

ABSTRAK

Dwi Atika Anggraini, NIM. 7123142015. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua Tahun Pembelajaran 2015/2016”. Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi, Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan 2016.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua tahun pembelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Istiqlal Delitua beralamat di jalan Stasiun No.1A, Suka Makmur, Delitua. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPS yang terdiri dari dua kelas yang berjumlah 86 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *Simple Random Sampling*, yaitu kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 30 orang dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 30 orang. Jenis penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan desain penelitian *untreated design with pretest-and posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes pilihan berganda yang berjumlah 20 soal. Sebelum tes diberikan pada sampel yang sebenarnya, maka dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas, reliabilitas, taraf kesukaran soal dan daya pembeda soal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan menghitung uji normalitas menggunakan uji liliefors, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$, maka hipotesis diterima.

Dari hasil analisis data, nilai rata-rata hasil pretes kelas eksperimen adalah sebesar 43,5 dan kelas kontrol adalah 44,17. Dan nilai posttes kelas eksperimen adalah 75,17 dan kelas kontrol adalah 63,83. Hasil uji t_{hitung} adalah 4,57 sedangkan $t_{tabel} = 2,002$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,57 > 2,002$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Who Wants To Be An Accountant* berbasis *game* edukatif lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas XI IPS di SMA Istiqlal Delitua Tahun Pembelajaran 2015/2016.

Kata Kunci : Hasil Belajar Akuntansi, Media Pembelajaran, Game Edukatif, *Who Wants To Be An Accountant*.

ABSTRACT

Dwi Atika Anggraini. NIM. 7123142015. “The Influence of using Who Wants To Be An Accountant Instructional Media to Accounting Learning Result of Student in XI Social Class in SMA Istiqlal Delitua on Education Period 2015/2016. Thesis of Department of Economic Education, Study Program of Accounting Education, Faculty of Economics, University of Medan State, 2016.

The purpose of this research was to know the accounting learning results that taught with Who Wants To Be An Accountant based educational game instructional media is higher than without using instructional media in XI social class in SMA Istiqlal Delitua on education period 2015/2016.

The research was conducted in SMA Istiqlal Delitua is located at Jl. Stasiun No.1A, Suka Makmur, Delitua. The population in this research were all of XI social class students, were divided into two classes amounted to 86 students. The sample in this research were took by simple random sampling technique, XI social 1 as the experimental class with 30 students and XI social 2 as the control class with 30 students. The type of research is quasi experimental with unrated and design with pretest-posttest as the research design. The data collection techniques used is multiple-choice test with 20 questions. Before the test was given on the actual sample, the instrument test has been tested to know the validity, reliability, difficulty level test, and different level test of question. The data analysis technique used is normality test using liliefors test, homogeneity test, and hypothesis test using t test with criteria if $t_{hitung} > t_{tabel}$ at $\alpha = 0,05$, then the hypothesis is accepted.

From the analysis of the data, the average of the pretest results of the experimental class was 43,5 and the control group was 44,17. And the posttest experimental class was 75,17 and control class was 63,83. The results of t_{hitung} was 4,57 while $t_{tabel} = 2.002$ with $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,57 > 2,002$) so H_a is accepted and H_o is rejected.

It can be concluded that the learning result of accounting taught using *Who Wants To Be An Accountant* based educational game instructional media is higher than without using instructional media in XI social class in SMA Istiqlal Delitua on education period 2015/2016.

Keywords : Accounting Learning Result, Instructional Media, Educational Game, Who Wants To Be An Accountant.