

ABSTRAK

Agus Trihatin (708310004). Penerapan Teknik Permainan Akun Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013. Skripsi Fakultas Ekonomi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Program Studi Pendidikan Akuntansi. Universitas Negeri Medan 2012.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan T.A 2012/2013 dengan menerapkan teknik permainan akun.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Prayatna Medan pada semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 dengan subjek adalah siswa kelas XII IS 1 yang berjumlah 36 orang. Objek penelitian ini adalah penerapan teknik permainan akun untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IS 1 SMA Swasta Prayatna Medan Tahun Pembelajaran 2012/2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Sedangkan teknik analisis data adalah dengan data kuantitatif dan data kualitatif.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil observasi aktivitas siswa terdapat pada siklus I yang menunjukkan 1 orang (2,78%) untuk kriteria sangat aktif, 14 orang (38,89%) untuk kriteria aktif, 20 orang (55,55%) untuk kriteria cukup aktif, dan 1 orang (2,78%) untuk kriteria kurang aktif. Sedangkan pada siklus II menunjukkan 5 orang (13,89%) untuk kriteria sangat aktif, 25 orang (69,44%) untuk kriteria aktif, 6 orang (16,67%) untuk kriteria cukup aktif, dan untuk kriteria kurang aktif tidak ada (0%). Data hasil belajar siswa dari siklus I sebanyak 16 orang (44,44%) dinyatakan tuntas dan 20 orang (55,56%) dinyatakan tidak tuntas. Sedangkan pada siklus II sebanyak 31 orang (86,11%) dinyatakan tuntas dan 5 orang (13,89%) dinyatakan tidak tuntas.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan teknik permainan akun dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa di kelas XII IX 1 SMA Swasta Prayatna Medan T.A 2012/2013

Kata Kunci: Teknik Permainan Akun, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar Akuntansi

ABSTRACT

Agus Trihatin (708310004). The Application of Technical Account Games To Increase Activity and The Result Student Accountancy Learning in Class XII IS 1 at SMA Swasta Prayatna Medan 2012/2013 academic year. Thesis Economy Faculty. Majoring Economy Education. Study Program of Accounting Education. State University of Medan 2012.

The problems in this research is the low activity and learning outcomes of accounting students. This research aims to purpose was to increase activity and learning outcomes of accounting students in class XII IS 1 at SMA Swasta Prayatna Medan 2012/2013 academic year with application of technical account games.

The research was conducted at SMA Swasta Prayatna Medan semester of odd-Year Lesson in 2012/2013 with the subject is a class XII IS 1 which amounts to 36 peoples. The object in this research is the application of technical account games to increase activity and the result student accountancy learning in class XII IS 1 at SMA Swasta Prayatna Medan 2012/2013 academic year. This study is a classroom action research which consists of two cycles, where in each cycle consists of four phases of planning, action, observation, and reflection. Data collection techniques using tests and observation. While the techniques of data analysis is the quantitative data and qualitative data.

Based on the analysis of data obtained on the result of observation in the first cycle showed were 1 student (2,78%) to very active of criterion, 14 students (38,89%) to active of criterion, 20 students (55,55%) to enough active of criterion, and 1 student (2,78%) to decrease active of criterion. While in the second cycle showed 5 students (13,89%) to very active of criterion, 25 students (69,44%) to active of criterion, 6 students (16,67%) to enough active of criterion, and nothing (0%) to decrease of criterion. The student result learning of data in the first cycle obtained 16 students (44,44%) is completed the study and 20 students (55,56%) is not completed the study. While in the second cycle obtained 31 students (86,11%) is completed the study, and 5 students (13,89%) is not completed the study.

Can be concluded that the application of technical account games can be increase activity and the result student accountancy learning in class XII IS 1 at SMA Swasta Prayatna Medan 2012/2013 academic year.

Keywords: The Technical Account Games, Activity of Learning, The Result Students Accountancy Learning