

ABSTRAK

Gloria Tambunan, NIM. 709141065. Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, 2013.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Swasta Methodist 1 Medan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 1 dengan jumlah siswa 38 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana dalam setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi aktivitas dan test. Teknik analisis data terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh hasil aktivitas siswa pada siklus I siswa yang aktif sebesar 36,8% dengan 4 (10,5%) siswa tergolong sangat aktif dan 10 (26,3%) siswa tergolong aktif dan dari hasil belajar siswa terdapat 22 siswa (57,9%) siswa yang tuntas dengan memperoleh nilai ≥ 70 . Karena persentase siswa yang aktif belum mencapai indikator keberhasilan klasikal 71,88% dan ketuntasan belajar siswa juga belum mencapai indikator keberhasilan hasil belajar yaitu 70% maka penelitian ini dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II terdapat 84,2% siswa aktif dengan 15 (39,5%) siswa yang tergolong dalam kriteria sangat aktif dan 17 (44,7%) siswa yang tergolong aktif. Sedangkan dari hasil belajar siswa terdapat 33 siswa (86,8%) yang tuntas. Karena aktivitas dan hasil belajar akuntansi pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Untuk pengujian signifikansi hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji statistik atau uji t dengan $dk = 38 - 1 = 37$ pada $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 12,09$ dan $t_{tabel} = 2,03$. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($12,09 > 2,03$). Dengan kata lain peningkatan hasil belajar siswa signifikan sehingga H_a diterima.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* pada standart kompetensi memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang di kelas XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi. Hal ini berarti bahwa penerapan kolaborasi model pembelajaran *Explicit Instruction* dan *Lottery Card* dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci : Aktivitas, Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Explicit Instruction*, Model Pembelajaran *Lottery Card*

ABSTRACT

Gloria Tambunan, NIM. 709141065. Implementation of Collaborative *Explicit Instruction* Learning Model and *Lottery Card* To Increase Activity and Learning Outcomes of Accounting Students in Class XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Academic Year 2013/2014. Thesis, Department of Economic Education, Accounting Education Studies Program, Economic Faculty, State University of Medan, 2013.

The problem in this study is the low activity and learning outcomes of accounting students in the learning process. This study aims to determine the increase in activity and learning outcomes of accounting students in class XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Academic Year 2013/2014 with the implementation of collaborative *Explicit Instruction* learning models and *Lottery Card*.

The research was conducted at the Methodist private school 1 of Medan. Subjects in this study were students of class XII IPS 1 by the number of students 38. This research is a classroom action research (PTK). Techniques used to collect data in this study using observation activity sheets and the test. Techniques of data analysis consisted of qualitative and quantitative data.

From the observation result that the improvement was conducted on student's studying activities is 36,8% at circulation I with 4 students (10,5%) for very active and 10 students (26,3%) for the active and from the result of the test show there are 22 students (57,9%) got value ≥ 70 . Because percentage of students gets active students is not achieve 71,88% yet and percentage of studying completeness is not achieve indicator the classical studying completeness was decided 70% yet, so this research is going to circulation II. At circulation II, percentage for active student is 84,2% with 15 students (39,5%) for very active and 17 students (44,7%) for the active. Where as for student' learning result there is 33 students (86,8%) who studying completeness. Because activities and learning result in accounting at circulation II already achieve indicator of achievement, so the research does not need to be continue to the next circulation. For the syncnifican tested of this research used $t_{count} = 12,09$ showed that $dk = 38 - 1 = 37$ with $\alpha = 0,05$ and $t_{tabel} = 2,03$ so $t_{count} > t_{tabel}$ (12,09 > 2,03). So that increased of students learning result is signifikan and H_a have been received.

It can be concluded that the implementation of collaborative *Explicit Instruction* learning models and *Lottery Card* on standards of competence to understand the preparation of the accounting cycle trading company in class XII IPS 1 SMA Swasta Methodist 1 Medan Academic Year 2013/2014 to increase the activity and learning outcomes of accounting. This means that the implementation of collaborative *Explicit Instruction* learning models and *Lottery Card* can be used as an alternative in learning accounting.

Keywords: Activities, Learning Outcomes, *Explicit Instruction* Learning Model, *Lottery Card* Learning Model