

## ABSTRAK

**Oktavia Fahrina Lubis, NIM 7113142042. Pengaruh Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan strategi *Index Card Match* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK di SMK Swasta Budisatrya Medan T.P. 2014/2015. Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan Tahun 2015.**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Akuntansi siswa Kelas X AK SMK Swasta Budisatrya Medan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan strategi *Index Card Match* lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siswa kelas X AK di SMK Swasta Budisatrya Medan T.P. 2014/2015.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Swasta Budisatrya Medan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AK SMK Swasta Budisatrya Medan yang berjumlah 119 siswa yang terdiri dari 3 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen 1 30 orang pada kelas X AK 3 dan kelas eksperimen 2 30 orang pada kelas X AK 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar berbentuk pilihan berganda sebanyak 20 soal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menentukan uji normalitas, uji homogenitas menggunakan uji F, menghitung uji hipotesis dengan uji t dengan kriteria terima hipotesis apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$ .

Dari hasil uji statistik menunjukkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan strategi *Index Card Match* adalah nilai rata-rata pre-test 42,667 dengan standard deviasi 8,583 dan rata-rata post-test 83,167 dengan standard deviasi 7,484. Sedangkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* adalah nilai rata-rata pre-test 42,83 dengan standard deviasi 11,647 dan rata-rata post-test sebesar 76,50 dengan standard deviasi 9,482. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t, pada taraf signifikan 95% dengan  $\alpha = 0,05$  yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,339 > 1,671$  dan dengan kata lain hipotesis diterima.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* dengan strategi *Index Card Match* lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar akuntansi yang diajar dengan model pembelajaran *Creative Problem Solving* pada siswa kelas X AK di SMK Swasta Budisatrya Medan T.P. 2014/2015.

**Kata Kunci : Model Pembelajaran *Creative Problem Solving*, Strategi *Index Card Match*, Hasil Belajar**

## ABSTRACT

**Oktavia Fahrina Lubis, NIM 7113142042. The Influence of Learning *Creative Problem Solving* with *Index Card Match* Strategy to Accounting Learning Result of Student in High School Class X AK Swasta Budisatrya Medan Academic Year of 2014/2015. Thesis Majoring Economy Education, Study Program of Accounting Education, Economy Faculty, State University of Medan 2015.**

The problem of this research is the low level accounting learning result is students in class X AK SMK Swasta Budistrya Medan. The goal of this research is to determine accounting learning result that taught by Learning *Creative Problem Solving* with *Index Card Match* Strategy higher than accounting learning result by Learning *Creative Problem Solving* of student in High School class X AK Swasta Budisatrya Medan Academic Year of 2014/2015.

This research is performed in SMK Swasta Budisatrya Medan. The population in this research is all students class X AK SMK Swasta Budisatrya Medan totaling 119 students consisting of 3 classes. The sample technique used was purposive sampling. The sample of research consisted of 30 students as experiment 1 class on X AK 3 and 30 students as experiment 2 class on X AK 2. The multiple choice test result that consist of 20 item. The data technique analyzed through the test of normality, homogeneity and test hypothesis by criteria acceptable hipotesis if  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05$ .

From technique analyzed result show the learning result are taught by Learning *Creative Problem Solving* with *Index Card Match* Strategy is the average value of 42,667 pre-test with standard deviasion of 8,583 and post-test 83,167 with standard deviasion 7,484. While the learning result of students are taught by Learning *Creative Problem Solving* is the average value of 42,83 pre-test with standard deviasion 11,647 and 76,50 post-test with standard deviasion 9,482. The result of hypothesis test that  $t_{hitung} > t_{tabel}$  is  $4,339 > 1,671$  at significant level 95% and  $\alpha = 0,05$  in other words the hypothesis is accepted.

From the result of the research can conclude that the students accounting learning result taught by Learning *Creative Problem Solving* with *Index Card Match* Strategy higher than the students accounting learning result taught by Learning *Creative Problem Solving* of student in High School class X AK Swasta Budisatrya Medan Academic Year of 2014/2015.

**Key Word : Learning Model *Creative Problem Solving*, *Index Card Match* Strategy, Learning Result of Accounting**