan persediaan fisik.
- sistem pencatatan persediaan perpetual

At the bottom right, there is a green arrow button labeled "Jawab" and a watermark "Activate Windows Go to Settings to activate Windows." The Windows taskbar at the bottom shows the date 22/02/2018 and time 10:08.

7. Pada halaman nama profil terdapat beberapa kolom pemain yang harus diisi sebelum *games* ular tangga berlangsung. Seperti gambar dibawah ini :



The screenshot shows a game window titled "Adobe Flash Player 11". The interface is for a bowling game. It features four input fields for player names, each accompanied by a bowling ball icon:

- Nama Pemain 1 :** [Input Field]
- Nama Pemain 2 :** [Input Field]
- Nama Pemain 3 :** [Input Field]
- Nama Pemain 4 :** [Input Field]

In the center, there is a character (Doraemon) and a green button labeled "Tampilkan Nama". To the left, there is a yellow cobra and a green button labeled "Mulai". To the right, there is a green button labeled "Kembali". The background shows a bowling alley with a clock and a chalkboard. The Windows taskbar at the bottom shows the date 12/24/2017 and time 9:17 PM.

Tabel 4.1
Tabel Validitas Angket

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,101	0,286	Tidak Valid
2	0,212	0,286	Tidak Valid
3	0,432	0,286	Valid
4	0,523	0,286	Valid
5	0,385	0,286	valid
6	0,191	0,286	Tidak Valid
7	0,332	0,286	Valid
8	0,289	0,286	Valid
9	0,336	0,286	Valid
10	0,693	0,286	Valid
11	0,579	0,286	Valid
12	0,491	0,286	Valid
13	0,278	0,286	Tidak Valid
14	0,300	0,286	Valid
15	0,414	0,286	Valid
16	0,247	0,286	Tidak Valid
17	0,330	0,286	Valid
18	0,697	0,286	Valid
19	0,352	0,286	Valid
20	0,494	0,286	Valid
21	0,386	0,286	Valid
22	0,351	0,286	Valid
23	0,390	0,286	Valid

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Media Pembelajaran Dengan aplikasi Adobe Flash CS5 berbentuk games Ular Tangga

Alternatif Jawaban												
No Pertanyaan	SS		S		KS		TS		STS		JUMLAH	
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	17	48,6	15	42,9	1	2,9	0	0	1	2,9	34	100
2	15	42,9	15	42,9	0	0	0	0	4	11,4	34	100
3	11	31,4	16	45,7	1	2,9	0	20	6	17,1	34	100
4	8	22,9	15	42,9	9	25,7	2	5,7	0	0	34	100
5	10	28,6	9	25,7	9	25,7	4	11,4	2	5,7	34	100
6	6	17,1	19	54,3	0	0	0	0	9	25,7	34	100
7	8	22,9	23	65,7	1	2,9	0	0	2	5,7	34	100
8	3	8,6	27	77,1	2	5,9	0	0	2	5,7	34	100
9	10	29,4	22	64,7	2	5,9	0	0	1	2,9	34	100
10	8	22,9	18	51,4	8	22,9	0	0	0	0	34	100
11	6	17,6	17	50,0	9	26,5	1	2,9	0	0	34	100
12	5	14,7	22	64,7	7	20,6	0	0	0	0	34	100
13	9	25,7	22	62,9	0	0	0	0	3	8,6	34	100
14	5	14,3	27	77,1	1	2,9	1	2,9	0	0	34	100

15	10	28,6	19	54,3	1	2,9	3	8,6	1	2,9	34	100
16	7	20,0	17	48,6	5	14,3	5	14,3	0	0	34	100
17	7	20,0	25	71,4	2	5,7	0	0	0	0	34	100
18	11	31,4	23	65,7	0	0	0	0	0	0	34	100
19	6	17,6	26	74,3	1	2,9	6	17,1	1	2,9	34	100
20	8	23,5	26	76,5	0	0	0	0	0	0	34	100
21	11	31,4	19	54,3	0	0	4	11,4	0	0	34	100
22	9	25,7	22	62,9	1	2,9	1	2,9	1	2,9	34	100
23	10	28,6	24	68,6	0	0	0	0	0	0	34	100

Sumber : data diolah

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

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

1. Sangat Setuju (SS)

Opsi Sangat Setuju (SS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 1 yaitu “dapat di instal dengan mudah” dimana 17 dari 34 siswa atau setara dengan 48,6% dari total sample menjawab Sangat Setuju (SS).

2. Setuju (S)

Opsi Setuju (SS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 14 yaitu “adanya umpan balik ketika menjawab soal” dimana 27 dari 34 siswa atau setara dengan 77,1% dari total sample menjawab Setuju (S).

3. KS (KS)

Opsi Kurang Setuju (KS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 11 yaitu “Alur penyampaian dalam games runtut dan jelas” dimana 9 dari 34 siswa atau setara dengan 25,7% dari total sample menjawab Kurang Setuju (KS).

4. TS (TS)

Opsi Tidak Setuju (TS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 16 yaitu “petunjuk arah/tombol sederhana” dimana 6 dari 34 siswa atau setara dengan 17,1% dari total sample menjawab Tidak Setuju (TS).

5. STS (STS)

Opsi Sangat Tidak Setuju (STS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 6 yaitu “materi yang disajikan dengan game tidak mudah dipahami” dimana 9 dari 34 siswa atau setara dengan 25,7% dari total sample menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa media Pembelajaran *Games* Ular Tangga efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media Pembelajaran Permainan *Games* Ular tangga Akuntansi hal ini di buktikan dengan pilihan terbanyak siswa pada poin nomor 14 yaitu “adanya umpan balik ketika menjawab soal” dimana 27 dari 34 siswa atau setara dengan 77,1% dari total sample menjawab Setuju (S), dimana mereka setuju bahwa media ini memotivasi mereka secara langsung dan

membantu mereka dalam memahami materi akuntansi yang diberikan oleh peneliti.

b. Uji Reliabilitas Angket

Untuk menguji reliabilitas angket dengan menggunakan *SPSS*. Pengujian reliabilitas angket ini dilakukan kepada 34 siswa dengan tingkat signifikan 5%.

Tabel 4.3
hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.450	28

Berdasarkan tabel diatas dengan koefisien reliabilitas (r_{11}) angket sebesar 0,450 sehingga dapat dinyatakan bahwa angket media pembelajaran *Games* Ular Tangga dengan bentuk tertutup menyajikan 23 butir item pernyataan dan diikuti oleh 34 siswa. Sudah memiliki reliabilitas tes cukup karena diatas 0,40. Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket media pembelajaran *Games* Ular Tangga reliabel.

C. Perhitungan Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

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

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.81773663
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.133
	Negative	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.773
Asymp. Sig. (2-tailed)		.588

Berdasarkan tabel diatas dengan Kolmogorov-Siminov dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan nilai sig sebesar $0,588 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

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

Tabel 4.5
Hasil Uji Parsial (Uji t)
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.260	.264		8.552	.000
	HASIL_BELAJAR	.015	.004	.586	4.088	.000

a. Dependent Variable: ULAR_TANGGA

Untuk uji t dilakukan pada tingkat $\alpha = 5\%$ dengan satu arah (0,05). Nilai t untuk $n = 34 - 1 = 33$ adalah 2,042.

Pengaruh media pembelajaran *games* Ular Tangga dengan hasil belajar

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *games* Ular Tangga mempunyai pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap hasil belajar dari pengolahan data *SPSS for windows* versi 17.0 maka untuk $t_{hitung} 4,088 < 2,042$ t_{tabel} maka hipotesis diterima, sehingga tidak ada pengaruh antara variabel media pembelajaran *games* Ular Tangga dengan hasil belajar.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games* Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games* Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa yang dilaksanakan oleh peneliti di lapangan dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan data yang diperoleh oleh peneliti di lapangan. Dan data tersebut diolah menggunakan *SPSS* versi 17.0.

Dari data yang diolah menggunakan *SPSS* versi 17.0 dengan rumus uji t yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa media pembelajaran (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) hal ini dibuktikan dari hasil uji t dengan hasil $t_{hitung} 4,088 < 2,042$ t_{tabel} maka hipotesis diterima, sehingga ada pengaruh antara variabel media pembelajaran *games* Ular Tangga dengan hasil belajar, kesimpulannya ada pengaruh media pembelajaran *games* Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa akuntansi.

Selain itu dengan tingkat signifikan 5% menunjukkan bahwa media pembelajaran *games* ular tangga memperoleh 4,088. Maka media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018.

E. Keterbatasan Penelitian

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

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Media pembelajaran *games* ular tangga adalah bagian *Adobe Flash CS5* berbasis *software* yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan uji t maka diperoleh t_{hitung} 4,088 dan nilai t_{tabel} 2,042 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.
2. Berdasarkan uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah sebesar (4,088 > 2,042) yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games Ular Tangga* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018.

B. SARAN

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

1. Kepada pihak pengelola agar dapat memperhatikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan siswa. Karena dengan sarana dan prasarana yang memadai maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik serta lebih memperhatikan kinerja guru.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ap Massri M Kusumawardhana. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Professional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi: Dipublikasikan*
- Arief, Sadiman, dkk, (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar ruzz Media.
- Galih, Pranowo. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Actionscript 3.0 Pada Flash CS5*. Andi Publisher
- Madcoms, 2011. *Kupas Tuntas Adobe Flash Frofessional CS5*. Andi Publisher.
- Mardiasno, M. B. A, Akuntan (1987). *Akuntansi keuangan dasar edisi pertama cetakan pertama*. Yogyakarta: BPFE- YOGYAKARTA.
- Oemar, Hamalik. 2011. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Purwanto.2009. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahman, Faizal. 2010. *Permainan ular tangga. Jurnal: Dipublasikan*. Diakses Pada tanggal 29 Desember 2017
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

BAB I

PENDAHULUAN

G. Latar Belakang Masalah

Pengetahuan akuntansi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang cukup unik dibandingkan dengan ilmu sosial yang lain karena didalamnya dipelajari seni dalam pencatatan keuangan. Sebagai salah satu mata pelajaran, akuntansi selalu mendapat sorotan dari berbagai pihak, baik dari guru, kepala sekolah, orang tua murid, dan berbagai kalangan yang terikat. Hal ini disebabkan kurang mengembirakannya prestasi belajar akuntansi di sekolah. Berkaitan dengan masalah tersebut, pada pembelajaran akuntansi juga ditemukan keragaman masalah diantaranya keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran belum terlihat, para siswa jarang mengajukan pertanyaan, kurangnya keberanian siswa untuk mengerjakan soal di depan kelas, serta kurangnya bahan ajar yang dimiliki siswa. Selama ini proses belajar mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional, umumnya guru lebih mendominasi proses belajar mengajar sehingga pembelajaran cenderung monoton yang menyebabkan siswa merasa jenuh. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi malas belajar dan siswa menjadi pasif. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran akuntansi guru hendaknya lebih memilih variasi pendekatan, strategi, metode yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari hasil wawancara awal yang dilakukan penulis di sekolah SMK Swasta Harapan Stabat pada tanggal 12 oktober 2017, diperoleh keterangan dari

siswa bahwa dalam kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu guru lebih mendominasi kegiatan dalam pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dan pasif. Dan dalam kegiatan belajar cenderung membosankan, sehingga banyak siswa yang tidak memperoleh hasil belajar yang melebihi ketentuan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan. KKM untuk pelajaran akuntansi yang berlaku di SMK Swasta Harapan Stabat adalah 75. Adapun data yang diperoleh peneliti pada wawancara awal di kelas XI Ak 1 dan Ak 2 dengan jumlah siswa 34 orang, dimana siswa yang mencapai KKM sebanyak 21 orang 62(%) dan yang tidak mencapai KKM sebanyak 13 orang (38%). Bahwa SMK Swasta Harapan Stabat memiliki jumlah kelas Ak ada 2 yaitu Ak 1 dan Ak 2. Untuk lebih jelasnya data perolehan nilai siswa SMK Swasta Harapan Stabat Kelas XI Ak 1 dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1.1
Hasil belajar Siswa Kelas XI Ak 1 SMK Swasta Harapan Stabat
Tahun Ajaran 2017-2018

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	≥ 75	13	38%
2	< 75	21	62%
	Jumlah	34	100%

Sumber : Guru Bidang Studi Akuntansi SMK Swasta Harapan Stabat

Untuk itu, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siswa dengan lebih mendiskusikan pada pembelajaran yang mengaktifkan siswa. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat serta penggunaan bahan ajar yang sesuai. Salah satu bentuk media pembelajaran yang pembelajaran digunakan adalah media

pembelajaran berbasis *software* aplikasi *Adobe Flash CS5*. Media pembelajaran berbasis *software* yang umum digunakan diantaranya adalah media aplikasi *Adobe Flash CS*. Keunggulan *Adobe Flash CS5* merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini, ukuran file kecil dengan kualitas yang baik, kebutuhan hardware yang tinggi, dapat membuat website, dapat ditampilkan diberbagai media seperti web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.

Dalam kegiatan belajar berlangsung, peserta didik menginginkan hal yang menarik dan tidak membosankan. Karena itu, penelitian akan menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran yang di dalamnya tidak hanya materi pembelajaran, namun ditambah lagi sebuah permainan (*games*). Permainan ini adalah *Games Ular Tangga*. *Games Ular Tangga* adalah sebuah aplikasi permainan yang ditambahi materi pembelajaran, dan pada kotak ular tangga akan diberi bintang dan di dalam bintang tersebut akan diberi pertanyaan tersembunyi di balik kotak, peserta didik di haruskan menjawab pertanyaan yang tersembunyi supaya bisa melanjutkan ke kotak selanjutnya. Untuk menghargai prestasi, jika dalam menjawab pertanyaan itu dengan benar akan mendapatkan nilai atau skor 15, dan jika menjawab salah akan mengurangi nilai (-5). Dalam permainan akan diberi batasan waktu. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik dalam menguasai materi yang telah disiapkan oleh pendidik. Semakin jauh kotak yang telah dilampaui semakin besar tingkat pemahaman peserta didik. Dikarenakan peserta didik tidak bisa melanjutkan ke kotak selanjutnya sebelum bisa menjawab pertanyaan yang ada di kotak mereka berada.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Saat ini perangkat yang mampu menggunakan berbagai jenis media (audio, video, animasi) adalah komputer. Gabungan dari berbagai media dengan adanya unsur timbal balik dikenal dengan istilah *multimedia interaktif*. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran berbasis *software*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS5 Berbentuk Games Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-2018”**

H. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

4. Kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran akuntansi.
5. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional.
6. Hasil belajar siswa Akuntansi di SMK Swasta Harapan Stabat masih rendah.

I. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah di paparkan di atas, penelitian ini dibatasi pada pengaruh penggunaan media

pembelajaran *Games* Ular Tangga menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat pada materi pokok akuntansi persediaan.

J. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah :

Apakah ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *adobe flash CS5* berbentuk *games* ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-2018?

K. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian adalah :

Untuk mengetahui bagaimanakah media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* bentuk *games* ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017-2018.

L. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

4. Dapat menjadi bahan masukan yang relevan untuk menambah wawasan sebagai pengalaman bagi guru Akuntansi pada materi pokok akuntansi persediaan.

5. Sebagai bahan informasi untuk mengetahui sejauh mana meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan aplikasi *adobe flash CS5* berbentuk “*Games Ular Tangga*”.
6. Sebagai bahan referensi dan perbandingan jika ada mahasiswa yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan media pembelajaran yang sama.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

E. Kerangka Teoritis

2. Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasan latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 4) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education ang Communicatian Technology*, 1997) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming (1987) dalam arsyad (2011: 3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula

menceritakan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan (1982) dalam Arsyad (2011: 4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerimaan. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam Latuheru (1993) dalam Arsyad (2011: 4) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1986) dalam Arsyad (2011: 4) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder,

film, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

a. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

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

1) Fungsi Atensi

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

2) Fungsi Afektif

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

3) Fungsi Kognitif

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

4) Fungsi Kompensatoris

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

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

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

b. Jenis Media Pembelajaran

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

- 5) Media hasil teknologi
- 6) Media hasil teknologi audio-visual
- 7) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer
- 8) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

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

c. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

Gagne dan Briggs (1987) dalam Arsyad (2011: 4) mengemukakan bahwa Media Pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri, antara lain buku, *tape*

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

Berikut diuraikan Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (Arsyad. 2011: 81-101):

6) Media Berbasis Manusia

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

7) Media Berbasis Cetakan

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

8) Media Berbasis Visual

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

9) Media Berbasis Audio Visual

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

10) Media Berbasis Komputer

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

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

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

d. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2011: 114-117) teknik penggunaan Media Pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu:

3) Penggunaan Media Berdasarkan Tempat

c) Penggunaan di Kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Paling penting dalam hal ini media tersebut disajikan di ruang kelas di mana pendidik dan peserta didik hadir bersama-sama berinteraksi secara langsung.

d) Penggunaan di Luar Kelas

Media yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh pendidik atau melalui pengontrolan oleh orang tua peserta didik.

4) Variasi Penggunaan Media

c) Media dapat digunakan perseorangan

Media dapat digunakan oleh seseorang sendirian saja atau dikenal dengan istilah *individual learning*. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya secara mandiri.

d) Media dapat digunakan secara berkelompok

Pembelajaran berlangsung dengan jumlah peserta didik yang cukup banyak atau bersifat kelompok. Media dirancang untuk digunakan berkelompok juga memerlukan buku petunjuk.

2. Aplikasi Adobe Flash CS5

1. Pengertian Aplikasi Adobe Flash CS5

Dalam MADCOMS (2011), *Adobe Flash CS5* merupakan program animasi dua dimensi berbasis vector yang dapat menghasilkan segala hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja *Adobe Flash* tidak perlu diragukan lagi, berbagai aplikasi 2D dapat dibuat mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *company profile* dan web animasi. Fitur dalam *Adobe Flash CS5* sangat membantu pengguna dalam membuat beragam multimedia. Banyak kecanggihan dan keunggulan flash dalam membuat dan mengolah animasi, diantaranya dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie*, dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*, dapat mengkonversi dan *publish* ke dalam beberapa tipe file (.swf, .html, .jpg, .png, .exe, .mov), dan mempunyai fleksibilitas dalam pembuatan objek-objek vektor.

2. Keunggulan Adobe Flash CS5

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

desain animasi atau web. Berikut adalah beberapa fitur terbaru yang disediakan oleh *Adobe Flash CS5*.

- 7) *Object-based Animation*
- 8) *Motion Editor Panel*
- 9) *Motion Tween Presets*
- 10) *Inverse Kinematics with The Bone tool*
- 11) *3D Transformations*
- 12) *Decorative Drawing with the Deco tool*

3. Media Pembelajaran *Games* Ular Tangga

Menurut Arief S. Sadiman dkk. (2011: 75), permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Komponen utama dalam permainan Arief S Sadiman dkk. (2011: 76) adalah:

- f) Adanya pemain.
- g) Adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi.
- h) Adanya aturan-aturan main.
- i) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.
- j) Berdasarkan aturannya, permainan dapat dibedakan menjadi dua yaitu permainan yang aturannya ketat dan yang aturannya luwes.

Dari sifatnya, permainan dibedakan atas permainan yang kompetitif dan non kompetitif. Permainan kompetitif mempunyai tujuan yang jelas dan pemenangnya dapat diketahui secara cepat. Sebaliknya permainan yang non kompetitif tidak mempunyai pemenang sama sekali karena pada hakikatnya

pemain berkompotensi dengan sistem permainan itu sendiri (Arief S Sadiman dkk., 2011:78) Kelebihan dan kekurangan permainan sebagai media pendidikan menurut Arief S Sadiman dkk. (2011: 78-81) adalah:

c) Kelebihan

- 7) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
- 8) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
- 9) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
- 10) Permainan memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- 11) Permainan bersifat luwes
- 12) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

d) Kekurangan

- 3) Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan/teknis pelaksanaan
- 4) Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja padahal keterlibatan seluruh siswa/warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

Jadi, permainan adalah interaksi antara pemain (siswa dengan siswa lainnya) dalam aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

1. langkah-langkah Media Pembelajaran *Games* Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Dalam permainan ini, papan dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Pada permainan Ular Tangga Pintar ini hanya dimainkan oleh 1 orang pemain. Kata pintar ditambahkan karena setelah permainan selesai akan ada nilai yang keluar pada halaman *Game over*.

Ada beberapa aturan dalam penggunaan permainan ular tangga diantaranya adalah :

- 15) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100.
- 16) Terdapat beberapa jumlah ulat dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu.
- 17) Terdapat 1 buah dadu
- 18) Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam, biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan.
- 19) Panjang ular tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 20) Sebagian ular dan tangga adalah pendek, hanya sedikit tangga yang panjang.
- 21) Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 49 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah.
- 22) Untuk menentukan siapa yang mendapatkan giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- 23) Semua pemain memulai dari petak nomor 1.
- 24) pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 25) Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada satu petak.
- 26) Jika bidak berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- 27) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.

- 28) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Games* Ular Tangga

Penggunaan permainan ular tangga membawa dampak positif bagi pembelajaran di kelas. Rahman (2010) berpendapat bahwa permainan ular tangga dapat dipergunakan dalam pengajaran kecil.

c) Keunggulannya

- 7) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 8) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 9) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 10) Permainan ular tangga dapat merancang siswa memecahkan masalah.
- 11) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun diluar kelas.
- 12) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif. Penggunaan permainan ular tangga dalam proses

pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan permainan tersebut.

d) Kelemahan

- 5) Penggunaan permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada siswa
- 6) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- 7) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan keributan.
- 8) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

4. Hasil Belajar

(Slameto 2010:2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

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

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

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

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

Yang tergolong faktor internal adalah :

- 3) Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh cacat tubuh, dan sebagainya.
- 4) Faktor sosial yang terdiri atas:
 - e) Faktor lingkungan keluarga
 - f) Faktor lingkungan sekolah
 - g) Faktor lingkungan masyarakat
 - h) Faktor kelompok.
- 6) Faktor budaya seperti : adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
- 7) Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
- 8) Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan.

5. Materi Pembelajaran

1. Akuntansi Persediaan

b) Pengertian persediaan

Prinsip akuntansi Indonesia, menyebutkan bahwa istilah persediaan digunakan untuk menyatakan :

- d) Tersedia untuk dijual (barang dagang/ barang jadi)
- e) Masih dalam proses produksi untuk diselesaikan, kemudia dijual (barang dalam proses/pengolahan)
- f) Akan digunakan untuk produksi barangbarang jadi yang akan dijual (bahan baku dan bahan pembantu) dalam rangka kegiatan normal perusahaan.

Dari istilah diatas dapat disimpulakn bahwa persediaan adalah barang yang dimiliki untuk dijual kembali, dipergunakan untuk membantu kelancaran proses produksi, atau diolah lebih lanjut menjadi barang jadi yang siap dijual, dalam kegiatan normal suatu perusahaan

c) Klasifikasi Persediaan

Klasifikasi persediaan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

- d) Menurut PSAK no.14 (2007)

Istilah persediaan dalam akuntansi ditujukan untuk menyatakan suatu jumlah aktiva berwujud yang memenuhi kriteria (PSAK : Pernyataan Standar Akuntansi Keuangan Indonesia No.14) yang menyatakan bahwa persediaan adalah aktiva:

- 4) Tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal
- 5) Dalam proses produksi dan atau perjalanan
- 6) Dalam bentuk bahan (atau perlengkapan) untuk digunakan dalam proses produksi.
 - e) Menurut jenis perusahaan

Persediaan barang diklasifikasikan sesuai dengan jenis perusahaan tersebut. Dalam perusahaan perdagangan persediaan barang merupakan aktiva dalam bentuk siap jual kembali dan yang paling aktif dalam operasi usahanya. Sedangkan dalam perusahaan pabrikasi atau manufaktur, persediaan barang dapat diklasifikasikan sebagai berikut: persediaan bahan baku, barang dalam proses, dan barang jadi. Terdapatnya klasifikasi persediaan yang berbeda antara perusahaan perdagangan dengan perusahaan manufaktur adalah karena fungsi dua perusahaan itu memang berbeda. Fungsi perusahaan perdagangan adalah menjual barang yang diperoleh dalam bentuk sudah jadi. Dengan kata lain, tidak ada proses pengolahan makan pengolahan tersebut terbatas pada pembungkusan atau pemberian kemasan agar barang lebih menarik selera konsumen. Sedangkan fungsi perusahaan manufaktur adalah mengolah bahan mentah menjadi produk selesai.

f) Sistem Pencatatan Persediaan

Untuk dapat menetapkan nilai persediaan pada akhir periode dan menetapkan biaya persediaan selama satu periode, sistem persediaan yang digunakan adalah:

3) Sistem periodik (physical)

Dalam metode ini pencatatan mengenai jumlah persediaan tidak dilakukan secara terus menerus. Jumlah persediaan dicatat setiap akhir periode (misalnya akhir bulan atau akhir tahun), dengan jalan menghitung jumlah physical persediaan dihitung, selanjutnya ditentukan harga pokok persediaan dengan cara mengalikan kualitas persediaan (hasil perhitungan fisik) dengan harga pokok setiap unitnya.

Selama periode yang berjalan pencatatan terhadap mutasi persediaan (pembelian dan penjualan) adalah sebagai berikut:

3. Jurnal untuk mencatat pembelian:

pembelian	Rp xxx
hutang dagang/kas	Rp xxx

debit : rekening pembelian

kredit : rekening hutang dagang atau rekening kas masing-masing sebesar harga pokok dari barang yang dibeli.

4. jurnal untuk mencatat penjualan:

piutang dagang/kas	Rp xxx
penjualan	Rp xxx

debit : rekening piutang dagang atau rekening kas

kredit : rekening penjualan

Dalam metode fisik tersebut, diperlukan penyesuaian untuk menentukan harga pokok penjualan. penyesuaian tersebut dilakukan pada setiap akhir periode

(pada saat penyusunan laporan keuangan), setelah dilakukan perhitungan jumlah fisik persediaan yang ada.

Dengan demikian menurut metode pencatatan persediaan secara phsyik tersenut, jumalh persediaan dan harga pokok penjualan tidak dapat diketahui setiap saat. atau dengan lain perkataan laba kotor penjualan hanya dapat diketahui pada akhir periode, yaitu pada saat setelah dilakukan perhitungan fisik persediaan dan penentuan harga pokok penjualan barang yang bersangkutan, harga pokok penjualan ditentukan dengan cara sebagai berikut:

persediaan awal periode	Rp xxx
pembelian bersih	<u>Rp xxx</u>
harga pokok barang yang tersedia dijual	Rp xxx
persediaan akhir periode	<u>Rp xxx</u>
harga pokok penjualan	Rp xxx

4) sistem permanen (perpetual)

Dalam metode ini pencatatan mengenai jumlah persediaan dilakukan secara terus menerus, sehingga jumlah persediaan yang ada setiap saat dapat diketahui. pencatatan terhadap mutasi persediaan selama periode berjalan adalah sebagai berikut:

3. jurnal untuk mencatat pembelian:

persediaan	Rp xxx
hutang dagang/kas	Rp xxx

4. jurnal untuk mencatat penjualan:

piutang dagang/kas	Rp xxx	
penjualan		Rp xxx
harga pokok penjualan	Rp xxx	
persediaan		Rp xxx

Perbedaan pokok metode ini dengan metode fisik adalah sebagai berikut:

- 3) pada jurnal pembelian rekening yang di debit adalah rekening persediaan, sedangkan menurut metode fisik rekening yang di debit adalah rekening pembelian.
- 4) pada jurnal penjualan terdapat satu jurnal lagi yang mencatat pembebanan harga pokok barang yang dijual, yaitu debit rekening harga pokok penjualan dan kredit rekening persediaan.

Dengan demikian, menurut metode ini harga pokok persediaan diketahui setiap saat dan harga pokok penjualan dapat diketahui setiap saat, sehingga pada akhir periode (saat penyusutan laporan keuangan) tidak perlu dibuat jurnal penyesuaian sebagaimana yang dilakukan jika menggunakan metode fisik.

disamping itu pada metode perpetual diperlukan buku pembantu persediaan untuk mencatat kuantitas dan harga dari barang yang dibeli dan dijual. penggunaan buku pembantu tersebut sangat diperlukan terutama jika persediaan yang dimiliki perusahaan bermacam-macam jenisnya. selain itu dengan buku pembantu perusahaan dapat setiap saat mengetahui sisa persediaan jenis tertentu dengan cepat dan mudah.

Contoh Buku Pembantu Persediaan yang biasanya dipergunakan dalam metode pencatatan persediaan secara perpetual:

Tabel 2.1

BUKU PEMBANTU PERSEDIAAN

BARANG :

Tanggal	Pembelian			penjualan			Saldo		
	Unit	Harga pokok/unit	jumlah	Unit	Harga pokok/unit	jumlah	unit	Harga pokok/unit	jumlah

F. Penelitian Yang Relevan

- Erna Novitasari (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Pokok Materi Alat Optik Kelas VII SMP”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan Ular Tangga untuk materi Fisika SMP kelas VII materi alat optik. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang menggunakan metode *research and development* (R & D), model pengembangan yang digunakan untuk penelitian

ini adalah model prosedural yaitu bersifat deskriptif, langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran. Data yang diperoleh melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis IT berbentuk ulat tangga untuk materi Alat Optik siswa kelas VII SMP yang telah dikembangkan termasuk kriteria sangat baik. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hasil kualitatif ahli materi, ahli media, dan siswa memberikan rata-rata penilaian 86,48%. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Erma yaitu pengembangan media pembelajaran ulat tangga dan yang dikembangkan berbasis IT. Sementara itu, terdapat perbedaan yaitu pada pokok materi. Pada penelitian Erma mengangkat alat optik pada kelas VII SMP sedangkan pada penelitian ini mengangkat kompetensi dasar Pasar Uang dan Pasar Modal. Perbedaan lainnya yaitu pada subjek dan tempat penelitian.

5. Amin Sholikhah (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga untuk meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan persentasi dan data kualitatif. Analisis data deskriptif dengan persentasi dilakukan dengan

membandingkan perolehan skor aktivitas belajar akuntansi siswa dengan skor maksimum kemudian dipersentasikan, sedangkan analisis data kualitatif dilakukan dengan mereduksi data dan menarik kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Implementasi Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media Ular Tangga dapat Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2012/2013 yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor aktivitas belajar akuntansi siswa sebesar 60,14% dari sebelum penerapan pembelajaran Kooperatif Teknik *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Ular Tangga sebesar 9,49% meningkat menjadi 69,63 di siklus I. Selanjutnya dari siklus I ke siklus II juga terjadi peningkatan sebesar 12,96%. Skor aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 69,63% menjadi 82,59%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Amin adalah penggunaan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan perbedaannya adalah metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) sedangkan penelitian Amin menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengukur aktivitas. Perbedaan lainnya yaitu subjek dan tempat penelitian.

6. Syahida Norviana (2014) dalam penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Kompetensi Dasar membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala *Likert*. Analisis yang digunakan secara deskriptif kuantitatif dengan

persentasi. Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran pada Kompetensi Dasar Membuat dan Membukukan Jurnal Penyesuaian untuk siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Hasil kualitatif penilaian ahli media, ahli materi dan siswa memberikan rata-rata 82,55%. Persamaan penelitian ini dengan Syahida penggunaan penelitian *Research and Development* (RnD) dan media yang digunakan sama yaitu ular tangga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Syahida pengembangan Media Ular Tangga ini berbasis IT, dan punya Syahida masih secara manual. Untuk perbedaan yang lain Kompetensi dasar, tempat dan subjek penelitian.

G. Kerangka Konseptual

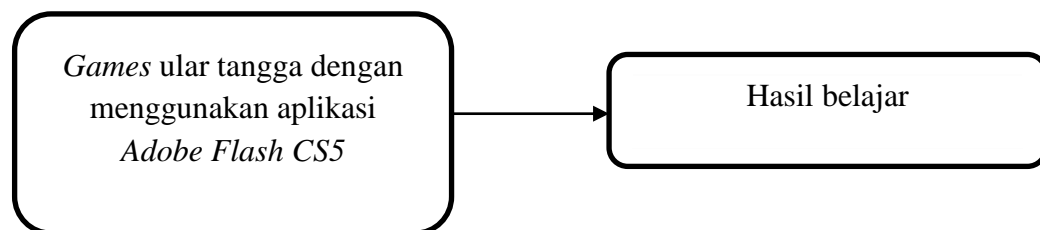
Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah mengalami proses belajar yang dapat diukur melalui tes yang hasilnya berupa angka atau huruf. Rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah metode mengajar. Metode mengajar guru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

Media pembelajaran yang menumbuhkan suasana belajar yang tidak pasif salah satunya media pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* dengan kata lain siswa belajar dalam kelompok tidak seperti dalam pembelajaran konvensional, bahwa siswa belajar secara individu. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa seorang siswa tidak hanya belajar dari dirinya sendiri, melainkan juga belajar dari diri orang lain.

Pembelajaran *games* ular tangga dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, para siswa bekerja dalam satu tim. Pembelajaran dengan menggunakan media *games* ular tangga dapat mendorong siswa untuk terus semangat dalam belajar akuntansi dan tidak membuat siswa bosan atau jenuh untuk belajar akuntansi karena media pembelajaran dengan menggunakan media *games* ular tangga adalah sebuah permainan yang mendorong siswa untuk terus maju.

Berdasarkan uraian diatas diduga ada pengaruh media pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* untuk menghasilkan hasil belajar akuntansi.

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



Gambar 2.1

Paradigma penelitian

H. Hipotesis

Berdasarkan uraian-uraian diatas maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ada Pengaruh Media Pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *games* ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

F. Lokasi dan Waktu Penelitian

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Harapan Stabat yang beralamat Pantai Gemi, Stabat, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara 20814.

4. Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2017-2018. Pada bulan Januari sampai Maret 2018 yaitu dengan jadwal penelitian sebagai berikut.

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

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

G. Populasi dan Sampel

3. Populasi

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas XI Akuntansi SMK-Swasta Harapan Stabat yang berjumlah sebanyak 2 kelas Akuntansi kelas XI:

Tabel 3.2
Jumlah Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
XI AK – 1	34 Siswa
XI AK – 2	34 Siswa
Jumlah	69 Siswa

4. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi 1 SMK Swasta Harapan Stabat yang berjumlah 34 orang siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *Purposive Sampling*/sampel bertujuan, dikarenakan hasil belajar kelas XI Akuntansi 1 lebih rendah dari pada XI Akuntansi 2. *Purposive sampling* “Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dengan kata lain *purposive sampling* diartikan dengan sampling secara sengaja, dimana peneliti menentukan sendiri sampel yang akan diambil karena adanya pertimbangan-pertimbangan tertentu”.

H. Variabel dan Definisi Operasional

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

Variabel terikat (X) : media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk Games ular tangga. Adapun yang menjadi definisi operasional dari masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah :

3. Media pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* adalah model pembelajaran yang menekankan kepada kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari 4 orang dengan taraf kemampuan yang berbeda-beda, golongan dan taraf hidup yang berbeda-beda. Melebur

menjadi satu untuk mencapai satu tujuan pembelajaran dengan persaingan antar individu. Media Pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* ini lebih berpatokan terhadap murid, guru hanya sebagai fasilitator semata. Jadi penekanan materi lebih ditekankan dalam media *games* ular tangga pada pembelajaran ini.

Adapun langkah-langkah penerapan Media Pembelajaran *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* adalah sebagai berikut :

- k. Guru menyiapkan materi awal seputar akuntansi persediaan. Kemudian guru menerangkan materi seputar akuntansi persediaan dan sistem pencatatannya.
- l. Guru memberikan tes dikelas kepada siswa seputar akuntansi persediaan, test awal bertujuan mengetahui taraf kemampuan siswa untuk memudahkan guru mengetahui mana siswa yang memiliki kemampuan lebih, sedang dan kurang.
- m. Setelah guru memberikan test, kemudian guru membagi dalam beberapa kelompok masing-masing 4 orang dalam satu kelompok dengan acuan taraf kemampuan yang telah guru peroleh dari hasil test awal. Jadi, dalam masing-masing kelompok terdapat siswa yang pintar, sedang dan kurang pintar.
- n. Kemudian, guru menyuruh siswa untuk mulai permainan dengan masing-masing siswa memiliki nyawa 3 dan apabila siswa menjawab soal salah maka nyawa tersebut akan hilang secara otomatis dan siswa tidak bisa melanjutkan untuk bermain karena dilanjutkan oleh giliran pemain yang berikutnya.

- o. Kemudian, guru melihat skor yang didapat dari masing-masing siswa apabila siswa telah mencapai skor yang ditentukan yaitu 75 sesuai dengan KKM maka siswa tersebut telah berhasil bermain dengan benar dan jika siswa belum mencapai skor yang ditentukan maka akan mengulagi permainannya lagi.
4. Variabel bebas (Y) : Hasil belajar siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil belajar yang diteliti dalam hal ini adalah hasil belajar pada materi pembelajaran akuntansi persediaan. Hasil belajar tersebut diperoleh melalui hasil *test*.

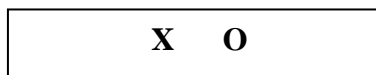
I. Jenis dan Desain Penelitian

3. Jenis Penelitian

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

4. Desain Penelitian

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



Gambar 3.1

Desain Penelitian

Keterangan:

X : *Treatment*/Perlakuan yaitu sebagai variabel independen berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games* Ular Tangga.

O : Hasil belajar yaitu sebagai variabel dependen

J. Teknik Pengumpulan Data

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

3. Dokumentasi

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

4. Angket

Tujuan angket digunakan untuk menguji pemahaman siswa yaitu tentang media pembelajaran *games* ular tangga. Angket yang digunakan oleh peneliti adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya dengan cara memberi tanda silang atau tanda *checklist*.

Angket ini dibagi kepada 34 orang siswa dengan jumlah 23 butir pernyataan. Kemudian angket tersebut dikumpulkan dan di analisa.

Tabel 3.3
Tabel Kisi-Kisi Angket Penggunaan Media Pembelajaran Games Ular
Tangga

No	Indikator	No.Butir	Jumlah
1	Aspek perangkat lunak	1,2,3,4,5	5
2	Aspek desain pembelajaran	6,7,8,9,10,11,12,13,14	9
3	Aspek komunikasi visual	15,16,17,18,19,20,21,22,23	9
Jumlah			23

Sumber: Angket Uji Instrumen SMK Swasta Harapan Stabat

Tabel 3.4
Alternatif Jawaban Menurut Skala Likert

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

Sumber: sugiyono, 2013:135

I. Aspek Pengukuran

3. Media pembelajaran

Angket untuk pengetahuan disusun dalam bentuk pernyataan berjumlah 23 butir item. Data menggunakan skala guttman yaitu skala yang bersifat tegas dan konsisten dengan memberikan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS), yaitu hubungan dengan hasil belajar siswa Akuntansi dengan skor

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

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

Kategori penilaian angket sebagai berikut:

Pernyataan 23 - 53 : Kurang

Pernyataan 54 - 84 : Cukup

Pernyataan 85 - 115 : Baik

4. Hasil Belajar

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

- Nilai >75 : Lulus

- Nilai < 75 : Tidak Lulus

J. Uji Validitas dan Reabilitas

2. Uji Validitas

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

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang di inginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji instrumen yang digunakan apakah valid atau tidak, maka peneliti menggunakan rumus koreksi *Product Moment Person*

Rumus Product Moment Person

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

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

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

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

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

Dengan menghitung korelasi antara aktivitas dan hasil belajar maka akan diketahui apakah ada hubungan positif atau hubungan yang negatif antara aktivitas dan hasil belajar artinya jika r_{xy} bernilai positif berarti kalau variabel naik maka variabel lainnya juga naik, demikian pula sebaliknya jika r_{xy} bernilai negatif berarti kalau satu variabel lainnya juga turun.

3. Uji Reliabilitas

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

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

Rumus :

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

Keterangan : r_{11} : Koefisien reliabilitas tes

n : Banyaknya butiran soal

2 : Bilangan konstanta

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

6. $0,90 < r_{11} < 1,00$ Reliabilitas sangat tinggi
7. $0,70 < r_{11} < 0,90$ Reliabilitas tinggi
8. $0,40 < r_{11} < 0,70$ Reliabilitas cukup
9. $0,20 < r_{11} < 0,40$ Reliabilitas rendah
10. $r_{11} \leq 0,20$ Reliabilitas sangat rendah

K. Teknik Analisis Data

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

4. Analisis deskriptif data

Menurut sugiyono (2008:207) menyatakan bahwa analisis deskriptif statistik digunakan untuk menganalisis dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang lebih terkumpul sebagaimana adanya tanpa

bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

5. Analisis inferensial

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

2) 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:

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

$$Z_1 = \frac{X_1 - X_2}{S}$$

Keterangan :

X = Rata-rata nilai hasil belajar

S = Standar deviasi

- g) Menghitung peluang $F(Z_i) = P(Z)$

h) Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_i , jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z)$.

Maka $S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang}}{N}$

i) Menghitung selisih $F(Z) - S(Z)$, kemudian menentukan harga mutlaknya.

j) Mengambil harga untuk yang paling besar dari selisih tersebut, disebut L_{hitung} selanjutnya pada taraf signifikat.

6. Uji Hipotesis

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

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

F. Deskripsi Data Sekolah

3. Sejarah Singkat Sekolah

Yayasan Perguruan Harapan dibangun pada bulan 1984, dan dibukasebagai sekolah pada bulan Juli.Tahun pertama ini hanya ada SMP saja yangterdiri atas 2 kelas. Kepala sekolahnya Yaitu Bapak Legiman. Lalu SMEA(Sekolah Menengah Ekonomi Atas) didirikan pada tahun kedua tepatnya padatahun 1985. Pada saat itu yang menjabat kepala sekolah yaitu Bapak Muslim.Siswa terbanyak pada tahun 1998 sampai 1999. Dan tahun 2000.

SMK TI atau lebih dikenal STM (Sekolah Teknik Mesin) hadir pada tahun1996 yang langsung dikepala oleh Bapak Ketua Yayasan yaitu Drs. SunewingDayli. setiap tahun ada perkembangan siswanya. Baru tahun 2007 SMK TKJ(Teknik Komputer dan Jaringan) menyusul, Pada saat ini siswa terbanyak terdapatpada jurusan TKJ. Memang SMK TKJ baru dibuka tapi peminatnya cukupbanyak.

Tujuan SMK ini yaitu meningkatkan perkembangan ilmu pengetahuan danteknologi serta mampu menciptakan siswa-siswi yang terampil di dala bidangteknologi dan mengajarkan bagaimana menjadi seorang berdisiplin, mandiri danbertanggung jawab atas pekerjaan yang dikerjakan dalam bidang apapun itu danjuga memperdayakan potensi sekolah, masyarakat dan pemerintah

daerah guna menuju masyarakat Indonesia yang beriman, bertaqwa dan mampu mengikutiperkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK).

4. Peran Sekolah

- d) Meningkatkan mutu tamatan yang berkualitas dan berkompetensi serta mampu menjawab tuntutan dunia kerja nyata.
 - e) Menciptakan Sumber Daya Manusia yang mampu memahami penggunaan media dan sarana Teknologi Informasi dan Komunikasi.
 - f) Meningkatkan dan menambah sumber informasi guna pengembangan pendidikan di wilayah sekitar sekolah.
- d. Visi SMK Swasta Harapan Stabat
- “Terwujudnya SMK HARAPAN STABAT sebagai Lembaga Pendidikan yang handal dalam menyiapkan Sumber Dana Manusia (SDM) untuk menghadapi era otonomi daerah dan era global”.
- e. Misi SMK Swasta Harapan Stabat
- “Menghasilkan tenaga kerja terampil tingkat menengah yang berbudi pekerti luhur, berimtaq, cakap dan profesional sesuai dengan bidang keahlian, sehingga mampu berkompetisi di lapangan kerja, baik di dalam negeri maupun diluar negeri.
- f. Tujuan SMK Swasta Harapan Stabat
- c) Menyelenggarakan KBM bermutu, baik di sekolah maupun di industri.

- d) Terciptanya wawasan wiyata mandala di sekolah, sehingga suasana belajartumbuh kondusif, aman dan nyaman bagi seluruh warga sekolah.

G. Hasil Penelitian

3. Deskripsi Hasil Penelitian

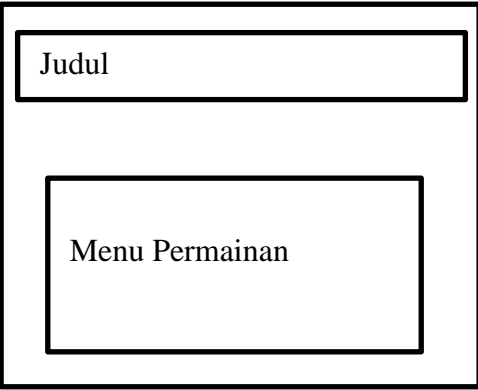
Pada saat peneliti memasuki kelas, peneliti mengkondusifkan kelas. Setelah kelas kondusif, peneliti menjelaskan materi kepada siswa kemudian menjelaskan langkah-langkah dalam *games* ular tangga dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS5* yaitu :

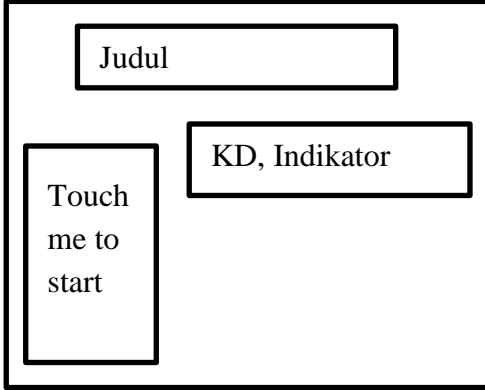
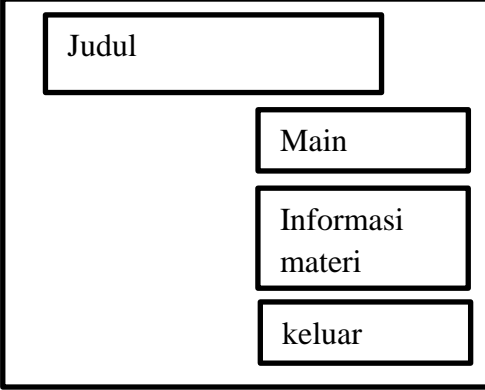
- p. Guru menyiapkan materi awal seputar akuntansi persediaan. Kemudian guru menerangkan materi seputar akuntansi persediaan dan sistem pencatatannya.
- q. Guru memberikan tes dikelas kepada siswa seputar akuntansi persediaan, test awal bertujuan mengetahui taraf kemampuan siswa untuk memudahkan guru mengetahui mana siswa yang memiliki kemampuan lebih, sedang dan kurang.
- r. Setelah guru memberikan test, kemudian guru membagi dalam beberapa kelompok masing-masing 4 orang dalam satu kelompok dengan acuan taraf kemampuan yang telah guru peroleh dari hasil test awal. Jadi, dalam masing-masing kelompok terdapat siswa yang pintar, sedang dan kurang pintar.
- s. Kemudian, guru menyuruh siswa untuk mulai permainan dengan masing-masing siswa memiliki nyawa 3 dan apabila siswa menjawab soal salah maka nyawa tersebut akan hilang secara otomatis dan siswa tidak bisa

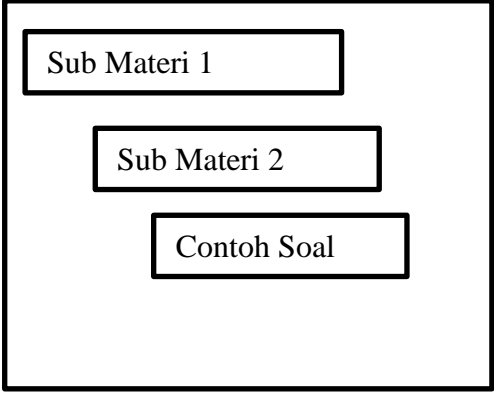
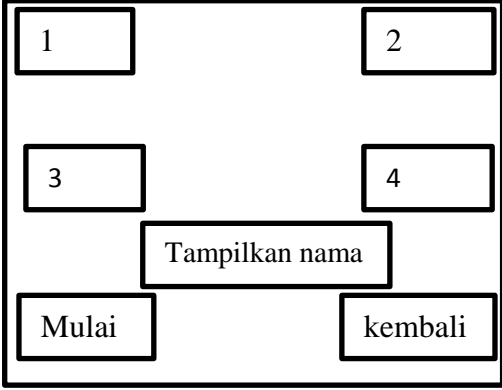
melanjutkan untuk bermain karena dilanjutkan oleh giliran pemain yang berikutnya.

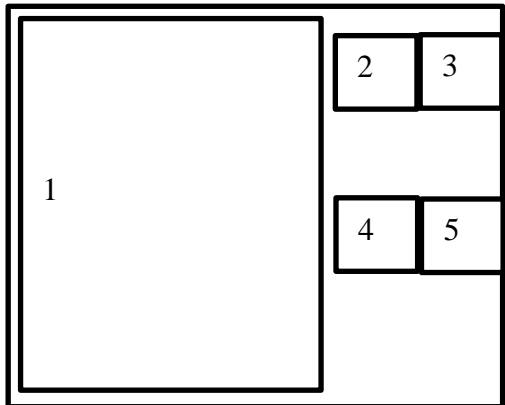
- t. Kemudian, guru melihat skor yang didapat dari masing-masing siswa apabila siswa telah mencapai skor yang ditentukan yaitu 75 sesuai dengan KKM maka siswa tersebut telah berhasil bermain dengan benar dan jika siswa belum mencapai skor yang ditentukan maka akan mengulangi permainannya lagi.


Berikut adalah pemaparan storyboard yang berhubungan dengan aplikasi media pembelajaran Akuntansi *games* ular tangga sekaligus proses menggunakan aplikasi atau *games* tersebut

No	Nama <i>Map</i>	Desain	Keterangan
1	Halaman Awal		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan namagame. • Bagian Menu Permainan terdiri darimulai, tentang, profil.

2	Halaman Tentang		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan namagame. • Bagian KD, Indikator menjelaskan Kompetensi Dasar dan Indikator pada game. • Touch Me To Start menjelaskan untuk masuk ke game Ular Tangga.
3	Halaman Informasi		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan namagame. • Bagian main digunakan untuk masuk kedalam halaman permainan. • Bagian informasi materi digunakan untuk menampilkan sub materi yaitu Akuntansi Persediaan. • Bagian keluar digunakan untuk kembali ke halaman awal.

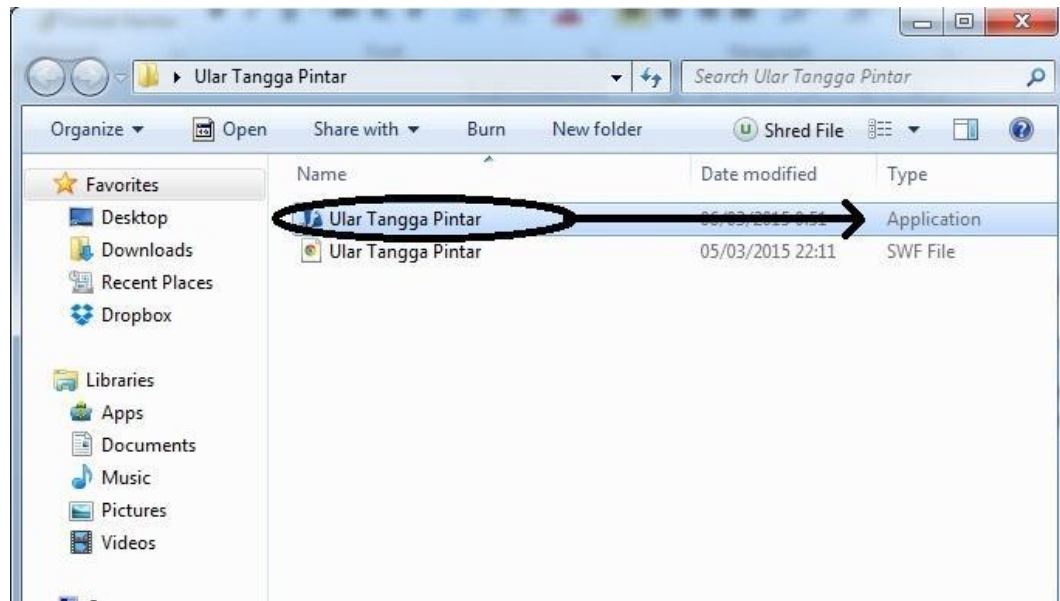
4	Halaman Materi		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian Sub materi 1 menampilkan sub materi yaitu pengelolaan kartu persediaan barang dagang. • Bagian Sub materi 2 menampilkan sub materi yaitu data mutasi persediaan barang dagang. • Bagian Contoh Soal menampilkan soal-soal dari sub materi yang ada.
5	Halaman Profil Pemain		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian 1 menampilkan nama pemain pertama. • Bagian 2 menampilkan nama pemain kedua. • Bagian 3 menampilkan nama pemain ketiga. • Bagian 4 menampilkan nama pemain keempat. • Bagian mulai untuk memulai <i>game</i> Ular tangga. • Bagian Tampilkan Nama menampilkan

			<p>nama nama pemain dari pemain 1, 2, 3, 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagian kembali digunakan untuk kembali ke halaman materi.
6	Halaman New Game		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian 1 menampilkan papan ular tangga • Bagian 2 digunakan sebagai nama pemain 1 • Bagian 3 digunakan sebagai nama pemain 2 • Bagian 4 digunakan sebagai nama pemain 3 • Bagian 5 digunakan sebagai nama pemain 4

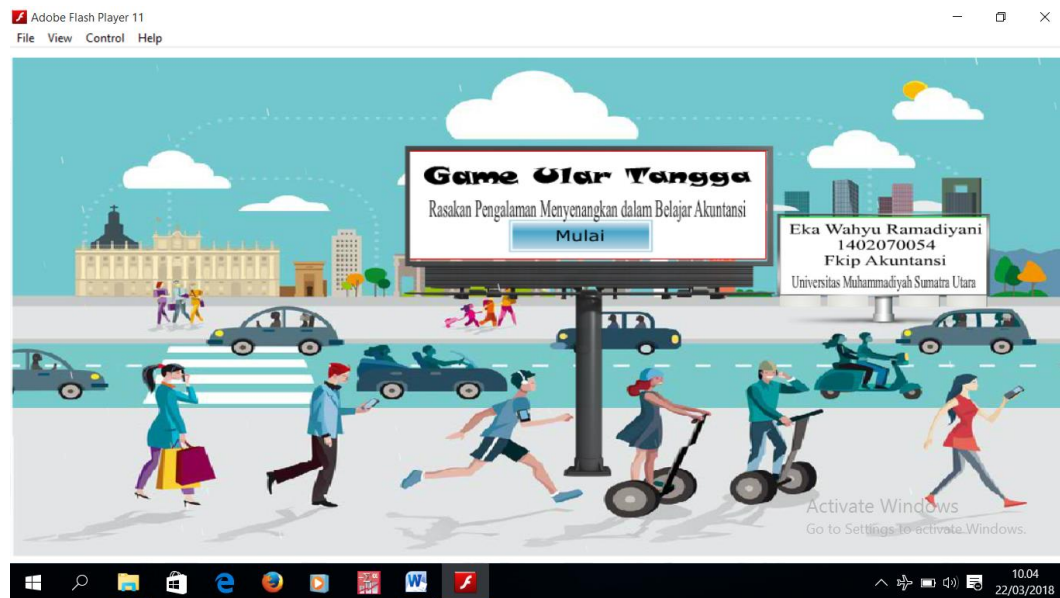
7	Halaman Permainan Selesai		<ul style="list-style-type: none"> • Bagian judul menjelaskan halaman <i>game</i> selesai. • Bagian nilai digunakan untuk menampilkan nilai didapat dari menjawab soal. • Bagian keterangan untuk menampilkan keterangan dari nilai yang telah didapat. • Bagian kembali digunakan untuk kembali ke menu awal.
---	---------------------------	--	--

Berikut adalah tampilan dari media pembelajaran yang sudah direncanakan pada storyboard yang sudah bisa digunakan :

3. Buka folder “ Ular tangga: yang terdapat pada CD-ROM
4. Pilih dan double click Ular Tangga bertype Aplication, seperti pada gambar dibawah ini:



4. Akan masuk ke halaman *games* ular tangga



5. Pilih :

e. "New Game" untuk memulai permainan.

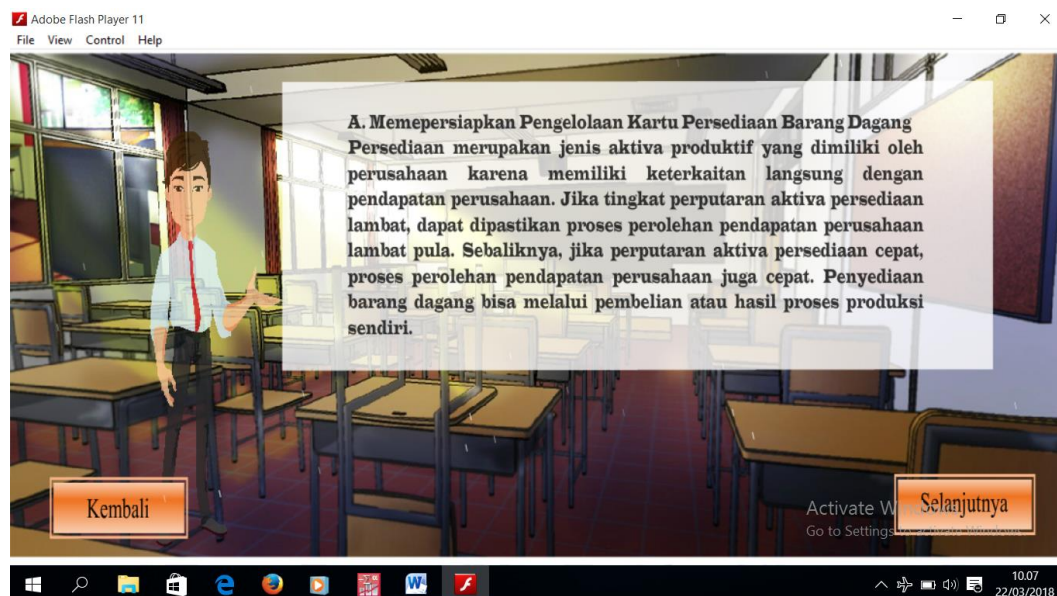
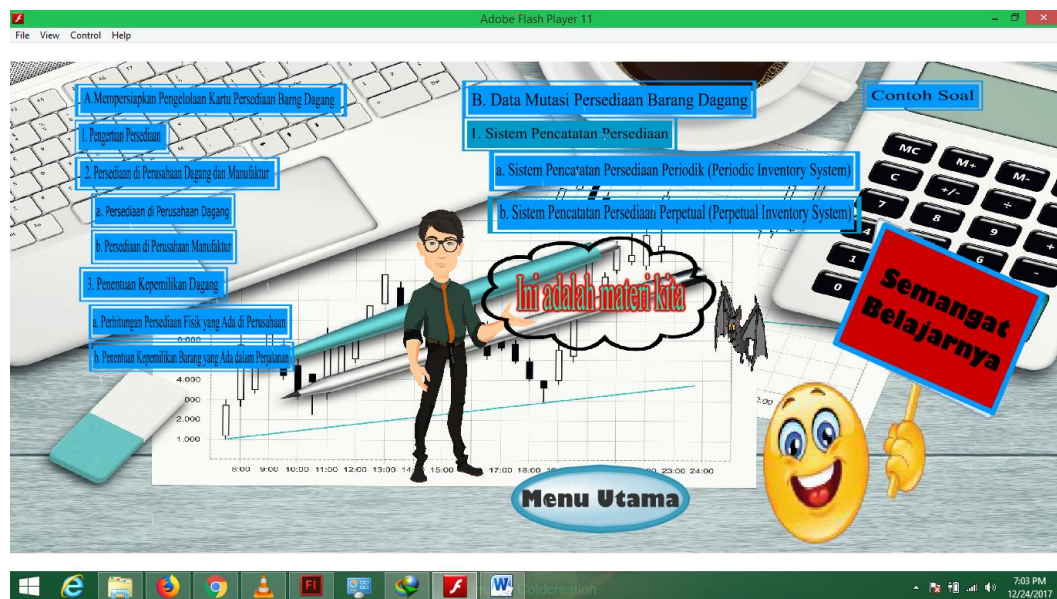
f. "Materi" untuk melihat materi pelajaran.

g. “Tentang” untuk melihat Kompetensi Dasar dan Standat Kompetensi.

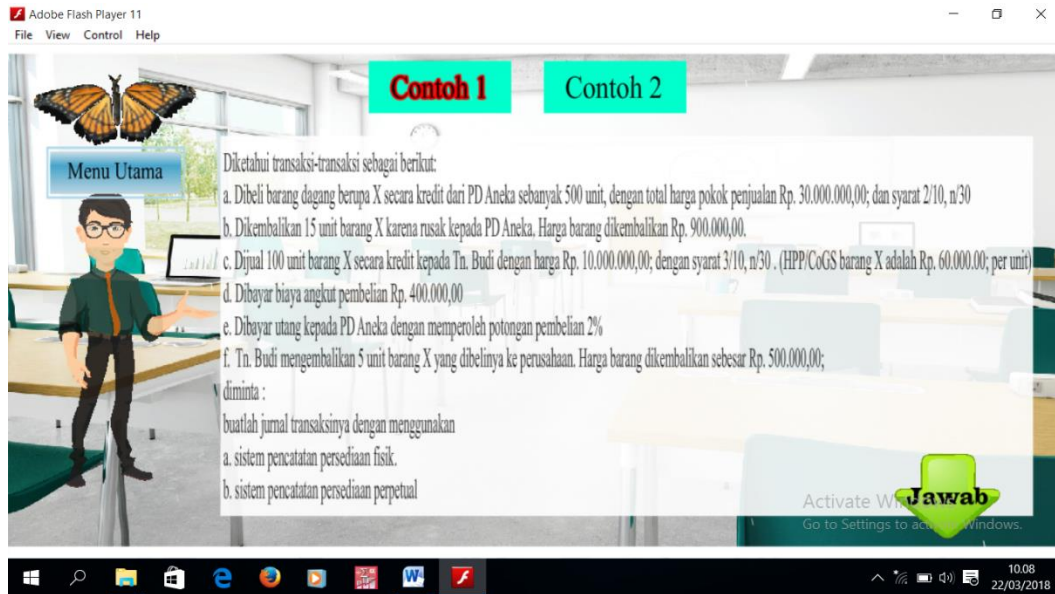
h. “profil” untuk melihat profil pembuat *games* ular tangga.

10. Pada halaman materi terdapat beberapa sub menu materi, pilih salah satu sub materi secara bergantian untuk bisa melihat keseluruhan materi.

Seperti gambar dibawah ini :



11. Berikut ini salah satu halaman contoh soal yang terdapat di dalam *games* ular tangga.



12. Pada halaman nama profil terdapat beberapa kolom pemain yang harus diisi sebelum *games* ular tangga berlangsung. Seperti gambar dibawah ini :



13. Di halaman permainan jika ingin bermain terdapat tombol “Putar dadu” dan “Jalankan”. Seperti gambar dibawah ini:



14. Untuk keluar dari *games* bisa memilih dan klik tombol silang (*close*) yang terdapat di pojok kanan atas.

4. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

c. Uji Validitas Angket

Uji validitas angket untuk mengukur valid atau tidaknya angket dengan menggunakan rumus *SPSS*. Kepada siswa kelas XI AK-1 SMK Swasta Harapan Stabat yang berjumlah 34 orang. Pada saat penelitian dilakukan peneliti membagikan angket sebanyak 23 butir item pernyataan yang berhubungan dengan media pembelajaran *games* ular tangga, dari jumlah tersebut terdapat 18 item pernyataan yang valid yaitu nomor (3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23) dan 5 pernyataan yang tidak valid yaitu nomor (1, 2, 6, 13, 16).

Tabel 4.1
Tabel Validitas Angket

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,101	0,286	Tidak Valid
2	0,212	0,286	Tidak Valid
3	0,432	0,286	Valid
4	0,523	0,286	Valid
5	0,385	0,286	valid
6	0,191	0,286	Tidak Valid
7	0,332	0,286	Valid
8	0,289	0,286	Valid
9	0,336	0,286	Valid
10	0,693	0,286	Valid
11	0,579	0,286	Valid
12	0,491	0,286	Valid
13	0,278	0,286	Tidak Valid
14	0,300	0,286	Valid
15	0,414	0,286	Valid
16	0,247	0,286	Tidak Valid
17	0,330	0,286	Valid
18	0,697	0,286	Valid
19	0,352	0,286	Valid
20	0,494	0,286	Valid
21	0,386	0,286	Valid
22	0,351	0,286	Valid
23	0,390	0,286	Valid

Tabel 4.2
Distribusi Frekuensi Hasil Angket Media Pembelajaran Dengan aplikasi Adobe Flash CS5 berbentuk games Ular Tangga

Alternatif Jawaban												
No Pertanyaan	SS		S		KS		TS		STS		JUMLAH	
	f	%	F	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1	17	48,6	15	42,9	1	2,9	0	0	1	2,9	34	100
2	15	42,9	15	42,9	0	0	0	0	4	11,4	34	100
3	11	31,4	16	45,7	1	2,9	0	20	6	17,1	34	100
4	8	22,9	15	42,9	9	25,7	2	5,7	0	0	34	100
5	10	28,6	9	25,7	9	25,7	4	11,4	2	5,7	34	100
6	6	17,1	19	54,3	0	0	0	0	9	25,7	34	100
7	8	22,9	23	65,7	1	2,9	0	0	2	5,7	34	100
8	3	8,6	27	77,1	2	5,9	0	0	2	5,7	34	100
9	10	29,4	22	64,7	2	5,9	0	0	1	2,9	34	100
10	8	22,9	18	51,4	8	22,9	0	0	0	0	34	100
11	6	17,6	17	50,0	9	26,5	1	2,9	0	0	34	100
12	5	14,7	22	64,7	7	20,6	0	0	0	0	34	100
13	9	25,7	22	62,9	0	0	0	0	3	8,6	34	100
14	5	14,3	27	77,1	1	2,9	1	2,9	0	0	34	100

15	10	28,6	19	54,3	1	2,9	3	8,6	1	2,9	34	100
16	7	20,0	17	48,6	5	14,3	5	14,3	0	0	34	100
17	7	20,0	25	71,4	2	5,7	0	0	0	0	34	100
18	11	31,4	23	65,7	0	0	0	0	0	0	34	100
19	6	17,6	26	74,3	1	2,9	6	17,1	1	2,9	34	100
20	8	23,5	26	76,5	0	0	0	0	0	0	34	100
21	11	31,4	19	54,3	0	0	4	11,4	0	0	34	100
22	9	25,7	22	62,9	1	2,9	1	2,9	1	2,9	34	100
23	10	28,6	24	68,6	0	0	0	0	0	0	34	100

Sumber : data diolah

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

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

6. Sangat Setuju (SS)

Opsi Sangat Setuju (SS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 1 yaitu “dapat di instal dengan mudah” dimana 17 dari 34 siswa atau setara dengan 48,6% dari total sample menjawab Sangat Setuju (SS).

7. Setuju (S)

Opsi Setuju (SS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 14 yaitu “adanya umpan balik ketika menjawab soal” dimana 27 dari 34 siswa atau setara dengan 77,1% dari total sample menjawab Setuju (S).

8. KS (KS)

Opsi Kurang Setuju (KS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 11 yaitu “Alur penyampaian dalam games runtut dan jelas” dimana 9 dari 34 siswa atau setara dengan 25,7% dari total sample menjawab Kurang Setuju (KS).

9. TS (TS)

Opsi Tidak Setuju (TS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 16 yaitu “petunjuk arah/tombol sederhana” dimana 6 dari 34 siswa atau setara dengan 17,1% dari total sample menjawab Tidak Setuju (TS).

10. STS (STS)

Opsi Sangat Tidak Setuju (STS) paling banyak dipilih oleh siswa pada poin pernyataan nomor 6 yaitu “materi yang disajikan dengan game tidak mudah dipahami” dimana 9 dari 34 siswa atau setara dengan 25,7% dari total sample menjawab Sangat Tidak Setuju (STS).

Berdasarkan pemaparan diatas dapat di simpulkan bahwa media Pembelajaran *Games* Ular Tangga efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar akuntansi dengan baik setelah menggunakan media Pembelajaran Permainan *Games* Ular tangga Akuntansi hal ini di buktikan dengan pilihan terbanyak siswa pada poin nomor 14 yaitu “adanya umpan balik ketika menjawab soal” dimana 27 dari 34 siswa atau setara dengan 77,1% dari total sample menjawab Setuju (S), dimana mereka setuju bahwa media ini memotivasi mereka secara langsung dan

membantu mereka dalam memahami materi akuntansi yang diberikan oleh peneliti.

d. Uji Reliabilitas Angket

Untuk menguji reliabilitas angket dengan menggunakan *SPSS*. Pengujian reliabilitas angket ini dilakukan kepada 34 siswa dengan tingkat signifikan 5%.

Tabel 4.3
hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.450	28

Berdasarkan tabel diatas dengan koefisien reliabilitas (r_{11}) angket sebesar 0,450 sehingga dapat dinyatakan bahwa angket media pembelajaran *Games* Ular Tangga dengan bentuk tertutup menyajikan 23 butir item pernyataan dan diikuti oleh 34 siswa. Sudah memiliki reliabilitas tes cukup karena diatas 0,40. Sehingga dapat dinyatakan bahwa angket media pembelajaran *Games* Ular Tangga reliabel.

H. Perhitungan Teknik Analisis Data

3. Uji Normalitas

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

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.81773663
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.133
	Negative	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.773
Asymp. Sig. (2-tailed)		.588

Berdasarkan tabel diatas dengan Kolmogorov-Siminov dengan taraf $\alpha = 0,05$ dengan nilai sig sebesar $0,588 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa populasi berdistribusi normal.

4. Uji Hipotesis

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

Tabel 4.5
Hasil Uji Parsial (Uji t)
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.260	.264		8.552	.000
HASIL_BELAJAR	.015	.004	.586	4.088	.000

b. Dependent Variable: ULAR_TANGGA

Untuk uji t dilakukan pada tingkat $\alpha = 5\%$ dengan satu arah (0,05). Nilai t untuk $n = 34 - 1 = 33$ adalah 2,042.

Pengaruh media pembelajaran *games* Ular Tangga dengan hasil belajar

Uji t digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *games* Ular Tangga mempunyai pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap hasil belajar dari pengolahan data *SPSS for windows* versi 17.0 maka untuk $t_{hitung} 4,088 < 2,042$ t_{tabel} maka hipotesis diterima, sehingga tidak ada pengaruh antara variabel media pembelajaran *games* Ular Tangga dengan hasil belajar.

I. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games* Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games* Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa yang dilaksanakan oleh peneliti di lapangan dinyatakan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan data yang diperoleh oleh peneliti di lapangan. Dan data tersebut diolah menggunakan *SPSS* versi 17.0.

Dari data yang diolah menggunakan *SPSS* versi 17.0 dengan rumus uji t yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa media pembelajaran (X) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Y) hal ini dibuktikan dari hasil uji t dengan hasil $t_{hitung} 4,088 < 2,042$ t_{tabel} maka hipotesis diterima, sehingga ada pengaruh antara variabel media pembelajaran *games* Ular Tangga dengan hasil belajar, kesimpulannya ada pengaruh media pembelajaran *games* Ular Tangga terhadap hasil belajar siswa akuntansi.

Selain itu dengan tingkat signifikan 5% menunjukkan bahwa media pembelajaran *games* ular tangga memperoleh 4,088. Maka media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018.

J. Keterbatasan Penelitian

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

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

C. Kesimpulan

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

3. Media pembelajaran *games* ular tangga adalah bagian *Adobe Flash CS5* berbasis *software* yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan uji t maka diperoleh t_{hitung} 4,088 dan nilai t_{tabel} 2,042 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.
4. Berdasarkan uji $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah sebesar (4,088 > 2,042) yang menyatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran dengan aplikasi *Adobe Flash CS5* berbentuk *Games Ular Tangga* terhadap hasil belajar Akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta Harapan Stabat Tahun Ajaran 2017/2018.

D. SARAN

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

4. Kepada pihak pengelola agar dapat memperhatikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan siswa. Karena dengan sarana dan prasarana yang memadai maka proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik serta lebih memperhatikan kinerja guru.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ap Massri M Kusumawardhana. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Adobe Flash CS4 Professional* Berbentuk *Game* Pendidikan Ular Tangga Pintar Untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi: Dipublikasikan*
- Arief, Sadiman, dkk, (2010). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Baharuddin, Esa Nur Wahyuni. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar ruzz Media.
- Galih, Pranowo. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Actionscript 3.0 Pada Flash CS5*. Andi Publisher
- Madcoms, 2011. *Kupas Tuntas Adobe Flash Frofessional CS5*. Andi Publisher.
- Mardiasno, M. B. A, Akuntan (1987). *Akuntansi keuangan dasar edisi pertama cetakan pertama*. Yogyakarta: BPFE- YOGYAKARTA.
- Oemar, Hamalik. 2011. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Purwanto.2009. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahman, Faizal. 2010. *Permainan ular tangga. Jurnal: Dipublasikan*. Diakses Pada tanggal 29 Desember 2017
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Lampiran 1**SILABUS AKUNTANSI KEUANGAN**

Satuan Pendidikan	: SMK
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian	: Keuangan
Paket Keahlian	: Akuntansi
Kelas /Semester	: XI /1

Kompetensi Inti:

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Akuntansi kas kecil sistem dana tetap:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian kas kecil 2. Fungsi kas kecil 3. Sistem pencatatan kas kecil 4. Pencatatan kas kecil dengan sistem dana tetap: <ul style="list-style-type: none"> • Pembentukan kas kecil • Pembayaran dengan kas kecil 5. Pengisian kembali kas kecil 	<p>Mengamati Mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang akuntansi kas kecil sitem dana tetap.</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah akuntansi kas kecil sistem dana tetap.</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap.</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap. • Menyimpulkan keseluruhan materi. <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan.</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	<p>6 Jp</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku teks (siswa) 2. Buku akuntansi untuk SMK
<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial seuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p> <p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>					
<p>3.1 Menjelaskan pencatatan pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana tetap.</p>					
<p>4.1 Mencatat pembentukan kas kecil, pembayaran dengan menggunakan kas kecil dan pengisian kas kecil dengan sistem dana tetap.</p>					

SILABUS AKUNTANSI KEUANGAN

Satuan Pendidikan	: SMK
Bidang Keahlian	: Bisnis dan Manajemen
Program Keahlian	: Keuangan
Paket Keahlian	: Akuntansi
Kelas /Semester	: XI /2

Kompetensi Inti:

- KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- KI 3: Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan meta kognitif, berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
- KI 4: Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya disekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang maha Esa, atas pemberian amanah untuk mengelola administrasi keuangan entitas.</p> <p>1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan.</p>	<p>Akuntansi persediaan;</p> <p>1. Pengertian persediaan</p> <p>2. Klasifikasi persediaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menurut PSAK no. 14 (2007) • Menurut jenis perusahaan <p>3. Sistem pencatatan persediaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistem periodik • Sistem perfectual 	<p>Mengamati Mempelajari buku teks, bahan tayang maupun sumber lain tentang akuntansi kas kecil sitem dana tetap.</p> <p>Menanya Merumuskan pertanyaan untuk mengidentifikasi masalah akuntansi kas kecil sistem dana tetap.</p> <p>Mengeksplorasi Mengumpulkan data dan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap.</p> <p>Asosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis dan menyimpulkan informasi tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap. • Menyimpulkan keseluruhan materi. <p>Komunikasi Menyampaikan laporan tentang akuntansi kas kecil sistem dana tetap dan mempresentasikannya dalam bentuk tulisan dan lisan.</p>	<p>Tugas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu/ke-lompok • Pemecahan masalah <p>Observasi Ceklist lembar pengamatan sikap kegiatan individu/ kelompok</p> <p>Portofolio Laporan tertulis individu/ kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis bentuk studi kasus dan/atau pilihan ganda</p>	<p>6 Jp</p>	<p>1. Buku teks (siswa)</p> <p>2. Buku akuntansi untuk SMK</p>
<p>2.1 Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar tentang komputer akuntansi.</p>					
<p>2.2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial seuai dengan prinsip etika profesi bidang komputer akuntansi.</p>					
<p>2.3 Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga keselarasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.</p>					
<p>3.13 Menjelaskan pengertian, klasifikasi dan sistem pencatatan persediaan..</p>					
<p>4.13 Mengidentifikasi klasifikasi persediaan dan sistem pencatatannya.</p>					

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) SMK SWASTA HARAPAN STABAT TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sekolah	: SMK Swasta Harapan Stabat
Mata Pelajaran	: Akuntansi Keuangan
Kelas/Semester	: XI AK /Genap
Materi Pokok	: Akuntansi Persediaan
Alokasi Waktu	: 3 x 40 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan produral berdasarkan rasa ingintahu nya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

2. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secaraman diri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

1. KD pada KI Pengetahuan

3.13 Menjelaskan pengertian, klasifikasi dan sistem pencatatan persediaan

2. KD pada KI keterampilan

4.13 Mengidentifikasi klasifikasi persediaan dan sistem pencatatannya

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Indikator KD pada KI Pengetahuan
 - a. Menjelaskan pengertian persediaan
 - b. Menjelaskan klasifikasi persediaan
 - c. Menjelaskan sistem pencatatan persediaan

2. Indikator KD pada KI Keterampilan
 - a. Membedakan sistem pencatatan persediaan
 - b. Mencatat nilai persediaan barang dagang dengan sistem pencatatan periodik

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui diskusi, demonstrasi, mengamati dan membaca buku referensi siswa diharapkan:

- a. Mampu menjelaskan pengertian persediaan
- b. Mampu mengidentifikasi klasifikasi dalam setiap jenis perusahaan
- c. Mampu menjelaskan sistem pencatatan persediaan
- d. Mampu mengidentifikasi metode-metode penilaian persediaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengertian persediaan
- b. Kartu persediaan barang
- c. Metode atau sistem penilaian persediaan
- d. Menentukan nilai persediaan barang
- e. Langkah-langkah perhitungan nilai persediaan

F. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alokasi waktu : 3 x 40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
-----------------	---------------------------	----------------------

Pendahuluan/Kegiatan awal	<p>0. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.</p> <p>1. Memeriksa kehadiran siswa dan memastikan kesiapan siswa dalam kegiatan pembelajaran.</p> <p>2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dengan penjelasan materi akuntansi persediaan</p>	10Menit
Kegiatan inti	<p>Mengidentifikasi masalah</p> <p>0. Peserta didik membaca materi tentang akuntansi persediaan dari sumber yang relevan.</p> <p>1. Peserta didik secara individu diarahkan untuk mempelajari materi akuntansi persediaan</p> <p>2. Peserta didik secara individu di minta merumuskan berbagai permasalahan yang relfan sesuai dengan penjelasan slide guru.</p> <p>3. Mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah disajikan.</p> <p>4. Peneliti memberikan soal pretes kepada siswa.</p> <p>5. Peneliti mengumpulkan hasil prestes siswa.</p>	100 Menit
Penutup	<p>0. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi dan pesan kepada peserta didik untuk tetap belajar dengan giat.</p> <p>1. Peneliti meminta ketua kelas memimpin doa saat pembelajaran telah berakhir.</p> <p>2. Peneliti mengucapkan salam “ Hamdallah”</p>	10 Menit

H. Sumber Belajar/Bahan Ajar/Alat

1. Sumber belajar:
 - Buku belajar SMK XI.Hendi Somantri.2009.Armiko
 - Buku Akuntansi 1A,1B.SMK dan MAK.2008.DWI Harti, Erlangga
2. Bahan ajar:
 - Bahan presentasi (*power point*)
3. Alat :
 - Komputer/LCD,*white board*, dan ulit tulis

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian : Pretest

Soal

Berikut ini adalah sebagian transaksi yang terjadi pada PD. Kasih Bunda selama bulan Mei 2016.

Mei 2, Dibeli dari CV. Mawar barang dagangan seharga Rp. 750.000,00 secara kredit.

Mei 5, Dikirim kembali pada CV. Mawar sebagian barang yang tidak sesuai dengan pesanan Rp. 150.000,-.

Mei 10, Dijual tunai kepada toko Melati barang dagangan Rp. 500.000,-, harga perolehan barang tersebut Rp. 400.000,-.

Mei 15 Dibeli tunai barang dagang Rp. 600.00,- dari PT. Abadi.

Mei 20, Dijual kepada toko Melati, barang dagang Rp 800.000,-, syarat pembayaran 2/10, n/30. Harga perolehan barang tersebut Rp. 640.000,-.

Dari data diatas diminta :

Buatlah ayat jurnal untuk mencatat transaksi diatas jika PD. Kasih Bunda menggunakan :

- a. Metode fisik
- b. Metode perpetual

Kunci jawaban

No	Sistem fisik	Sistem perpetual
2/5/2016	Pembelian Rp. 750.000,- Utang dagang Rp. 750.000,- (pembelian secara kredit)	Persediaan Rp.750.000,- Utang dagang Rp. 750.000,- (pembelian secara kredit)
5/5/2016	Utang dagang Rp. 150.000,- Retur pembelian Rp. 150.000,- (mencatat retur pembelian)	Utang dagang Rp. 150.000,- Persediaan Rp. 150.000,- (mencatat retur pembelian)
10/5/2016	Kas Rp. 500.000,- Penjualan Rp. 500.000,- (mencatat penjualan secara tunai)	Kas Rp. 500.000,- Penjualan Rp. 500.000,- (mencatat penjualan berdasarkan harga jual) HPP Rp. 400.000,- Persediaan Rp. 400.000,- (mencatat harga jual berdasarkan HPP)
15/5/2016	Pembelian Rp. 600.000,- Kas Rp. 600.000,- (mencatat pembelian secara tunai)	Persediaan Rp. 600.000,- Kas Rp. 600.000,- (mencatat pembelian secara tunai)
20/5/2016	Piutang Rp. 800.000,- Penjualan Rp. 800.000,- (mencatat harga jual)	Piutang Rp. 800.000,- Penjualan Rp. 800.000,- (mencatat harga jual) HPP Rp. 640.000,- Persediaan Rp. 640.000,-

Mengetahui
Wakil Kepala Sekolah



Stabat, Februari 2018

Penulis

Eka Wahyu Ramadiyani
NPM : 1402070054

Guru Bidang Studi

Sahadi . S.Pd
NUPTK : 7947 7436 4620 0052

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
SMK SWASTA HARAPAN STABAT
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Sekolah : SMK Swasta Harapan Stabat
Mata Pelajaran : Akuntansi Keuangan
Kelas/Semester : XI AK /Genap
Materi Pokok : Akuntansi Persediaan
Alokasi Waktu : 3 x 40 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Pengetahuan

Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

2. Keterampilan

Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

1. KD pada KI Pengetahuan

3.14 Menjelaskan pengertian, klasifikasi dan sistem pencatatan persediaan

2. KD pada KI keterampilan

4.14 Mengidentifikasi klasifikasi persediaan dan sistem pencatatannya

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

1. Indikator KD pada KI Pengetahuan

- a. Menjelaskan pengertian persediaan
- b. Menjelaskan klasifikasi persediaan
- c. Menjelaskan sistem pencatatan persediaan

2. Indikator KD pada KI Keterampilan
 - a. Membedakan sistem pencatatan persediaan
 - b. Mencatat nilai persediaan barang dagang dengan sistem pencatatan periodik

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui diskusi, demonstrasi, mengamati dan membaca buku referensi siswa diharapkan:

- a. Mampu menjelaskan pengertian persediaan
- b. Mampu mengidentifikasi klasifikasi dalam setiap jenis perusahaan
- c. Mampu menjelaskan sistem pencatatan persediaan
- d. Mampu mengidentifikasi metode-metode penilaian persediaan

E. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Pengertian persediaan
- b. Kartu persediaan barang
- c. Metode atau sistem penilaian persediaan
- d. Menentukan nilai persediaan barang
- e. Langkah-langkah perhitungan nilai persediaan

F. MEDIA DAN METODE PEMBELAJARAN

Media : *Games Ular Tangga*

Metode : Ceramah, Tanya Jawab dan Penugasan

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Alokasi waktu : 3 x 40 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan/Kegiatan awal	3. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. 4. Memeriksa kehadiran siswa dan memastikan kesiapan siswa dalam kegiatan pembelajaran.	10Menit

	5. Menyampaikan media pembelajaran yang akan digunakan pada pelajaran Akuntansi Persediaan.	
Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> • Peneliti memulai pelajaran menggunakan Media Games Ular Tangga. <p>Aturan permainan dalam <i>games</i> ular tangga :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa harus memahami materi dalam media pembelajaran • Pemain kemudia mengisi profil sebelum permainan dimulai • Masing-masing pemain memiliki nyawa 3 apabila pemain salah dalam menjawab soal yang sudah disediakan maka nyawa akan hilang 1 • Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan skor 15 apabila menjawab salah maka skor akan dikurangi -5 • Di dalam kotak permainan ular tangga memiliki bintang, masing-masing bintang berisi soal-soal yang wajib dijawab oleh pemain agar bisa melanjutkan permainan ke kotak selanjutnya. • Jika dalam permainan mendapatkan ekor ular pemain diharapkan menjawab pertanyaan dengan benar apabila salah menjawab maka pemain akan turun ke kepala ular • Jika dalam permainan mendapatkan tangga pemain diharapkan menjawab pertanyaan dengan benar apabila salah menjawab maka pemain tidak bisa melanjutkan permainan ke kotak selanjutnya • Jika pemain sudah memasuki kotak finish pada kotak 100 maka akan berakhir secara otomatis dalam permainan. 	100 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Jika belum mencapai skor yang sudah ditetapkan yaitu 75 maka peserta diwajibkan untuk mengikuti permainan lagi agar skor yang ditetapkan tercapai. • Jika belum mencapai skor yang diinginkan tetapi pemain sudah memasuki kotak finish pada kotak 100 maka pemain akan keluar secara otomatis dan mendapat pemberitahuan skor yang di capai. • Di akhir permainan peserta dapat melihat skor yang diperoleh 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 3. Peneliti menyampaikan siswa yang lulus dalam permainan Games Ular Tangga. 4. Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan memberikan motivasi dan pesan kepada peserta didik untuk tetap belajar dengan giat. 5. Peneliti meminta ketua kelas memimpin doa saat pembelajaran telah berakhir. 6. Peneliti mengucapkan salam “ Hamdallah” 	10 Menit

H. Sumber Belajar/Bahan Ajar/Alat

1. Sumber belajar:
 - Buku belajar SMK XI.Hendi Somantri.2009.Armiko
 - Buku Akuntansi 1A,1B.SMK dan MAK.2008.DWI Harti, Erlangga
2. Bahan ajar:
 - Bahan presentasi (*power point*)
3. Alat :
 - Komputer/LCD,*white board*, dan ulit tulis

I. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian : Posttest

Analisis transaksi dibawah ini :

PD. Makmur selama bulan juni 2016 melakukan pembelian dan penjualan barang dagangan sebagai berikut:

Juni 2, Dibeli dari PT. Karya barang dagangan seharga

Rp. 14.600.000,- dengan syarat pembayaran 2/10, n/30.

Juni 3, Dibayar biaya angkut atas barang yang dibeli tanggal 2 Juni tersebut

Rp. 400.000,-.

Juni 5, Dijual kepada Toko Dalang barang dagang dengan harga Rp.

9.800.000,- syarat pembayaran 2/10, n/30. Harga perolehan barang tersebut.

Juni 8, Dibeli dari CV. Olyvia barang dagang Rp. 16.000.000,- syarat

pembayaran 2/10, n/30.

Juni 10, Dikirim kembali pada CV. Olyvia , barang yang dibeli tanggal 8 Juni

seharga Rp. 2.000.000,-.

Dari data di atas diminta :

Buatlah jurnal dengan menggunakan:

- a. Metode periodik (fisik)

b. Metode perpetual

Kunci jawaban

No	Sistem fisik	Sistem perpetual
2/6/2016	Pembelian Rp.14.600.000,- Utang daganga Rp. 14.600.000,- (mencatat pembelian kredit)	Persediaan Rp. 14.600.000,- Utang dagang Rp. 14.600.000,- (mencatat pembelian secara kredit)
3/6/2016	Biaya angkut Rp. 400.000,- Kas Rp. 400.000,- (mencatat beban angkut)	Biaya angkut Rp. 400.000,- Kas Rp. 400.000,- (mencatat beban angkut)
5/6/2016	Piutang Rp. 9.800.000,- Penjualan Rp. 9.800.000,- (mencatat penjualan secara kredit)	Piutang Rp. 9.800.000,- Penjualan Rp. 9.800.000,- (mencatat penjualan kredit berdasarkan harga jual) HPP Rp. 8.000.000,- Persediaan Rp. 8.000.000,- (mencatat penjualan berdasarkan HPP)
8/6/2016	Pembelian Rp. 16.000.000,- Utang dagang Rp. 16.000.000,- (mencatat pembelian secara kredit)	Persediaan Rp. 16.000.000,- Utang dagang Rp. 16.000.000,- (mencatat pembelian secara kredit)
10/6/2016	Utang dagang Rp. 2000.000,- Retur pembelian Rp. 2.000.000,- (mencatat retur pembelian)	Utang dagang Rp. 2.000.000,- Persediaan Rp. 2.000.000,- (mencatat retur pembelian)

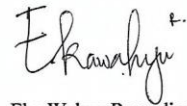
Mengetahui
Wakil Kepala Sekolah



Drs. Suvadi, MM
NUPTK : 9535 7464 4200 0023

Stabat, Februari 2018

Penulis



Eka Wahyu Ramadiyani
NPM : 1402070054

Guru Bidang Studi



Sahadi, S.Pd
NUPTK : 7947 7436 4620 0052

Lampiran 3

DAFTAR NILAI UTS SISWA
SMK SWASTA HARAPAN STABAT
TAHUN PELAJARAN 2017/2018

KELAS : XI-1 AK

NOMOR			NAMA SISWA	NILAI
URUT	NISN	NISN		
1	977316	0021941647	Amanda Wulandari	80
2	977416	0012791198	Anggi Febriyanti	70
3	977616	0018896861	Bela Dian Astika	90
4	977716	0012790173	Cindy Lestari	60
5	977816	0012752890	Dea Intan Pertiwi	65
6	977916	0007234590	Desi Safitri	80
7	978016	9998433528	Devi Lestari	95
8	978116	0012752234	Dewi Ayu Safitri	70
9	978316	0020230302	Dhevika Arta Mevia	83
10	978416	0010244608	Dian Ramayani	60
11	978616	0012148242	Enjeli	67
12	978716	0013159868	Fikri Irawan	70
13	978916	0012752463	Khairunnisa	70
14	979016	0012756952	Lala Karuna Putri	50
15	979116	0012752099	Sindy Wulandari	90
16	979316	0012753471	Mutiara Dwi PutriUtami	80
17	979416	0012755386	Mutiara Indah Irawan	60
18	979516	0006833174	Nasriani	60
19	979616	0013280507	Novi Ramadani	65
20	979716	0012755648	Novita Sari Br Sitorus	63
21	979816	0005228958	Nurul Ikrok	95
22	979916	0012755470	Qorina Amelia Putri	40
23	980016	0012756301	Rita Astuti	50
24	980116	0018896880	Seli Damayanti	85
25	980216	0013159858	Shintya Tan	50
26	980416	0013199600	Siska Fitria Bodamer	55
27	980516	0012756473	Siti Rosmajjar	90
28	980616	0012519896	Sri Rezeki Wulandari	45
29	980716	0007292282	Sri Wahyuni	88
30	980816	0006872833	Sukma Dewi Maharani	90
31	980916	0013058801	Try Lestari	56
32	981016	0012755386	Via Wulandari	70
33	981116	0012557673	Widya Astuti	55
34	981216	0018937308	Yasinta Yusri	60

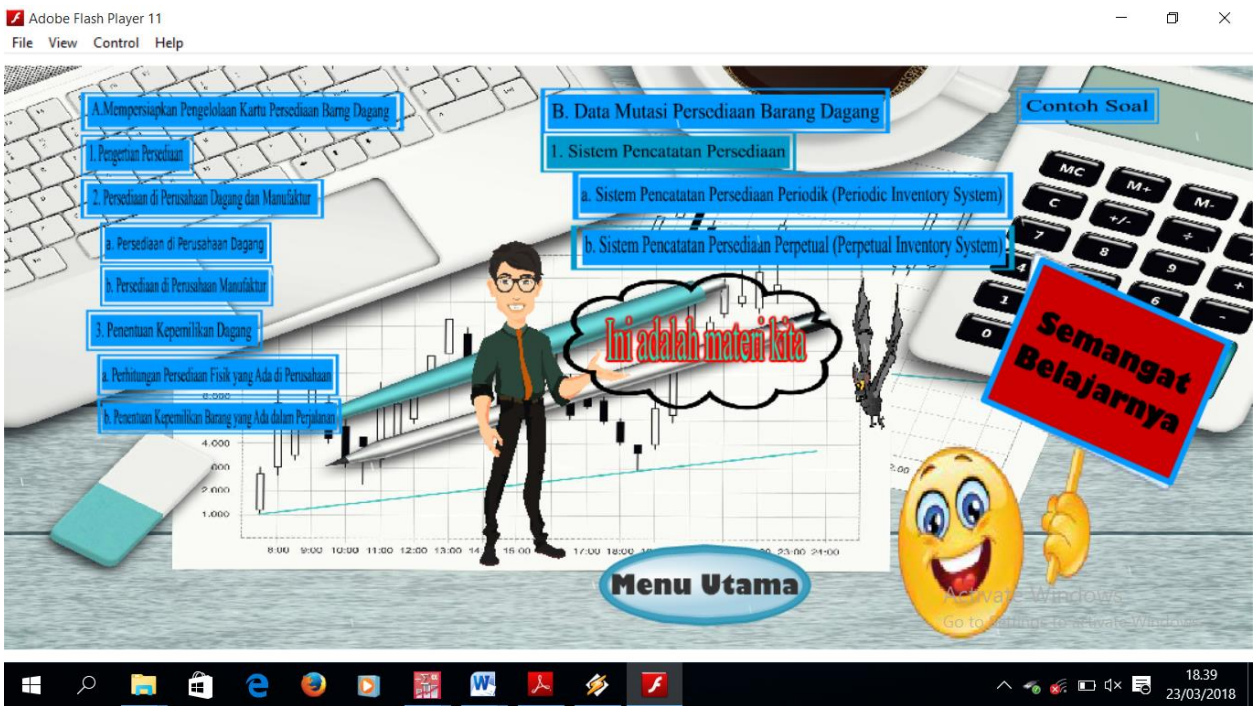
Stabat, 23 Oktober 2017

Guru Bidang Studi

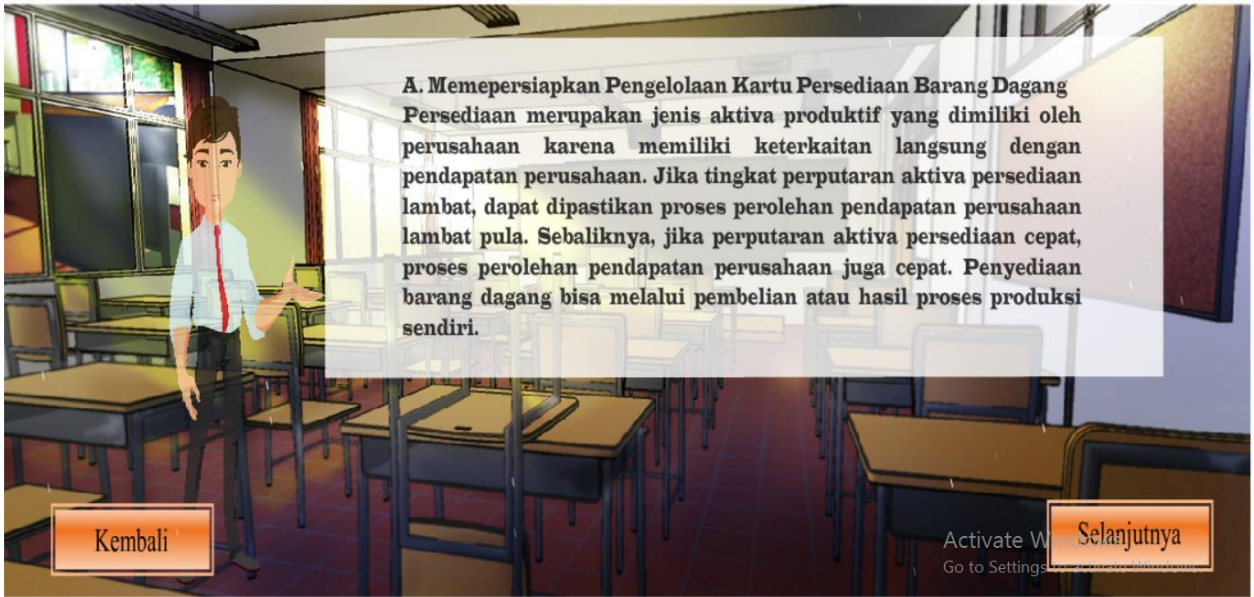


Satrio, S.Pd
NUP.TK.7947.7436.4620.00052





Adobe Flash Player 11
File View Control Help



A. Memepersiapkan Pengelolaan Kartu Persediaan Barang Dagang
Persediaan merupakan jenis aktiva produktif yang dimiliki oleh perusahaan karena memiliki keterkaitan langsung dengan pendapatan perusahaan. Jika tingkat perputaran aktiva persediaan lambat, dapat dipastikan proses perolehan pendapatan perusahaan lambat pula. Sebaliknya, jika perputaran aktiva persediaan cepat, proses perolehan pendapatan perusahaan juga cepat. Penyediaan barang dagang bisa melalui pembelian atau hasil proses produksi sendiri.

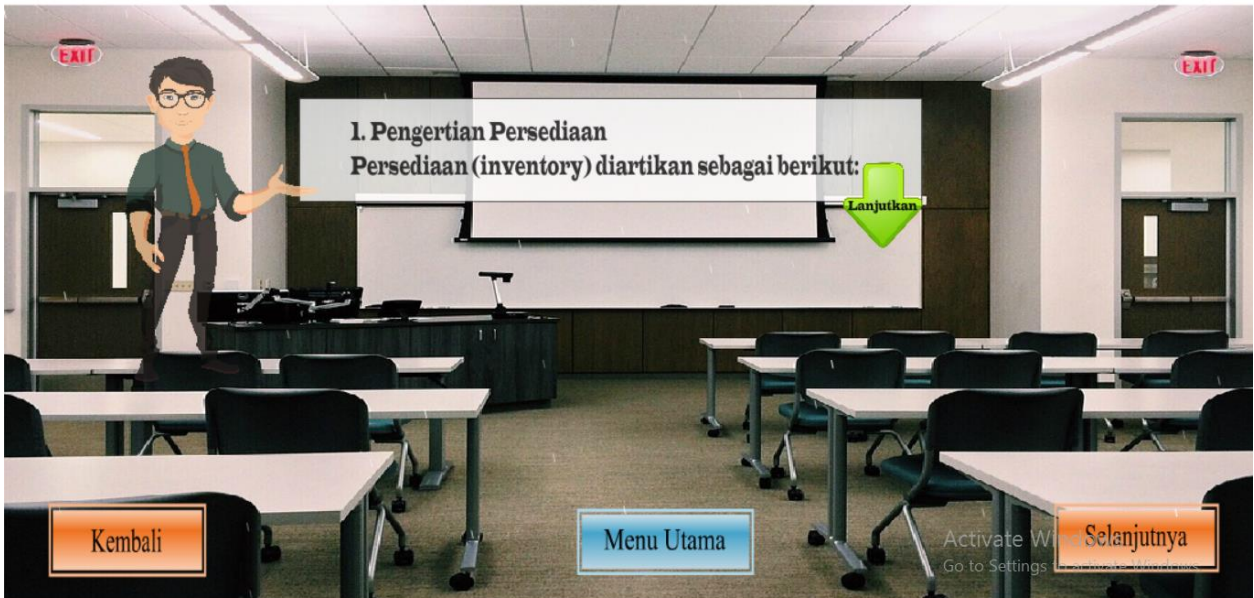
Kembali

Activate Windows
Go to Settings

Selanjutnya

Windows taskbar: 18.39 23/03/2018

Adobe Flash Player 11
File View Control Help



I. Pengertian Persediaan
Persediaan (inventory) diartikan sebagai berikut:

Lanjutkan

Kembali

Menu Utama


Activate Windows
Go to Settings

Selanjutnya


Windows taskbar: 18.39 23/03/2018

Adobe Flash Player 11
File View Control Help

Contoh 1
Contoh 2



Menu Utama



Diketahui transaksi-transaksi sebagai berikut:


- Dibeli barang dagang berupa X secara kredit dari PD Aneka sebanyak 500 unit, dengan total harga pokok penjualan Rp. 30.000.000,00; dan syarat 2/10, n/30
- Dikembalikan 15 unit barang X karena rusak kepada PD Aneka. Harga barang dikembalikan Rp. 900.000,00.
- Dijual 100 unit barang X secara kredit kepada Tn. Budi dengan harga Rp. 10.000.000,00; dengan syarat 3/10, n/30 . (HPP/CoGS barang X adalah Rp. 60.000,00; per unit)
- Dibayar biaya angkut pembelian Rp. 400.000,00
- Dibayar utang kepada PD Aneka dengan memperoleh potongan pembelian 2%
- Tn. Budi mengembalikan 5 unit barang X yang dibelinya ke perusahaan. Harga barang dikembalikan sebesar Rp. 500.000,00;

diminta :

buatlah jurnal transaksinya dengan menggunakan

- sistem pencatatan persediaan fisik.
- sistem pencatatan persediaan perpetual

Activate Windows
Go to Settings to activate Windows.



18.40
23/03/2018

Adobe Flash Player 11
File View Control Help



Nama Pemain 1 :

Fahmi



Nama Pemain 3 :

Ayu

Pilihannya ada 4 pemain, ayu tulis namanya di kotak berwarna putih. setelah itu klik Tampilkan Nama



Nama Pemain 2 :

Putri



Nama Pemain 4 :

Ani

Ayu KLIK Tombol Mulai untuk Main Gamenya

Hai Fahmi, Putri, Ayu dan Ani

Mulai

Tampilkan Nama

Kembali

6:41 AM
2/14/2018



Prototype Ular Tangga

Fahmi

Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan



Fahmi 3

0 0 Soal

Jelaskan yang dimaksud dengan merchandise inventory ...

- a** Perpindahan hak kepemilikan barang dari penjual ke pembeli terjadi pada saat barang sampai di gudang pembeli
- b** Barang yang terakhir masuk dianggap barang yang lebih dulu keluar
- c** Barang-barang yang dibeli dan disimpan sementara, dengan tujuan untuk dijual kembali dalam operasi usaha perusahaan
- d** Barang yang lebih dulu masuk (dibeli) dianggap yang lebih dulu keluar (dijual)

14



**Fahmi** 3

15 1 Soal

Jelaskan yang dimaksud dengan merchandise inventory ...

- a Perpindahan hak kepemilikan barang dari penjual ke pembeli terjadi pada saat barang sampai di gudang pembeli
- b Barang yang terakhir masuk dianggap barang yang lebih dulu keluar
- c Barang-barang yang dibeli dan disimpan sementara, dengan tujuan untuk dijual kembali dalam operasi usaha perusahaan
- d Barang yang lebih dulu masuk (dibeli) dianggap yang lebih dulu keluar (dijual)

4

**Fahmi** 3

30 2 Soal

Dalam pencatatan persediaan dengan menggunakan metode perprtual, jurnal harus dicatat ketika terjadi pembelian persediaan barang dagang secara tunai adalah...

- a Pembelian Rp xxx
Kas Rp xxx
- b Pembelian Rp xxx
Utang dagang Rp xxx
- c Persediaan barang dagang Rp xxx
Utang dagang Rp xxx
- d Persediaan barang dagang Rp xxx
Kas Rp xxx

9



Prototype Ular Tangga

Skor 30
2 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0
0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Putri
Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0
0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan



Prototype Ular Tangga

Skor 30
2 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Ayu
Skor 0
0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0
0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0
0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan



Prototype
Ular Tangga

Skor 30

2 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan

Ani
Skor 0

0 Soal

Putar Dadu nyawa 3

Jalankan



Ani 3

15 1 Soal

Dalam pencatatan persediaan dengan menggunakan metode perprtual, jurnal harus dicatat ketika terjadi pembelian persediaan barang dagang secara tunai adalah...

a Pembelian Rp xxx
Kas Rp xxx

c Persediaan barang dagang Rp xxx
Utang dagang Rp xxx

b Pembelian Rp xxx
Utang dagang Rp xxx

d Persediaan barang dagang Rp xxx
Kas Rp xxx

13





Ayu

2

-5 1 Soal

Dalam perjanjian jual beli, hak kepemilikan barang berpindah dari penjual dan pembeli pada saat barang sampai digudang pembeli. Perjanjian jual beli disebut...

- a FOB shipping point
- b FOB destination
- c End of month
- d Received of goods

11

Ayu



Nilai kamu
-15

 $KKM = 75$

Kamu gagal karena menjawab soal dengan salah 3x

Adobe Flash Player 11
File View Control Help

Ani

Nilai kamu
35

KKM = 75

Maaf kamu belum tuntas, tingkatkan belajarmu



Adobe Flash Player 11
File View Control Help

Ani

Nilai Kamu
75

KKM=75

Selamat!!! Nilai kamu memenuhi KKM pertahankan prestasimu



Angket Penelitian

Identitas siswa

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat.
2. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat anda, dengan cara memberi tanda (✓) **pada salah satu jawaban** yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

3. Jika anda salah dalam menjawab, jawaban tersebut anda coret dengan memberi tanda 2 garis (=), dan kemudia beri tanda (✓) baru pada jawaban yang sesuai dengan keadaan diri anda.

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

1. Angket : Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS	STS
Aspek Perangkat Lunak						
1	Dapat diinstal dengan mudah					

2	Memiliki petunjuk instal yang jelas					
3	Game memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas					
4	Komputer tidak <i>hang</i> (berhenti) saat mengoperasikan					
5	Game ini tidak <i>hang</i> (berhenti) saat digunakan					
Aspek Desain Pembelajaran						
6	Materi yang disajikan dengan game mudah dipahami					
7	Pembahasan contoh soal dalam game jelas					
8	Materi disajikan secara runtut					
9	Bahasa yang digunakan komunikatif					
10	Game ini dapat menumbuhkan motivasi belajar					
11	Alur penyampaian dalam games runtut dan jelas					
12	Perumusan soal mudah dipahami					
13	Soal dalam games tidak sesuai dengan materi					
14	Adanya umpan balik ketika menjawab soal					
Aspek Komunikasi Visual						
15	Musik tidak mengganggu					
16	Musik sangat menarik					
17	Tulisan dapat dibaca dengan jelas					
18	Tampilan menarik					
19	Petunjuk arah/tombol sederhana					
20	Petunjuk/arah tombol berfungsi dengan baik					
21	Animasi menarik					
22	Animasi tidak mengganggu					
23	Aplikasi game pembelajaran ini kreatif dan inovatif					

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Lampiran 6

MASTER TABEL UJI VALIDITAS

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI *ADOBE FLASH CS5* BERBENTUK *GAMES* ULAR TANGGA

TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI SMK SWASTA HARAPAN STABAT

TAHUN AJARAN 2017/2018

NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Hasil Belajar	Ular Tangga	Kat Hasil Belajar	Kat Ular Tangga
AMANDA WULANDARI	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	2	3	4	4	4	4	5	4	4	80	1	1	2
BELA DIAN ASTIKA	5	5	4	4	4	1	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	90	1	1	2
CINDY LESTARI	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	1	2	1
DEA INTAN PRATIWI	5	5	5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	65	1	2	2
DESI SAFITRI	3	4	4	2	2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	3	5	3	4	4	1	4	70	1	2	1
DEVI LESTARI	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	95	1	1	2
DEWI AYU SAFITRI	5	4	4	5	5	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70	1	2	1
DHEVIKA ARTA	4	1	5	5	1	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	2	4	4	4	4	4	4	5	83	1	1	2
DIAN RAMAYANI	1	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	2	3	4	4	4	4	2	2	5	60	2	2	1
ENJELI	4	4	4	5	5	1	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	67	1	2	2
KHAIRUNNISA	5	5	5	5	1	4	4	4	3	4	5	3	4	4	5	5	3	5	4	4	5	5	5	70	1	2	2
LALA KARUNA PUTRI	4	1	5	5	5	1	5	4	5	4	4	5	5	4	2	3	4	4	4	4	5	4	4	50	2	2	2
SINDY WULANDARI	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	1	1	1
MUTIARA DWI	5	5	5	3	3	4	4	1	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80	1	1	1

NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	Hasil Belajar	Ular Tangga	Kat_Hasil Belajar	Kat_Ular Tangga
PUTRI																											
MUTIARA INDAH	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	60	1	2	2
NASRIANI	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	65	2	2	2
NOVI RAMADANI	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	65	1	2	2
NURUL IKROK	5	1	4	4	4	5	4	1	1	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	63	1	2	2
QORINA AMALIA	4	4	5	3	3	4	4	4	4	3	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95	1	1	2
RITA ASTUTI	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	5	40	2	2	1
SELI DAMAYANTI	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	50	2	2	2
SHINTYA TAN	4	5	3	3	3	1	3	3	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	85	1	1	2
SISKA FITRIA	4	4	4	4	4	1	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	50	2	2	1
SITI ROSMAJAR	5	5	1	3	3	1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	55	1	2	2
SRI RIZKI	5	1	1	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	1	1	2
SRI WAHYUNI	5	5	5	4	2	1	4	4	4	4	4	4	4	4	5	2	5	5	5	5	2	5	5	45	2	2	1
SUKMA DEWI	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	5	88	1	1	2
TRY LESTARI	5	5	1	4	5	4	1	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	1	4	5	4	4	90	1	1	1
VIA WULANDARI	4	4	1	3	3	5	4	4	4	3	3	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	56	1	2	1
WIDYA ASTUTI	5	5	5	3	3	1	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	70	1	2	2
YASNITA YUSRI	4	4	1	2	4	4	4	3	4	5	3	4	1	5	5	3	5	4	4	5	5	5	5	55	1	2	2
YUNI NURHAYATI	5	5	1	4	2	5	1	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	2	4	4	60	1	2	1
SANIAH	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	56	1	2	2
NOVITA SARI	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	90	1	1	1

Kategori**HASIL BELAJAR**

1. > 75
2. < 75

ULAR TANGGA

1. LULUS
2. TIDAK LULUS

Lampiran 7

HASIL PERHITUNGAN SPSS

Frequencies

	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	HASIL_ BELAJAR	ULAR_ TANGGA	KAT_ HASIL_ BELAJAR	KAT_ ULAR_ TANGGA
N Valid	35	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Missing	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Mean		4.38	4.09	3.76	3.85	3.62	3.38	4.03	3.85	4.15	4.00	3.82	3.94	4.00	4.06	4.00	3.76	4.15	4.32	4.06	4.24	4.09	4.09	4.29	69.35	1.21	1.65	1.62
Median		4.50	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	66.00	1.00	2.00	2.00
Mode		5	4 ^a	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90	1	2	2
Std. Deviation		.817	1.24	1.39	1.57	1.20	1.49	.904	.821	.784	.696	.758	.600	1.044	.547	.985	.955	.500	.475	.694	.431	.900	.830	.462	15.815	.410	.485	.493
Variance		.668	1.537	1.943	.735	1.453	.823	.668	.668	.668	.485	.574	.360	1.091	.299	.970	.913	.250	.225	.481	.185	.810	.689	.214	250.114	.168	.235	.243

Frequency Table

NAMA				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	2,9	2,9	2,9
AMANDA WULANDARI	1	2,9	2,9	5,7
BELA DIAN ASTIKA	1	2,9	2,9	8,6
CINDY LESTARI	1	2,9	2,9	11,4
DEA INTAN PRATIWI	1	2,9	2,9	14,3
DESI SAFITRI	1	2,9	2,9	17,1
DEVI LESTARI	1	2,9	2,9	20,0
DEWI AYU SAFITRI	1	2,9	2,9	22,9
DHEVIKA ARTA	1	2,9	2,9	25,7
DIAN RAMAYANI	1	2,9	2,9	28,6
ENJELI	1	2,9	2,9	31,4
KHAIRUNNISA	1	2,9	2,9	34,3
LALA KARUNA PUTRI	1	2,9	2,9	37,1
MUTIARA DWI PUTRI	1	2,9	2,9	40,0
MUTIARA INDAH	1	2,9	2,9	42,9
NASRIANI	1	2,9	2,9	45,7
NOVI RAMADANI	1	2,9	2,9	48,6
NOVITA SARI	1	2,9	2,9	51,4
NURUL IKROK	1	2,9	2,9	54,3
QORINA AMALIA	1	2,9	2,9	57,1
RITA ASTUTI	1	2,9	2,9	60,0
SANIAH	1	2,9	2,9	62,9
SELI DAMAYANTI	1	2,9	2,9	65,7
SHINTYA TAN	1	2,9	2,9	68,6
SINDY WULANDARI	1	2,9	2,9	71,4
SISKA FITRIA	1	2,9	2,9	74,3
SITI ROSMAIJAR	1	2,9	2,9	77,1
SRI RIZKI	1	2,9	2,9	80,0
SRI WAHYUNI	1	2,9	2,9	82,9
SUKMA DEWI	1	2,9	2,9	85,7
TRY LESTARI	1	2,9	2,9	88,6
VIA WULANDARI	1	2,9	2,9	91,4
WIDYA ASTUTI	1	2,9	2,9	94,3
YASNITA YUSRI	1	2,9	2,9	97,1
YUNI NURHAYATI	1	2,9	2,9	100,0
Total	35	100,0	100,0	

P1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	5.9
	SETUJU	18	51.4	52.9	58.8
	SANGAT SETUJU	14	40.0	41.2	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	22	62.9	64.7	64.7
	SANGAT SETUJU	12	34.3	35.3	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	6	17.1	17.6	17.6
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	20.6
	SETUJU	16	45.7	47.1	67.6
	SANGAT SETUJU	11	31.4	32.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	2	5.7	5.9	5.9
	KURANG SETUJU	9	25.7	26.5	32.4
	SETUJU	15	42.9	44.1	76.5
	SANGAT SETUJU	8	22.9	23.5	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		

P4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	2	5.7	5.9	5.9
	KURANG SETUJU	9	25.7	26.5	32.4
	SETUJU	15	42.9	44.1	76.5
	SANGAT SETUJU	8	22.9	23.5	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	2	5.7	5.9	5.9
	TIDAK SETUJU	4	11.4	11.8	17.6
	KURANG SETUJU	9	25.7	26.5	44.1
	SETUJU	9	25.7	26.5	70.6
	SANGAT SETUJU	10	28.6	29.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	5	14.3	14.7	14.7
	SETUJU	25	71.4	73.5	88.2
	SANGAT SETUJU	4	11.4	11.8	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	2	5.7	5.9	5.9
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	8.8
	SETUJU	23	65.7	67.6	76.5
	SANGAT SETUJU	8	22.9	23.5	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	2	5.7	5.9	5.9
	KURANG SETUJU	2	5.7	5.9	11.8
	SETUJU	27	77.1	79.4	91.2
	SANGAT SETUJU	3	8.6	8.8	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	KURANG SETUJU	2	5.7	5.9	8.8
	SETUJU	21	60.0	61.8	70.6
	SANGAT SETUJU	10	28.6	29.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG SETUJU	8	22.9	23.5	23.5
	SETUJU	18	51.4	52.9	76.5
	SANGAT SETUJU	8	22.9	23.5	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	KURANG SETUJU	9	25.7	26.5	29.4
	SETUJU	17	48.6	50.0	79.4
	SANGAT SETUJU	6	17.1	17.6	97.1
	34	1	2.9	2.9	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG SETUJU	7	20.0	20.6	20.6
	SETUJU	22	62.9	64.7	85.3
	SANGAT SETUJU	5	14.3	14.7	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	3	8.6	8.8	8.8
	SETUJU	22	62.9	64.7	73.5
	SANGAT SETUJU	9	25.7	26.5	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	5.9
	SETUJU	27	77.1	79.4	85.3
	SANGAT SETUJU	5	14.3	14.7	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	TIDAK SETUJU	3	8.6	8.8	11.8
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	14.7
	SETUJU	19	54.3	55.9	70.6
	SANGAT SETUJU	10	28.6	29.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		

P15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	TIDAK SETUJU	3	8.6	8.8	11.8
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	14.7
	SETUJU	19	54.3	55.9	70.6
	SANGAT SETUJU	10	28.6	29.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	5	14.3	14.7	14.7
	KURANG SETUJU	5	14.3	14.7	29.4
	SETUJU	17	48.6	50.0	79.4
	SANGAT SETUJU	7	20.0	20.6	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		

P16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	5	14.3	14.7	14.7
	KURANG SETUJU	5	14.3	14.7	29.4
	SETUJU	17	48.6	50.0	79.4
	SANGAT SETUJU	7	20.0	20.6	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	KURANG SETUJU	2	5.7	5.9	5.9
	SETUJU	25	71.4	73.5	79.4
	SANGAT SETUJU	7	20.0	20.6	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P18

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	23	65.7	67.6	67.6
	SANGAT SETUJU	11	31.4	32.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P19

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	5.9
	SETUJU	26	74.3	76.5	82.4
	SANGAT SETUJU	6	17.1	17.6	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P20

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	26	74.3	76.5	76.5
	SANGAT SETUJU	8	22.9	23.5	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P21

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK SETUJU	4	11.4	11.8	11.8
	SETUJU	19	54.3	55.9	67.6
	SANGAT SETUJU	11	31.4	32.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SANGAT TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	2.9
	TIDAK SETUJU	1	2.9	2.9	5.9
	KURANG SETUJU	1	2.9	2.9	8.8
	SETUJU	22	62.9	64.7	73.5
	SANGAT SETUJU	9	25.7	26.5	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

P23

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SETUJU	24	68.6	70.6	70.6
	SANGAT SETUJU	10	28.6	29.4	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

HASIL_BELAJAR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	1	2.9	2.9	2.9
	45	1	2.9	2.9	5.9
	50	3	8.6	8.8	14.7
	55	2	5.7	5.9	20.6
	56	2	5.7	5.9	26.5
	60	4	11.4	11.8	38.2
	63	1	2.9	2.9	41.2
	65	3	8.6	8.8	50.0
	67	1	2.9	2.9	52.9
	70	4	11.4	11.8	64.7
	80	2	5.7	5.9	70.6
	83	1	2.9	2.9	73.5
	85	1	2.9	2.9	76.5
	88	1	2.9	2.9	79.4
	90	5	14.3	14.7	94.1
	95	2	5.7	5.9	100.0
		Total	34	97.1	100.0
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

ULAR_TANGGA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK LULUS	27	77.1	79.4	79.4
	LULUS	7	20.0	20.6	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

KAT_HASIL_BELAJAR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	>75	12	34.3	35.3	35.3
	<75	22	62.9	64.7	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

KAT_ULAR_TANGGA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	TIDAK LULUS	13	37.1	38.2	38.2
	LULUS	21	60.0	61.8	100.0
	Total	34	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		35	100.0		

Correlations

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	HASIL_ BELAJAR	ULAR_ TANGGA	KAT_ HASIL_ BELAJAR	KAT_ UL AR_ TA NGGA
P1	Pearson Correlation	1	.115	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-.084	.414*	.119	.155	.140	.066	.167	.200	.530**	-	.062	-.242	-.031	.223
	Sig. (2-tailed)		.516	.372	.792	.294	.580	.046	.296	.109	.549	.455	.668	.423	.638	.015	.504	.382	.429	.711	.345	.257	.001	.409	.728	.168	.860	.204
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
P2	Pearson Correlation	.115	1	-	-	.003	-	-	.162	.142	.140	-	-	-	-.323	.069	-	.259	.064	.244	-	.198	-	-.054	-.037	.104	-.191	
	Sig. (2-tailed)	.516		.899	.464	.987	.572	.059	.360	.422	.428	.790	.676	.428	.424	.063	.697	.692	.139	.718	.165	.514	.261	.244	.761	.836	.559	.279
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
P3	Pearson Correlation	-	-	1	.427*	-	-	.559**	.022	.033	.062	.333	.237	.146	-.044	-	-	.256	.328	.045	-	-	.158	.055	.246	-.037	.086	
	Sig. (2-tailed)	.372	.899		.012	.995	.571	.001	.903	.855	.726	.055	.178	.411	.572	.804	.619	.656	.144	.058	.802	.655	.849	.373	.758	.161	.836	.630
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
P4	Pearson Correlation	-	-	.427*	1	.296	-	.123	.183	.304	.355*	.612**	.336	.474**	-	-	-	.052	.120	.219	.014	-	.189	.265	-.108	.261	.090	.150
	Sig. (2-tailed)	.792	.464	.012		.090	.418	.488	.299	.081	.039	.000	.052	.005	.798	.221	.278	.771	.498	.214	.935	.902	.284	.130	.544	.136	.613	.398
	N	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
P5	Pearson Correlation	-	.003	-	.296	1	-.066	.033	.286	.325	-	.428*	.144	-	-	.183	.297	-	-	.062	.339*	.095	-	-.045	.286	-.030	.052	
	Sig. (2-tailed)	.185	.987	.995	.090		.507	.710	.852	.101	.061	.810	.011	.416	.750	.388	.302	.088	.814	.802	.729	.050	.592	.506	.800	.101	.864	.768

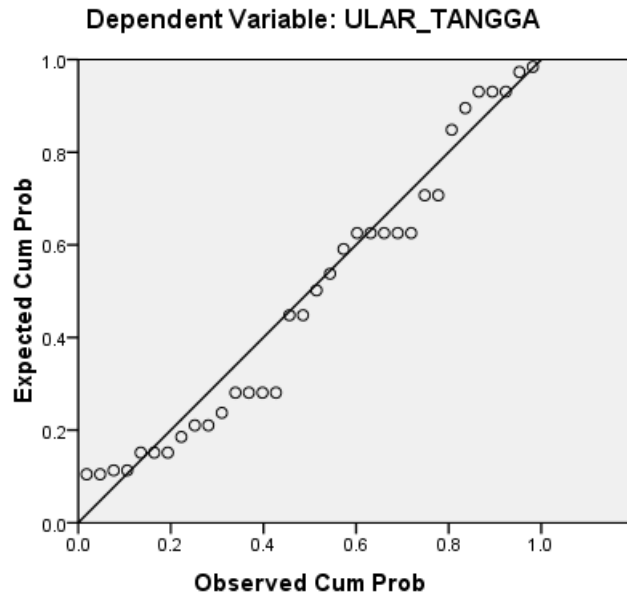
Reliability**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.450	28

Uji Normalitas**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.81773663
Most Extreme Differences	Absolute	.133
	Positive	.133
	Negative	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.773
Asymp. Sig. (2-tailed)		.588

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Uji Hipotesis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2.260	.264		8.552	.000
	HASIL_BELAJAR	-.015	.004	-.586	-4.088	.000

a. Dependent Variable: ULAR_TANGGA

Lampiran 8

Tabel Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment

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

50	0,273	0,354
60	0,250	0,325
70	0,232	0,302
80	0,217	0,283
90	0,205	0,267
100	0,195	0,254
125	0,174	0,228
150	0,159	0,208
200	0,138	0,181
300	0,113	0,148
400	0,098	0,128
500	0,088	0,115
1000	0,062	0,081

Lampiran 9

Tabel "L" untuk Uji Liliefors

Ukuran Sa	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
N = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
N > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Lampiran 10

TABEL NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI “t”

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

Lampiran 11

Dokumentasi Riset di SMK HARAPAN STABAT



guru menjelaskan materi pembelajaran



Guru memberikan angket kepada siswa



Guru mengawasi siswa mengisi angket



Guru menjelaskan tentang aplikasi games ular tangga



Siswa sedang bermain Games Ular Tangga



Siswa sedang bermain Games Ular Tangga