

ABSTRAK

Siti Aisyah, NIM. 7103142069 "Penerapan Model Pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014". Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi. Program Studi Pendidikan Akuntansi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Medan 2014.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Tahun Pembelajaran 2013/2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan menerapkan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok*.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang dilaksanakan di SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS dengan jumlah 40 siswa dan objek penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa melalui model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi untuk melihat aktivitas belajar siswa dan tes untuk melihat hasil belajar akuntansi siswa. Adapun teknik analisa data dengan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif.

Hasil analisis diperoleh data pretes hasil belajar siswa dari 40 siswa hanya 10 siswa (25%) yang tuntas. Pada siklus I hasil belajar siswa meningkat 17,5%, dimana siswa yang tuntas mencapai 17 siswa (42,5%). Walaupun ada peningkatan dari pretest ke posttest pada siklus I, namun belum mencapai ketuntasan klasikal 70%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat 47,5%, dimana 36 siswa (90%) tuntas, dan 4 siswa (10%) tidak tuntas, dengan kata lain 70% siswa telah mencapai nilai KKM > 70. Hasil observasi menunjukkan aktivitas siswa Siklus I sebesar 25%, pada siklus II naik 82,5%, Jadi ada peningkatan yang positif dan signifikan dari siklus I ke siklus II sebesar 57,5%, dengan kata lain siswa yang aktif > 71,88%. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi yang positif dan signifikan antar siklus dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,38 > 2,02$, dengan $dk = 40 - 1$ yaitu $dk = 39$ pada $\alpha = 0,05$. Dengan kata lain $H_a = X > Y$ diterima dan H_0 ditolak.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* pada materi buku besar di kelas XI IPS SMA Swasta Islam Al-Ulum Medan T.P 2013/2014 membuktikan peningkatan hasil belajar siswa yang positif dan signifikan. Hal ini berarti model pembelajaran *Pola Permainan Kerja Kelompok* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci : Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Pola Permainan kerja Kelompok*

ABSTRACT

SitiAisyah , NIM . 7103142069 " Application of Learning Model Teamwork Game Pattern for improving Learning Activities and Learning Outcomes of Accounting Students in Accounting Class XI IPS SMA Swasta Islam Al - Ulum Medan T.P 2013/2014 " . Thesis Departemen of Economic Education. Accounting Education studies Program . Faculty of Economics . Medan State University , 2014.

The problem in this study is the low activity and learning outcomes of accounting students of class XI IPS SMA Islam Al - Ulum Lessons Year 2013/2014 in the learning process . The purpose of this study was to determine the activity and enhancing learning outcomes of accounting students XI IPS SMA Islam Al - Ulum Lessons Year 2013/2014 by applying a learning model Teamwork Game Pattern..

This research is an action research (Classroom Action Research) was conducted in SMA Islam Al – Ulum Medan . The subjects were students of class XI IPS with the number of 40 students and the object of this research is to improve the activity and learning outcomes of accounting students through the learning model Teamwork Game Pattern . Data collection techniques in this study is to use the observation to see the students' learning activities and tests to see accounting student learning outcomes . The technique of data analysis using quantitative and qualitative data .

The results of the analysis of the data obtained pretest student learning outcomes of 40 students only 10 students (25%) were completed. In the first cycle of student learning outcomes increased 17.5%, where students who completed up to 7 students (17.5%). Although there was an increase from pretest to posttest in the first cycle, but has not reached 70% classical completeness. In the second cycle of student learning outcomes increased 47.5%, of which 36 students (90%) completed, and 4 students (10%) did not complete, in other words 70% of students have achieved the KKM > 70. Observations indicate student activity by 25% the first cycle, the second cycle 82.5%, so there is a positive and significant improvement from the first cycle to the second cycle of 57.5%, in other words student active > 71.88% . There are differences in improvement of learning outcomes are positive and significant accounting between cycles where $t_{count} > t_{table}$ is $17.38 > 2.02$, with $df = 40 - 1$ is $df = 39$ at $\alpha = 0.05$. In other words $H_a = X > Y$ is accepted and H_o is rejected.

It can be concluded that the application of learning models Teamwork Game Pattern on the material ledger in class XI IPS SMA Islam Al-Ulum Medan TP 2013/2014 are proven to increase student learning outcomes are positive and significant. This means learning model Gaming Group Work Pattern s can be used as an alternative learning accounting

Keywords : Activity Learning , Learning Outcomes , Learning Model Teamwork Game Pattern