

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MODUL INTERAKTIF
TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KELAS
XI SMK SWASTA PAB 8 SAMPALI MEDAN
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan
Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

RATNI JUWITA
1402070132



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018/2019**



**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.unsu.ac.id> E-mail: fkip@unsu.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, Tanggal 18 Oktober 2018, pada pukul 09.00 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ratni Juwita
N.P.M : 1402070132
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Swasta PAB 8 Sampali Medan Tahun Ajaran 2018/2019

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

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

PANITIA PELAKSANA

Ketua

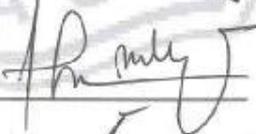

Dr. H. Elfrianto Kasution, S.Pd, M.Pd

Sekretaris


Dra. Hj. Sramsuyurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
2. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si
3. Mariati, S.Pd, M.Ak

1. 
2. 
3. 



PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ratni Juwita
NPM : 1402070132
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI-SMK Swasta PAB 8 Sampali Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Sudah layak disidangkan

Medan, 10 Oktober 2018

Diketahui oleh:
Dosen Pembimbing


Mariati S.Pd. M.Ak

Diketahui oleh:

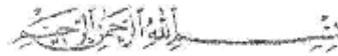
Dekan

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi


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


Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ratni Juwita
NPM : 1402070132
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMK PAB 8 Sampali Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Agustus 2018

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,

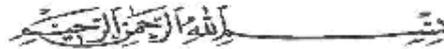


Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapt. Mukhtar Basri No.3, Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Ratni Juwita
NPM : 1402070132
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMK PAB 8 Sampali Medan Tahun Ajaran 2018/2019

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
2/10-2018	Perbaiki isi kesimpulan dan saran.	/	
	Perbaiki isi abstrak penulis	/	
8/10-2018	Acc Bidang Maja Hijau	/	

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si

Medan, 8 Oktober 2018

Dosen Pembimbing

Mariati, S.Pd, M.Ak

ABSTRAK

RATNI JUWITA. 1402070132. Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

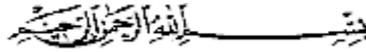
Masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi kompetensi dasar Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa kedalam buku harian Kelas XI SMK PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019".

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 19 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling* Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dan tes tertulis yang berbentuk lembar kerja siswa yang terdiri dari 15 item angket dan 10 item post test yang terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Dari hasil analisis pada angket media pembelajaran modul interaktif diperoleh skor nilai rata – rata 48,052 dan standar deviasi 4,454. Sedangkan post test nilai rata-rata 80 dan standar deviasi 26,056. Dalam pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} (1,957) dan bila dikonsultasikan dengan nilai tabel "t" maka $t_{tabel} = 1,734$ dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($1,957 > 1,734$), sehingga kesimpulannya adalah : "Ada pengaruh media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019."

Kata Kunci : Media Pembelajaran Modul Interaktif dan Hasil Belajar

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, nikmat, berkat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis berada dalam keadaan sehat walafiat dan dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Swasta PAB 8 Sampali Medan Tahun Ajaran 2018/2019”**.

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Shalawat dan salam penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang. Dengan banyaknya kita membaca shalawat semoga kita akan peroleh syafa'atnya di yaumul akhir nanti. Amin ya Robbal 'Alamin.

Penulis menyadari bahwa materi yang terkandung dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena terbatasnya kemampuan dan masih banyaknya kekurangan penulis. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Pada kesempatan ini, izinkan penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besanya kepada :

1. Kepada ayah saya “**Mustafa**”(Alm) dan Ibu saya “**Anisyah**”. Melalui merekalah saya temukan rasa cintaMu ya Rab. Ayah dan Ibu adalah inspirasi dan penopang semangat penulis dalam melawati kehidupan ini.
2. Bapak **Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak **Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Faisal Rahman Dongoran, SE 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 Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. Bapak **Drs.Tuhadi, M.Pd** selaku Kepala Sekolah dan Bapak **Boeman, S.Pd** selaku Wakil Kepala Sekolah SMK PAB 8 Sampali, yang telah memberikan tempat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Kepada seluruh keluarga yang telah memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Kepada seluruh teman-teman Pendidikan Akuntansi A Sore yang telah banyak membantu saya sehingga dapat terselesainya skripsi ini.
12. Kepada semua teman-teman kost yang telah membantu saya.

Akhir kata penulis akan menerima kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari semua pihak. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita dan kemajuan pendidikan.

Medan, Oktober 2018

Penulis

Ratni Juwita
1402070132

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
A. Kerangka Teoritis	6
1. Pengertian Media Pembelajaran	6
2. Manfaat Media Pembelajaran	7
3. Fungsi Media Pembelajaran	9

4. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
5. Modul Interaktif	12
6. Hasil Belajar	17
7. Jurnal Umum	18
B. Kerangka Konseptual.....	24
C. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
B. Populasi dan Sampel Penelitian	27
C. Variabel Penelitian	27
D. Definisi Operasional	27
E. Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	28
F. Instrumen Penelitian	29
G. Uji Coba Instrumen Penelitian	32
H. Teknik Analisis Data.....	33
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN	38
A. Gambaran Umum Sekolah	38
B. Deskripsi Hasil Penelitian	40
C. Hasil Teknik Analisis Data	44
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	47
E. Keterbatasan Penelitian.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	50

A. Kesimpulan.....	50
B. Saran	50
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Nilai Pelajaran Akuntansi.....	2
Tabel 2.1 Analisis Jurnal	20
Tabel 2.2 Bentuk Jurnal Umum	20
Tabel 2.3 Jurnal Umum	23
Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	26
Tabel 3.2 Rancangan Penelitian	29
Tabel 3.3 Lay Out Test	30
Tabel 3.4 Skor Alternatif Jawaban	31
Tabel 3.5 Lay Out Angket	31
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket	41
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Tes	43
Tabel 4.3 Uji Normalitas Data Post Test	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Konseptual	25
------------	---------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	53
Lampiran 2. RPP	58
Lampiran 3. Soal Post Test	69
Lampiran 4. Kunci Jawaban	70
Lampiran 5. Angket	71
Lampiran 6. Media	73
Lampiran 7. Uji Validitas Angket	79
Lampiran 8. Uji Reliabilitas Angket	81
Lampiran 9. Validitas Dan Reliabilitas Tes	83
Lampiran 10. Data Hasil Belajar Siswa.....	85
Lampiran 11. Data Hasil Angket dan Test.....	86
Lampiran 12. Perhitungan Uji Validitas Angket	87
Lampiran 13. Perhitungan Uji Validitas Tes	89
Lampiran 14. Perhitungan Uji Reliabilitas Angket	91
Lampiran 15. Perhitungan Uji Reliabilitas Tes	93
Lampiran 16. Perhitungan Rata-rata, Standart Deviasi	95
Lampiran 17. Perhitungan Uji Normalitas	96
Lampiran 18. Perhitungan Uji Homogenitas	98
Lampiran 19. Perhitungan Uji Hipotesis	99
Lampiran 20. Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana.....	100
Lampiran 21. Nilai Koefisien Korelasi “r” Product Moment dari Pearson	101
Lampiran 22. Tabel Wilayah Luas Dibawah Kurva Normal 0 ke Z	102

Lampiran 23. Tabel L untuk Uji Liliefors	105
Lampiran 24. Tabel Nilai dalam Distribusi “t”	106
Lampiran 25. Tabel F Untuk Uji Homogenitas.....	108
Lampiran 26. Dokumentasi.....	110
Riwayat Hidup.....	111
Lampiran K1	
Lampiran K2	
Lampiran K3	
Lampiran Berita Acara Bimbingan Proposal	
Lampiran Berita Acara Seminar Proposal	
Lampiran Pengesahan Proposal	
Lampiran Surat Pernyataan	
Lampiran Surat Keterangan Setelah Melakukan Seminar	
Lampiran Permohonan Perubahan Judul	
Lampiran Surat Izin Riset	
Lampiran Surat Balasan Riset	
Lampiran Berita Acara Bimbingan Skripsi	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar disekolah merupakan salah satu wujud dari pendidikan. Belajar merupakan suatu usaha yang menghasilkan perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa menguasai materi yang diajarkan oleh guru, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Guru sebaiknya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berekspresi dalam belajar dan menghasilkan kreativitas yang tinggi sesuai kemampuan peserta didik. Dengan harapan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, kreatif dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan di era globalisasi pada saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada bulan November 2017 di SMK Swasta PAB 8 SAMPALI diperoleh kesimpulan bahwa didalam proses pembelajaran akuntansi guru masih jarang menggunakan media pembelajaran, dan kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti infokus, dan selama proses pembelajaran masih ada siswa yang tidak memperhatikan guru menjelaskan materi, dan berbicara kepada temannya. Sehingga hasil belajar yang dicapai pun belum terlalu maksimal. Hasil nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran akuntansi masih banyak yang rendah, dan tidak memenuhi Kriteria

Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditetapkan dalam mata pelajaran akuntansi yaitu 75. Sesuai dengan data yang disajikan dalam tabel berikut:

Pada tabel 1.1 ditunjukkan nilai akuntansi siswa kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI sebagai berikut:

Tabel 1.1
Hasil Nilai Harian Pelajaran Akuntansi
Kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI

Kelas	KKM	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
XI	≥ 75	6	31,58%	Tuntas
	< 75	13	68,42%	Tidak Tuntas
Jumlah		19	100%	

Berdasarkan data diatas maka salah satu upaya yang dapat dilakukan guru, agar siswa mengerti dan memahami materi yang telah disampaikan dan juga untuk mengoptimalkan pembelajaran akuntansi sehingga keberhasilan dan target ketuntasan belajar siswa dapat tercapai dan membuat mata pelajaran akuntansi jadi lebih mudah dipahami ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan siswa tidak cepat jenuh.

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran modul interaktif, Modul interaktif ini merupakan modul yang dikembangkan dan dilengkapi dari beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif. Modul interaktif ini digunakan dalam proses pembelajaran, yang dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan alat komputer atau laptop.

Karena tujuan keseluruhan dari modul interaktif ini adalah memudahkan belajar tanpa pengawasan yang teratur, seluruh mata pelajaran yang diberikan guru biasanya harus dibentuk menjadi sekumpulan materi cetakan, audiovisual atau yang berbasis komputer (atau kombinasi apapun dari itu semua).

Dari latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Media Pembelajaran Modul Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan media pembelajaran
2. Guru masih kurang memanfaatkan fasilitas sekolah seperti infokus
3. Siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi
4. Hasil belajar siswa rata-rata berada dibawah KKM

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran dengan memanfaatkan modul interaktif berbasis komputer dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6 Profesional*

2. Hasil belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada Kompetensi Dasar Mencatat Transaksi keuangan perusahaan jasa kedalam buku harian, kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “ Apakah ada pengaruh media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019? “

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, adalah :

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai media pembelajaran modul interaktif dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa

2. Sebagai bahan masukan bagi para guru mengenai media pembelajaran modul interaktif dalam menjalankan proses belajar mengajar.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi lembaga (instansi) yang terkait, dan pihak lain dalam melakukan penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Gagne' dan Briggs (dalam Susilana .2016:6) mengatakan bahwa media merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi pengajaran, yang terdiri antara lain, buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar berbingkai) foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi *instrusional* dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Schram (dalam Susilana .2016:6) mendefenisikan media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan dalam pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (dalam Susilana .2016:6) berpendapat bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Pembelajaran menurut Oemar Hamalik (dalam Sutopo, 2016:19) adalah suatu kombinasi yang tersusun unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sutopo, 2016:19) pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana memperoleh dan memproses pengetahuan,

ketrampilan dan sikap. Menurut Oemar Hamalik (dalam Sutopo, 2016:19) kegiatan pembelajaran diselenggarakan untuk membentuk watak, peradaban dan meningkatkan mutu kehidupan peserta didik.

Indriana (dalam Cahyanti, 2017:15) yang mengutarakan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Hal serupa juga dikemukakan oleh Sanaky (dalam Cahyanti, 2017:16) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (dalam Cahyanti, 2017:16), Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton (dalam Susilana .2016:9) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan

pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana, diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Manfaat media pembelajaran baik secara umum maupun khusus sebagai alat bantu pembelajaran bagi guru dan siswa. Menurut Sanaky (dalam Cahyanti, 2017:19-20) manfaat media pembelajaran adalah:

- a. Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan guru dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan guru, siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain lain

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung kepada guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran menurut Munadi (dalam Cahyanti, 2017:21-22) adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain- lain.

- b. Fungsi Sematik yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami siswa (tidak verbalistik).
- c. Fungsi Manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.
- d. Fungsi Psikologis
 1. Fungsi Atensi, yaitu dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi ajar.
 2. Fungsi Afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.
 3. Fungsi kognitif, yaitu siswa akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda atau transaksi.
 4. Fungsi imajinatif, yakni dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.
 5. Fungsi Motivasi, yaitu untuk mendorong, mengaktifkan, dan menggerakkan siswanya secara sadar untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Ada tiga fungsi media di dalam kegiatan pembelajaran menurut Darmawan (dalam Cahyanti, 2017:22-23), yaitu:

1) Suplemen (tambahan)

Dalam hal ini siswa mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran yang disediakan dalam bentuk media pembelajaran atau tidak. Meskipun demikian guru akan senantiasa mendorong, menggugah, atau menganjurkan para siswa untuk mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan.

2) Komplemen (pelengkap)

Materi pembelajaran yang diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas sebagai pengayaan yang bersifat *enrichment* atau remedial bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran konvensional.

3) Substitusi (Pengganti)

Memberikan beberapa alternatif model kegiatan pembelajaran kepada siswa untuk membantu mempermudah dalam mengelola kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya

4. Klasifikasi Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, mempengaruhi klasifikasi atau jenis-jenis media pembelajaran yang bervariasi. Sanaky (dalam Cahyanti, 2017: 23-24) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Bahan-bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol-simbol kata dan visual berupa bahan-bahan cetakan dan bacaan.

- b. Alat-alat audio visual
 - 1) Media proyeksi, seperti: *overhead projector*, *slide*, *film*, dan *LCD*.
 - 2) Media non-proyeksi, seperti: papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain-lain.
 - 3) Benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta globe, pameran, dan museum sekolah.
- c. Media yang menggunakan teknik atau masinal, yaitu *slide*, *film strif*, *film* rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruksi, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet.
- d. Kumpulan benda-benda, yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai sejarah, jenis kehidupan, mata pencaharian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain-lain.
- e. Contoh-contoh kelakuan, perilaku mengajar. Guru memberi contoh perilaku atau perbuatan.

5. Modul Interaktif

Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi (2016: 21), mengemukakan bahwa “multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual”.

Karakteristik penting dalam kelompok media interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Sharon E. Smaldino, dkk (dalam Sutopo, 2016:37), sebuah modul pengajaran merupakan unit pengajaran yang lengkap yang dirancang untuk digunakan oleh seorang pemelajar atau sekelompok kecil pemelajar tanpa kehadiran guru. Karena tujuan keseluruhan dari modul ini adalah memudahkan belajar tanpa pengawasan yang teratur, seluruh elemen mata pelajaran yang diberikan guru biasanya harus dibentuk menjadi sekumpulan materi cetakan, audiovisual atau yang berbasis komputer (atau kombinasi apapun dari itu semua).

Sutopo (2016: 38) berpendapat, Modul interaktif adalah modul yang dikembangkan dan dilengkapi dari beberapa hasil dari program *software* sehingga modul menjadi interaktif. Pada penelitian ini modul interaktif yang dimaksud adalah modul yang berbasis komputer dengan menggunakan *software Adobe Flash* sebagai tampilan utama yang memuat teks, gambar, suara, animasi, video dan film sesuai dengan kebutuhan dilengkapi tombol-tombol interaktif.

Sony Febryadi (Sutopo, 2016:39) mengatakan bahwa *Adobe flash* merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi *standar authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *Flash* banyak digunakan

untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya.

Dedy Izham (Sutopo, 2016:39) berpendapat bahwa program *Adobe Flash* ini pun bermacam versi, pada penelitian *Adobe Flash* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6 Professional*. *Adobe Flash CS6 Professional* merupakan *software* yang dirancang untuk membuat animasi berbasis *vector* dengan hasil ukuran yang kecil. Awalnya *software* ini memang diarahkan untuk membuat animasi atau aplikasi berbasis internet (*online*). Tapi perkembangannya banyak digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bukan berbasis internet (*offline*). Dengan *actionsript 6.0* yang dibawanya, *Adobe Flash CS6 Professional* dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar seperti kuis/simulasi.

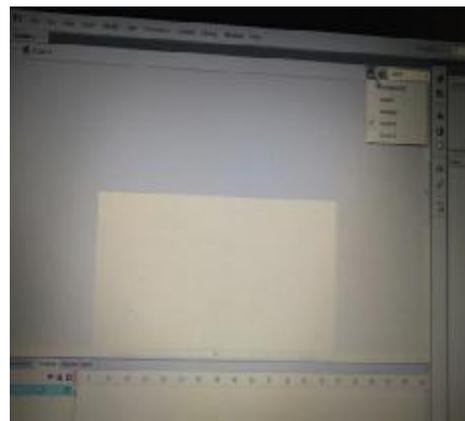
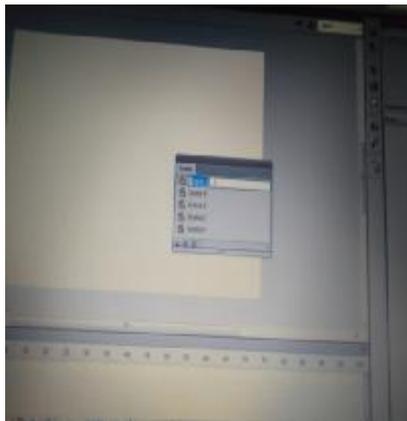
Puspitosari (2010:3) mengemukakan *Adobe Flash* adalah sebuah program untuk membuat animasi. Modul interaktif ini digunakan dalam proses pembelajaran, yang dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan alat komputer atau laptop.

Langkah-langkah pembuatan modul interaktif dalam program *Adobe Flash* adalah:

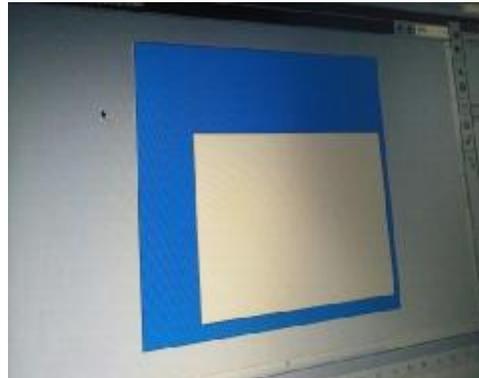
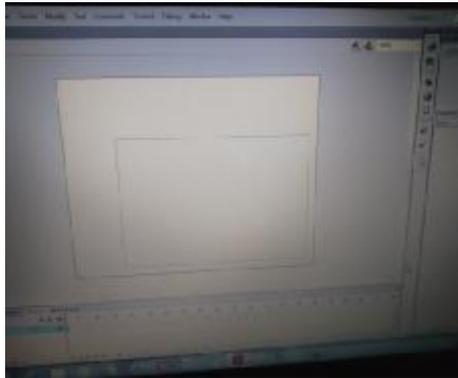
1. Buka aplikasi *Adobe Flash*, lalu pilih *Action script 2.0*



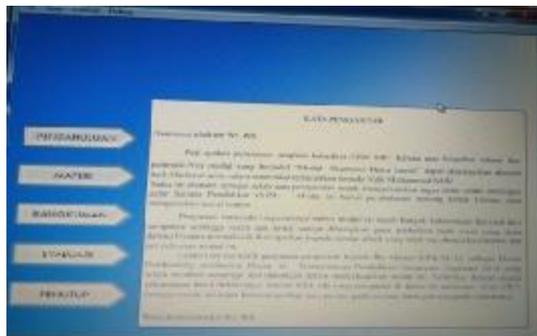
2. Pada tampilan dokumen yang kosong, kita akan buat *scene* dulu. Klik window ► *other panel* ► *scene*. Lalu ubah tulisan “*scene*” sesuai keinginan, misal: *background*, materi, dll.



3. Membuat *background* layar, dibagian bawah tampilan ada tulisan “*layer 1*” lalu kita ubah menjadi *background*, lalu dibagian kanan tampilan klik *Rectangle Tool (R)*(□), untuk membentuk garis pada tampilan dokumen yang kosong, lalu buat garis pada layar dan warnai sesuai keinginan.



4. Pembuatan tombol (daftar menu), kita buat di *Ms. PowerPoint*. Buka *Ms. PowerPoint* klik *Insert* ► *Shapes*, pilih bentuk mana yang ingin dipilih dan warnai sesuai keinginan, lalu copy tombol sebanyak yang dibutuhkan. Kemudian buat teks ditombol tersebut, missal: materi, evaluasi, dll. Kemudian pindai ke tampilan dokumen yang kosong tersebut.
5. Membuat teks, klik *Teks Tool*, dibagian kanan tampilan. Lalu ketik teks yang diinginkan.



6. Lalu simpan file, klik *close* secara otomatis akan tersimpan sendiri.

Melalui modul interaktif siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi juga melihat, membaca, menyaksikan demonstrasi dan adanya interaksi sesama siswa dan guru. Keutamaan dari modul interaktif adalah:

- a) Dapat dipergunakan kapanpun dan dimanapun menggunakan computer atau laptop oleh para siswa maupun guru.
- b) Dapat menjadi salah satu referensi metode dalam pembelajaran.
- c) Modul interaktif disajikan dengan cukup menarik sehingga para siswa tidak merasa jenuh dalam belajar
- d) Dapat membantu para siswa yang berhalangan hadir dikelas untuk tetap belajar pada materi yang berlangsung
- e) Dapat menumbuhkan minat para siswa untuk lebih semangat dalam belajar.

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hasil suatu pembelajaran (kemampuan, keterampilan, dan sikap) dapat terwujud jika pembelajaran (kegiatan belajar mengajar) terjadi.

Menurut Gagne (dalam Purwanto. 2008:42) mengungkapkan bahwa hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada dilingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan didalam dan diantara kategori-kategori.

Sedangkan Winkel (dalam Purwanto, 2008:45) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh seseorang yang telah mengalami proses belajar mengajar sehingga tercapainya perubahan tingkah laku.

b. Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Slameto (2010:54) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu faktor internal dan eksternal. faktor internal yaitu faktor yang ada pada diri sendiri, yaitu:

1. Faktor biologis, yang meliputi kesehatan, dan cacat tubuh. Jika salah satu faktor biologis terganggu, hal itu akan mempengaruhi hasil belajar.
2. Faktor psikologis, yaitu inteligensi, minat, bakat, kematangan, dan kesiapan.
3. Faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang ada diluar individu, yaitu:

1. Faktor keluarga, yaitu pendidikan yang pertama dan terutama, cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga.
2. faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, siswa dengan siswa, disiplin sekolah.
3. Faktor masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat,teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

7. Jurnal Umum

A. Pengertian Jurnal

Menurut Harti, Dwi (2011 : 77) Jurnal Adalah buku harian yang digunakan untuk mencatat semua transaksi yang terjadi berupa pendebetn dan

pengkreditan secara kronologis (menurut urutan tanggal) beserta penjelasan yang diperlukan. Jurnal merupakan catatan pertama setelah adanya bukti transaksi oleh karena itu, jurnal sering disebut sebagai *Books Of Original Entry*.

Menurut S, Alam (2013 : 91) Jurnal Umum adalah media untuk mencatat semua transaksi yang terjadi dalam proses akuntansi. Jurnal umum memuat tanggal, nama akun, nilai transaksi, sisi pencatatan transaksi, dan keterangan singkat tentang transaksi.

B. Fungsi Jurnal

Fungsi jurnal meliputi:

1. Fungsi mencatat adalah Jurnal mencatat setiap transaksi dan kejadian di dalam perusahaan.
2. Fungsi historis adalah Jurnal mencatat transaksi menurut urutan waktu terjadinya transaksi dari hari ke hari.
3. Fungsi analisa adalah Analisa dalam jurnal akan menghasilkan akun yang didebet dan akun yang dikredit.
4. Fungsi intruksi adalah Jurnal memerintahkan pencatatan debet dan kredit dalam buku besar sesuai dengan jumlahnya.
5. Fungsi informasi adalah Jurnal memberikan informasi tentang kegiatan perusahaan sehari-hari.

C. Analisa Jurnal

Sebelum pencatatan kedalam jurnal di mulai terlebih dahulu bukti transaksi di analisa pengaruhnya terhadap harta, utang, modal, pendapatan, dan

beban. Dalam analisa ditentukan akun-akun yang bertambah atau berkurang, yang didebet atau dikredit.

Tabel 2.1 Analisa Jurnal

Kelompok Akun	Bertambah	Berkurang
Harta	D	K
Akumulasi Penyusutan	K	D
Utang	K	D
Modal	K	D
Prive	D	K
Pendapatan	K	D
Beban	D	K

D. Bentuk Jurnal Umum

Tabel 2.2 Bentuk Jurnal Umum

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit	Kredit
a	b	c	d	e

Keterangan:

- a. Kolom Tanggal digunakan untuk mencatat tanggal, bulan, dan tahun terjadinya transaksi
- b. Kolom akun/keterangan digunakan untuk mencatat deskripsi akun transaksi serta keterangan singkat mengenai transaksi
- c. Kolom Ref digunakan untuk mencatat kode akun ketika ayat jurnal dipindahkan dibuku besar.
- d. dan e kolom debit dan kredit digunakan untuk mencatat nilai transaksi

E. Proses Pencatatan Transaksi ke dalam Jurnal Umum

Berikut ini contoh pencatatan dalam jurnal umum untuk transaksi yang terjadi selama bulan Mei tahun 2006 di perusahaan MAMAT TAILOR

1 Mei: Tn. MAMAT menyetor uang pribadi ke dalam perusahaan “MAMAT

TAILOR” sebagai modal awal usaha jahit sebesar Rp 4.000.000,-

Analisis transaksi :

- a. Harta perusahaan dalam bentuk Kas bertambah Rp 4.000.000,- (Debet)
- b. Modal Tn. Mamat Bertambah Rp 4.000.000,- (Kredit)

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit(Rp)	Kredit(Rp)
1 Mei	Kas		4. 000.000	
	Modal			4.000.000

5 Mei: Disewa sebuah ruko untuk usaha jahit dengan membayar Rp 1.200.000,-

untuk 6 bulan. Analisis transaksi :

- a. Harta perusahaan dalam bentuk Sewa Dibayar Dimuka bertambah Rp 1.200.000,- (Debet)
- b. Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 1.200.000,- (Kredit)

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit(Rp)	Kredit(Rp)
5 Mei	Sewa Dibayar Di muka		1. 200.000	
	Kas			1.200.000

8 Mei: Dibeli tunai perlengkapan jahit dari Toko Jaya dengan harga Rp 800.000,-

Analisis transaksi :

- a. Harta perusahaan dalam bentuk Perlengkapan Jahit bertambah Rp 800.000,- (Debet)
- b. Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 800.000,- (Kredit)

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit(Rp)	Kredit(Rp)
8 Mei	Perlengkapan Jahit		800.000	
	Kas			800.000

11 Mei: Telah diselesaikan jahitan pakaian langganan seharga Rp 300.000 dan

langsung diterima pembayarannya. Analisis transaksi :

- a. Harta perusahaan dalam bentuk Kas bertambah Rp 300.000,- (Debet)
- b. Pendapatan perusahaan bertambah Rp 300.000,- (Kredit)

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit(Rp)	Kredit(Rp)
11 Mei	Kas		300.000	
	Pendapatan Usaha			300.000

15 Mei: Dibeli peralatan jahit dari Toko Sekawan seharga Rp 1.500.000,- baru

dibayar Rp500.000,- Analisis transaksi :

- a. Harta perusahaan dalam bentuk Peralatan Jahit bertambah Rp 1.500.000,- (Debet)
- b. Harta perusahaan dalam bentuk Kas berkurang Rp 500.000,- (Kredit)
- c. Utang perusahaan (ke Toko Sekawan) bertambah Rp 1.000.000,- (Kredit)

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit(Rp)	Kredit(Rp)
15 Mei	Peralatan Jahit		1.500.000	
	Kas			500.000
	Utang Usaha			1.000.000

Jurnal umum secara utuh:

Tabel 2.3 Jurnal Umum

MAMAT TAILOR

Jurnal Umum

Per 31 Mei 2006

Tanggal	Akun / Keterangan	Ref	Debit(Rp)	Kredit(Rp)
1 Mei	Kas		4.000.000	
	Modal			4.000.000
5 Mei	Sewa Dibayar Di Muka		1.200.000	
	Kas			1.200.000
8 Mei	Perlengkapan Jahit		800.000	
	Kas			800.000
11 Mei	Kas		300.000	
	Pendapatan Usaha			300.000
15 Mei	Peralatan Jahit		1.500.000	
	Kas			500.000
	Utang usaha			1.000.000
	Total		7.800.000	7.800.000

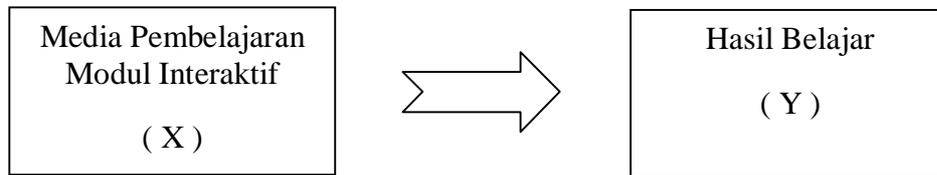
B. Kerangka konseptual

Penelitian ini mengamati keberhasilan belajar siswa dan keterampilan belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi. Maka dari itu peneliti membuat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran modul interaktif, diharapkan nantinya dapat menciptakan suasana pembelajaran menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi terampil dalam pembelajaran akuntansi.

Dalam penelitian ini, materi yang dibahas adalah jurnal umum, dimana pada materi ini dibutuhkan pemahaman yang banyak. Maka dalam penyampaianya tidak cukup dengan hanya menggunakan metode ceramah saja, guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Keuntungan yang diperoleh dari media pembelajaran modul interaktif ini yaitu membuat siswa lebih terampil, dan termotivasi untuk belajar akuntansi, dan juga modul interaktif lebih menarik dari modul biasa, mudah digunakan dan sederhana.

Adapun kerangka konseptual dari pengaruh media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka konseptual tersebut diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan tahun ajaran 2018/2019.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Tahun Ajaran 2018/2019 yang beralamat di Jl. Pasar Hitam No. 69 SAMPALI Medan. Nomor Telepon (061) 6639947.

2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Agustus 2018 sampai dengan bulan Oktober 2018. Kegiatan penelitian ini dapat diuraikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1

Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No.	Jenis Kegiatan	Bulan / Minggu														
		Agustus					September				Oktober					
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	
1.	Riset	■	■	■	■	■										
2.	Penyusunan Data						■	■	■	■	■					
3.	Penyusunan Skripsi											■	■	■	■	■
4.	Ujian skripsi															■

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019 yang berjumlah 19 orang.

2. Sampel Penelitian

Yang menjadi sampel dari penelitian ini adalah kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI yaitu dengan jumlah siswa 19 orang. Dalam hal ini teknik sampel yang digunakan adalah teknik *Total Sampling* (Sampel Total)

C. Variabel Penelitian

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variable Bebas (X) yaitu : Media Pembelajaran Modul Interaktif
2. Variable Terikat (Y) yaitu : Hasil Belajar

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Modul Interaktif dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran Dan dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan alat bantu laptop atau komputer. Media ini menggunakan alat multimedia seperti *hardware* (komputer, monitor,

speaker,dll) maupun *software* (program *flash* dan media pendukung lainnya seperti suara, video, dan gambar). Dengan adanya media dimaksudkan dapat mempermudah menyampaikan materi ajar dari guru kepada peserta didik, sehingga dapat mempertinggi efektivitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Hasil Belajar merupakan umpan balik dari kegiatan proses belajar mengajar yang merupakan prinsip perpaduan pola tingkah laku dan nilai-nilai ideal dalam arti fakta-fakta, kecakapan yang dicapai dan keterampilan. Hasil belajar pada Kompetensi Dasar Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa kedalam buku harian.

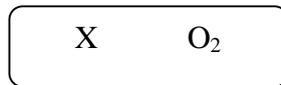
E. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen, yang pelaksanaannya melibatkan atau menggunakan satu kelas. Penelitian eksperimen ini memberikan perlakuan kepada subjek, sekelompok subjek atau partisipan, atau kondisi, alat dan bahan tertentu untuk menentukan apakah perlakuan tersebut memiliki pengaruh pada variabel atau faktor hasil tertentu.

2. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian *pre-eksperimental design* yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran modul interaktif terhadap hasil belajar siswa. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan *one shot case study*. Rancangan dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : Perlakuan (*Treatment*) yang diberikan

O₂ : Post test

Tabel 3.2
Rancangan Penelitian

Kelompok	Tindakan	Pengukuran
Kelompok eksperimen kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan	X	O ₂

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Modul Interaktif

O : Pemberian tes soal

F. Instrumen Penelitian

1. Tes

Tes yang digunakan dalam penelitian adalah berbentuk uraian tes (*subjective test*). Tes ini berguna untuk melihat sejauh mana keberhasilan siswa dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Tes yang diberikan

berjumlah 10 item yang direncanakan untuk dijawab oleh siswa, yang sudah diuji terlebih dahulu validitas dan reabilitasnya. Dalam penyusunan tes ini, peneliti menggunakan taraf kompetensi ranah kognitif yaitu analisis (C4).

Adapun *Lay Out Test* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Lay Out Test
Bentuk Essay Test

Kompetensi Dasar	Materi Pelajaran	Jenjang Kognitif	Jumlah	Bobot Nilai
		C4		
Mencatat transaksi keuangan perusahaan jasa kedalam buku harian.	Pencatatan Jurnal di Buku Harian	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	10	10, 10, 10, 10, 10, 10
Total			10	100

2. Angket

Instrument lainnya dalam penelitian ini adalah berupa angket. Angket merupakan suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pernyataan tertulis yang diajukan kepada siswa yang dijadikan responden penelitian. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa tentang penggunaan Media Pembelajaran Modul Interaktif untuk meningkatkan kemampuan siswa pada pokok materi Jurnal Umum yang telah diberikan.

Angket yang diberikan berjumlah 15 item yang direncanakan untuk dijawab oleh siswa, yang sudah diuji terlebih dahulu validitas dan reabilitasnya.

Penelitian ini menggunakan angket bentuk skala likert dengan angket tertutup yaitu yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang (√) pada kolom atau tempat yang sesuai dengan alternatif jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.4
Skor Alternatif Jawaban

No	Alternatif Jawaban	Kategori	Bobot
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak setuju	1

Tabel 3.5
Lay Out Angket

No	Variabel Penelitian	Indikator	No. Item
1	Media Pembelajaran Modul Interaktif	1. Tanggapan siswa terhadap media pembelajaran modul interaktif. 2. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar. 3. Pemahaman siswa pada materi jurnal umum dengan media pembelajaran modul interaktif. 4. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran.	1, 2, 3, 4, 11, 12 5, 14 6, 7, 8, 9,10 13 15
	Jumlah Item		15

G. Uji Coba Instrument Penelitian

1. Uji Validitas

Uji validitas tes dilakukan untuk mengetahui validitas tes. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat validitas atau kesahihan suatu instrumen. Dimana suatu instrumen yang valid mempunyai validitas tinggi. Bobot yang diberikan pada setiap tes yaitu 10 jika dijawab dengan benar dan 0 jika dijawab dengan salah.

Rumusan pengujian validitas dengan *korelasi product moment* yaitu :

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

Keterangan :

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

XY : Jumlah perkalian variabel X dan variabel Y

X : Skor tiap item

Y : Skor total

N : Jumlah sampel

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% atau alpha 0,05 maka instrumen dinyatakan valid, dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 95% atau alpha 0,05 maka dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Tes

Reliabilitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat reliabilitas atau kehandalan suatu instrumen.

Untuk menghitung reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach alpha* sebagai berikut :

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

Keterangan :

r_{11} : Koefisien Reliabilitas

n : Banyaknya item test

1 : Bilangan Konstanta

$\sum S^2$: Jumlah Varian semua item

St^2 : Varians total

N : Jumlah siswa

Harga r_{hitung} dikonsultasikan pada r_{tabel} dengan $n =$ banyaknya soal, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument adalah *reliable*.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah asumsi klasik diantaranya menguji normalitas data, homogenitas data dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas

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

- a. Menyusun skor siswa dari terendah ke skor yang tertinggi
- b. Pengamatan X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan angka bangku Z_1, Z_2, \dots, Z_n dengan menggunakan rumus :

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

Dimana :

X = Nilai rata-rata

S = Standar Deviasi

- c. Menghitung peluang $F(Z_1) = P(Z \leq Z_1)$, dengan menggunakan daftar distribusi normal baku.
- d. Menghitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang digunakan dengan $S(Z_1)$, maka

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$
- e. Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian mengambil harga mutlaknya.
- f. Mengambil harga mutlak yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisish tersebut.

Kriteria pengujian : terima bahwa hipotesis terdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ sampel tidak berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas data yang digunakan untuk melihat apakah kedua sampel mempunyai varians homogen atau tidak, untuk itu dilakukan uji F yaitu dengan menggunakan rumus (variens menggunakan uji F) sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}} \text{ atau } F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil

Kriteria pengujian :

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ = Homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ = Tidak Homogen

3. Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:224) mengartikan “ Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Atas defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diteliti lagi kebenarannya.

Uji t dipergunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar dari variabel independen dalam mempengaruhi variabel dependen. Alasan lain uji t

dilakukan yaitu untuk menguji apakah variabel bebas secara individual terdapat hubungan yang signifikan atau tidak terhadap variabel terikat.

Rumus yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

r_{xy} = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

t = bilangan konstanta

Dengan ketentuan:

1. Bila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$, maka H_0 ditolak karena adanya korelasi yang signifikan antara variabel x dan y
2. Bila $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} \geq -t_{tabel}$, maka H_0 diterima karena tidak adanya korelasi yang signifikan antara variabel x dan y

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Penelitian ini menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana, untuk mengetahui hubungan positif maupun negatif dari variabel independen dan

variabel dependen maka peneliti menggunakan regresi linier sederhana dengan rumus:

$$Y = a + b X$$

Keterangan :

Y = Nilai yang diprediksikan

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

X = Nilai Variabel X

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Sekolah

1. Profil SMK PAB 8 Sampali

SMK PAB 8 Sampali terletak di JL. PASAR HITAM NO. 69 SAMPALI . Nomor Telepon (061)6639947. Sekolah ini didirikan pada tahun 2013 dengan surat izin . Berdirinya SMK ini karena adanya usulan dari masyarakat dan tokoh masyarakat serta pendidik yang merasa bahwa masih membutuhkan sarana pendidikan di tempat tersebut. Dengan profil sebagai berikut:

Nama Sekolah	: SMK Swasta PAB 8 SAMPALI
Nama Kepala Sekolah	: Drs.TUHADI, M.Pd
Didirikan Pada	: 2013
Nomor Izin Operasi	: 421/4910/PDM/2015
Peringkat Akreditasi	: B
Kegiatan Belajar dan Mengajar	: Pagi
Alamat	: JL. PASAR HITAM NO. 69 SAMPALI
Kelurahan	: Sampali
Kecamatan	: Percut Sei Tuan
Kota	: Deli Serdang
Propinsi	: Sumatera Utara
Email	: k89sampali@yahoo.com

Sekolah ini terletak ditempat yang strategis dan mudah terjangkau, lingkungan sekolah yang tertata rapi dan asri juga merupakan salah satu faktor pendukung yang membuat para siswa nyaman berada di lingkungan disekolah.

2. Visi dan Misi SMK Swasta PAB 8 SAMPALI

a. Visi SMK Swasta PAB 8 SAMPALI

Terwujudnya sekolah menengah kejuruan yang berakhlak mulia, unggul dan professional serta dapat menghasilkan lulusan yang siap bekerja, bermutu dan berwawasan lingkungan hidup.

b. Misi SMK Swasta PAB 8 SAMPALI

- 1) Memantapkan kepribadian anak didik yang bertakwa, percaya diri, berakhlak dan berkepribadian mulia.
- 2) Mengembangkan sistem sekolah menengah kejuruan yang adaptif, fleksibel dan berorientasi masa depan.
- 3) Membangun watak dan semangat belajar yang berkesinambungan terhadap anak didik.
- 4) Meningkatkan kemampuan, kecerdasan, profesionalisme dan kemandirian anak didik yang siap berkompetisi.
- 5) Menambah sarana dan prasarana sebagai instrument anak didik dalam pembelajaran sehingga anak didik kompeten dalam bidangnya.
- 6) Meningkatkan profesionalisme para staf pengajar (guru).
- 7) Memelihara dan meningkatkan hubungan dengan masyarakat lingkungan sekolah khususnya dengan DU / DI.

- 8) Mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kepedulian terhadap lingkungan hidup dengan secara aktif turut memelihara dan melestarikan lingkungan hidup serta memanfaatkan sumber daya alam secara efektif dan efisien.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikelas XI Ak SMK Tamansiswa, Medan. Data yang diambil ada dua jenis yaitu data berupa angket tentang penggunaan media pembelajaran modul interaktif dan data berupa tes materi jurnal umum.

Setelah dilakukannya penelitian,, peneliti terlebih dahulu melakukan pengujian validitas dan reabilitas instrument. Pengujian validitas dilakukan sebanyak dua kali. Pengujian pertama, data berupa angket sebanyak 15 item dan tes sebanyak 10 item. Data angket yang diperoleh 9 item yang valid dan 6 item unvalid, dan data tes diperoleh 7 item yang valid dan 3 item unvalid. Sedangkan pengujian kedua, data berupa angket sebanyak 10 item dan tes sebanyak 8 item. Data angket yang diperoleh 7 item yang valid dan 3 item unvalid, dan data tes sebanyak 6 item yang valid dan 2 item unvalid.

Jadi keseluruhan pengujian validitas angket dan tes adalah, angket sebanyak 25 iten dan tes sebanyak 18 item. Data yang peroleh angket sebanyak 16 item yang valid dan 9 item unvalid, sedangkan tes sebanyak 13 item yang valid dan 5 item unvalid. Jadi dari keseluruhan data instrument penelitian yang telah

diuji validitasnya, peneliti hanya memerlukan data berupa angket sebanyak 15 item dan data tes sebanyak 10 item, dan sisanya tidak digunakan.

Dari pemeriksaan yang telah dilakukan terhadap data yang diperoleh bahwa data tersebut layak untuk diberikan dan diuji kepada sampel penelitian.

1. Angket

a. Uji Validitas Angket

Untuk perhitungan validitas angket digunakan rumus korelasi *Product Moment*. Adapun jumlah item untuk angket yang diuji berjumlah sebanyak 15 item soal, dan setelah dilakukan uji validitas, maka diperoleh sebanyak 15 item dinyatakan Valid. Dari hasil uji validitas angket, dapat dilihat perhitungan untuk angket no. 2 sebagai berikut:

Berdasarkan tabel yang diperoleh: (lampiran 7: 79)

N	: 18	X ²	: 151
X	: 51	Y ²	: 41.945
Y	: 865	XY	: 2489

Maka untuk perhitungan uji validitas angket nomor 2 adalah:

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

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

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

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 \sum y^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sum W}$$

$$r_{xy} = 0,771$$

Berdasarkan perhitungan diatas diperoleh harga r_{hitung} 0,771 sedangkan derajat kebebasan $dk = n-2 = 18-2 = 16$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 0,468. Dengan demikian diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,771 > 0,468$, maka dapat dikatakan bahwa butir item nomor dinyatakan Valid.

Berikut ini adalah keseluruhan dari total item yang valid digunakan untuk penelitian ini:

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Angket

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	2,349	0,468	Valid
2	0,771	0,468	Valid
3	5,182	0,468	Valid
4	2,349	0,468	Valid
5	1,612	0,468	Valid
6	0,498	0,468	Valid
7	0,798	0,468	Valid
8	0,726	0,468	Valid
9	0,771	0,468	Valid
10	0,600	0,468	Valid
11	0,726	0,468	Valid
12	0,528	0,468	Valid
13	0,600	0,468	Valid
14	1,612	0,468	Valid
15	0,798	0,468	Valid

Hasil dari uji validitas angket yang diperoleh dapat dilihat pada (lampiran 7: 79)

b. Uji Reliabilitas Angket

Untuk menguji reabilitas angket digunakan rumus *crombach alfa*. Dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $dk = 18-2 = 16$, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan *reliable*. Dari hasil pengujian reliabilitas angket diperoleh koefisien reliabilitas r_{hitung} 0,70 (lampiran 8: 82) dan r_{tabel} 0,468. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,70 > 0,468$. Maka berdasarkan perhitungan reliabilitas tersebut akhirnya dapat kita nyatakan bahwa angket tersebut *reliable*

2. Tes

a. Uji Validitas Tes

Adapun jumlah item tes yang diuji berjumlah sebanyak 10 item soal, dan sudah dilakukan uji validitas, maka diperoleh sebanyak 10 item soal dinyatakan Valid. Dari hasil uji validitas tes, dapat dilihat perhitungan untuk tes no. 1 sebagai berikut:

Berdasarkan tabel yang diperoleh: (lampiran 9: 83)

N	: 18	X ²	: 1.400
X	: 140	Y ²	: 129.600
Y	: 1.460	XY	: 13.100

Maka untuk perhitungan uji validitas tes nomor 1 adalah:

$$r_{xy} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$r_{xy} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$r_{xy} = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2 \sum (Y_i - \bar{Y})^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(Y_i - \bar{Y})}{\sqrt{\sum (X_i - \bar{X})^2 \sum (Y_i - \bar{Y})^2}} = \frac{0,935}{1} = 0,935$$

Berdasarkan perhitungan diatas diketahui bahwa $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu 0,935 > 0,468, maka dapat dikatakan bahwa butir item soal nomor 1 Valid.

Berikut ini adalah keseluruhan dari total item soal tes yang valid:

Tabel 4.2
Hasil Uji Validitas Tes

No Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,935	0,468	Valid
2	0,497	0,468	Valid
3	0,738	0,468	Valid
4	0,935	0,468	Valid
5	0,738	0,468	Valid
6	0,758	0,468	Valid
7	0,874	0,468	Valid
8	0,497	0,468	Valid
9	0,874	0,468	Valid
10	0,738	0,468	Valid

Hasil dari uji validitas tes yang diperoleh dapat dilihat pada (lampiran 9: 83)

b. Uji Reliabilitas Tes

Untuk menguji reabilitas angket digunakan rumus *crombach alfa*. Dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $dk = 18-2 = 16$, jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrument dinyatakan *reliable*. Dari hasil pengujian reliabilitas angket diperoleh koefisien reliabilitas r_{hitung} 0,83 (lampiran 9: 84) dan r_{tabel} 0,468. Maka $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,83 > 0,468$. Maka berdasarkan perhitungan reliabilitas tersebut akhirnya dapat kita nyatakan bahwa angket tersebut *reliable*

C. Hasil 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 4.3
Uji Normalitas Data Post Test

No	X ₁	F	Fkum	Zi	Ztabel	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi) - S(Zi)
1	35	4	4	-1,7270	0,0401	0,4599	0,2105	0,2494
2	55	0	4	-0,9594	0,1711	0,3289	0,2105	0,1184
3	75	4	8	-0,1918	0,4404	0,0596	0,4210	-0,3614
4	95	11	19	0,5756	0,7088	-0,2088	1	-1,2088

Hasil dari perhitungan uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada (lampiran 17: 96)

Dari tabel di atas diperoleh $= -0,3614$ dan uji Liliefors dengan taraf nyata $= 0,05$ dan $n = 19$ diperoleh $= 0,195$ $<$ $= (-0,3614 < 0,195)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi Normal.

2. Uji Homogenitas

Data diambil dari hasil belajar post tes siswa:

$$S_1^2 = 68,42$$

$$S_2^2 = 31,58$$

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

$$F = \frac{68,42}{31,58}$$

$$F = 2,17$$

Jika harga $F_{hitung} (2,17)$ dibandingkan dengan dk pembilang = $N-1 = 19-1=18$, dk penyebut = $N-2 = 19-2 = 17$, maka $F_{tabel} (2,23)$, selanjutnya diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel} (2,17 < 2,23)$. Dapat disimpulkan data skor hasil belajar adalah homogen. (lampiran 18: 98)

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa, maka dapat dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Sebelum mencari nilai t, terlebih dahulu mencari nilai r_{xy} dengan rumus:

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

$$r_{xy} = \frac{100 - \frac{10 \cdot 10}{10}}{\sqrt{(100 - \frac{100}{10})(100 - \frac{100}{10})}}$$

$$r_{xy} = \frac{100 - 10}{\sqrt{(90)(90)}}$$

$$r_{xy} = \frac{90}{90}$$

$$r_{xy} = 0,322$$

Berdasarkan perhitungan diatas, diperoleh nilai $r_{xy} = 0,322$, selanjutnya menghitung nilai t

$$t = \frac{\overline{xy}}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n} \cdot \frac{\sum y^2}{n} - \frac{(\sum x)^2}{n} \cdot \frac{(\sum y)^2}{n}}} = \frac{\overline{xy}}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n} \cdot \frac{\sum y^2}{n} - \frac{(\sum x)^2}{n} \cdot \frac{(\sum y)^2}{n}}} = \frac{\overline{xy}}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n} \cdot \frac{\sum y^2}{n} - \frac{(\sum x)^2}{n} \cdot \frac{(\sum y)^2}{n}}} = \frac{\overline{xy}}{\sqrt{\frac{\sum x^2}{n} \cdot \frac{\sum y^2}{n} - \frac{(\sum x)^2}{n} \cdot \frac{(\sum y)^2}{n}}} = \mathbf{1,957}$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh harga $t_{hitung} = 1,957$. Selanjutnya harga t_{hitung} ini dibandingkan dengan taraf signifikan $= 0,05$ dengan $dk = N - 1 = 19 - 1 = 18$, selanjutnya H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dari daftar Tabel t diperoleh harga $t_{tabel} = 1,734$. Jadi $1,957 > 1,734$. Maka dapat disimpulkan bahwa, H_0 ditolak karena adanya korelasi yang signifikan antara variabel x dan y .
(lampiran 19: 99)

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Untuk mencari regresi linier sederhana ditentukan dengan rumus: $Y = a + bx$. Untuk mencari nilai a dan b yaitu sebagai berikut:

$$b = \frac{\overline{xy} - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n}}{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}} = 1,657$$

Jadi hasil perhitungan tersebut kemudian dimasukkan kedalam rumus berikutnya untuk menentukan bilangan konstanta.

$$Y = - = \text{---} = 80$$

$$X = - = \text{---} = 48,053$$

$$a = Y - bx = 80 - 1,657 (48,053) = 80 - 79,623 = 0,377$$

Selanjutnya harga b dan a dari hasil perhitungan diatas kemudian dimasukkan kedalam persamaan garis regresi yang dipergunakan untuk memprediksikan nilai Y berdasarkan nilai x, yaitu:

$$Y = a + bx = 0,377 + 1,657 (48,053) = 0,377 + 79,623 = 80\% \text{ (lampiran 20: 100)}$$

Dari persamaan garis regresi diatas diketahui bahwa, jika media pembelajaran modul interaktif diterapkan maka hasil belajar akuntansi siswa akan mencapai kenaikan sebesar 80%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh sipeneliti.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran modul interaktif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa akuntansi kelas XI AK SMK PAB Sampali Tahun Ajaran 2018/2019.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK PAB 8 Sampali Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Setelah melakukan analisis uji hipotesis, maka diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1,957 > 1,734$. Maka H_0 ditolak karena adanya korelasi yang signifikan antara variabel x dan y. (lampiran 19: 99)

Pada saat belajar dengan menggunakan modul interaktif siswa lebih mudah memahami pelajaran, dikarenakan pelajaran yang diberikan lebih simpel, singkat dan jelas dengan digunakannya modul interaktif. Jadi Bahwasanya, ada pengaruh media pembelajaran modul ineraktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK PAB 8 Sampali Medan Tahun Ajaran 2018/2019. Modul interaktif ini juga dapat memotivasi siswa lebih kreatif dan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

E. Keterbatasan Penelitian

Pada umumnya yang menjadi sumber utama dari keterbatasan suatu penelitian adalah sampel dan instrumen yang digunakan. Sebagai penulis biasa, penulis tidak terlepas dari kesilapan yang disebabkan keterbatasan yang penulis miliki baik secara moril maupun materil.

Keterbatasan yang penulis hadapi disebabkan beberapa faktor yaitu:

1. Bila dilihat dari hasil tes siswa, kemungkinan besar banyak siswa yang menyelesaikan tes dengan kerjasama antar sesama teman.
2. Bagi peneliti, agar lebih mengkaji materi dan menyesuaikan dengan alokasi waktu.
3. Dalam mendesain media pembelajaran diperlunya ketelitian dan kehati-hatian dalam memilih gambar dan warna media.
4. Selain keterbatasan di atas, penulis juga menyadari bahwa kekurangan pengetahuan dalam tes yang kurang baik, ditambah dengan kurangnya buku-buku pedoman tentang penyusunan tes atau evaluasi, merupakan keterbatasan

penelitian yang tidak dapat dihindari. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kebaikan tulisan-tulisan di masa yang akan datang.

Keterbatasan ini tentunya karena kekurangan pada diri penulis dalam ilmu pengetahuan, literatur, dan waktu serta materi yang tentunya sangat berpengaruh dalam menyelesaikan penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian data maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: “Adanya pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran modul interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XI SMK Swasta PAB 8 SAMPALI Medan Tahun Ajaran 2018/2019”

Media pembelajaran modul interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK pada mata pelajaran Akuntansi materi jurnal umum. Dibuktikan dari nilai yang diperoleh mencapai kenaikan sebesar 80%, dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti oleh sipeneliti. Sehingga media pembelajaran modul interaktif ini layak digunakan. (lampiran 20: 100).

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan pada akhir bagian penelitian ini, selanjutnya diuraikan beberapa saran berikut ini:

1. Dalam kegiatan pembelajaran guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang tepat dan berfokus kepada siswa sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik.
2. Bagi guru bidang studi akuntansi agar lebih kreatif menggunakan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sama, diharapkan agar mengkaji lebih dalam mengenai materi, menyesuaikan dengan alokasi waktu dan lebih teliti dalam mendesain tampilan media pembelajaran agar terlihat menjadi lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Cahyanti, Dwi Arin. 2017. ” Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Tempel ”. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. *Diakses : 14 April 2018*
- Harti, Dwi. 2011. *Modul Akuntansi IA*. Jakarta: Erlangga
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Puspitosari, A. Heni. 2010. *Adobe Flash CS6 Professional*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- S, Alam. 2013. *Akuntansi*. Jakarta: Erlangga
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Susilana, Rudi & Riyana Cepi. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Sutopo, Aprilia Lita. 2016. “ Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Membuat Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi SMK N 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016 “. Skripsi. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta. *Diakses : 14 April 2018*