

## ABSTRAK

**Atiyah Mubasyirah, NIM : 709341013. Penerapan Kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan *Lottery Card* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan 2013.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottery Card* serta untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar akuntansi siswa antar siklus.

Penelitian dilaksanakan di SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014 dengan subjek siswa kelas XII IPS yang berjumlah 33 orang. Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa dan tes hasil belajar. Sedangkan untuk analisis data dilakukan dalam beberapa tahap yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa pada siklus I terdapat 9 orang (27,2%) siswa aktif. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 25 orang (75,7%) siswa yang aktif dan sangat aktif. Sehingga aktivitas belajar meningkat dari siklus I dan II sebesar 48,5%. Hasil belajar pada pretes sebelum diadakannya tindakan pada siklus I adalah sebanyak 10 orang (30,3%) siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 52,12. Pada siklus I siswa yang tuntas sebanyak 20 orang siswa (61%) dengan nilai rata-rata 68,63, dan pada siklus II sebanyak 27 orang siswa (82%) siswa yang tuntas dengan nilai rata-rata 82,42. Terjadi peningkatan sebesar 21%. Untuk pengujian signifikan hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan uji statistik atau uji t dengan  $dk=33-1=32$  pada  $\alpha = 0,05$ . Dari hasil perhitungan menunjukkan  $t_{hitung} = 14,42$  dan  $t_{tabel} = 2,03$ . Sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $14,42 > 2,03$ ). Dengan kata lain peningkatan hasil belajar siswa signifikan sehingga  $H_a$  diterima.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan kolaborasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottery Card* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS pada standar kompetensi Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan dagang di SMA Swasta Cerdas Murni Medan Tahun Pembelajaran 2013/2014.

**Kata Kunci :** Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Kolaborasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *Lottery Card*.

## ABSTRACT

**Atiyah Mubasyirah, Register Number : 709341013. Application Of Collaborative Learning Model *Problem Based Learning* With *Lottery Card* To Increase Activity And Accounting Student Learning Outcomes Class XII IPS SMA Swasta Cerdas Murni Medan Years Of Learning 2013/2014. Thesis Of Economy Education Major, Accounting Education Study Program, Univercity State Of Medan 2013.**

The problem in this research are low aktivitiy and students accounting studying result. The purpose of this study was to determine the increase in activity and students accounting studying result XII IPS in SMA Swasta Cerdas Murni Medan of Academic Year 2013/ 2014 that through applying collaborative learning model *Problem Based Learning* with *Lottery Card*, and to determine significant differences in learning outcomes of accounting students increased between cycles.

This research executed at SMA Swasta Cerdas Murni Medan of Academic Year 2013/2014 through students XII IPS as subject totaly 33 students. This research gets Class Action Research (PTK) executed into two cycles, where each cycles consist of four steps, there are planning, action, observation, and reflection. In collecting data, its technich is result of tests and questionnaire sheets of students studying interest. While for data analysis has done into two steps, there are data data quantitative and qualitative.

The output of this research that students aktivitiy studying in cycle I there are 9 students (27,2%) have aktive. Then in cycle II there is increasingly to 25 students (75,7%) have aktive and very aktive. So that studying aktivitiy increase from cycle I and II about 48,5%. Studying result on pretest before arranged action on cycle I, there are 10 students (30,3%) put into complete status with average value 52,12. In cycle I students put into complete status are 20 students (61%) with average value 68,63, and for cycle II there are 27 students (82%) put into complete status with average value 82,42. So, applying model learning *Problem Based Learning* with *Mastery Learning Strategy* at XII IPS 1 can increase aktivitiy and students accounting studying result with increasing about 21%. For the synifigan tested of this research used  $t_{count} = 14,42$  showed that  $dk = 33 - 1 = 32$  with  $\alpha = 0,05$  and  $t_{tabel} = 2,03$  so  $t_{count} > t_{tabel}$  ( $14,42 > 2,03$ ). So that increased of students learning result is signifigan and  $H_a$  have been received.

Can be concluded that applying collaborative learning model *Problem Based Learning* with *Lottery Card* can increase aktivitiy and students accounting studying result XII IPS for standard competence in Understanding arrangement companies accounting cycling in SMA Swasta Cerdas Murni Medan of Academic Year 2013/ 2014.

**Key Words** : Studying Aktivitiy, Studying Result, Collaborative Learning Model *Problem Based Learning* with *Lottery Card*.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY