

ABSTRAK

Andi Novrianto Sembiring. NIM 7123142002. Pengaruh Media Pembelajaran *Accounting Game* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tigabinanga Tahun Pembelajaran 2015/2016. Skripsi. Jurusan Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Medan 2016.

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tigabinanga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *accounting game* lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tigabinanga Tahun Pembelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tigabinanga yang berlokasi di Jalan Kotacane Tigabinanga pada tahun pembelajaran 2015/2016 dengan jumlah populasi 143 siswa. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *cluster random sampling* yang terdiri dari kelas eksperimen 30 siswa dan kelas kontrol 30 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes pilihan berganda sebanyak 20 soal yang masing-masing terdiri dari 5 opsi yang dikutip penulis dari buku sehingga validitas dan realibilitasnya telah teruji. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan cara menghitung nilai mean dan standar deviasi.

Dari hasil analisis data diperoleh nilai mean tes hasil belajar siswa kelas eksperimen 87,83 dengan standar deviasi 8,80 dan nilai mean tes hasil belajar siswa kelas kontrol 79,33 dengan standar deviasi 6,91. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,67$ dan setelah dibandingkan dengan harga $t_{tabel} = 1,671$ ternyata $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,67 > 1,671$).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *accounting game* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tigabinanga pada Tahun Pembelajaran 2015/2016.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Accounting Game*, Hasil Belajar Akuntansi



ABSTRACT

Andi Novrianto Sembiring. NIM: 7123142002. The Effect of Accounting Game Learning Media Toward the Result of Studied Students XI IPS in SMA Negeri 1 Tigabinanga Education Period 2015/2016. A Thesis. Department of Economic Education. Accounting Education Studies Program. Faculty of Economic. State University of Medan 2016.

The problem in this research is the low learning outcomes accounting class XI IPS SMAN 1 Tigabinanga. The purpose of this research was to determine the learning outcomes of accounting taught accounting game learning media in the study accounting without learning media in class XI IPS in SMAN 1 Tigabinanga Education Period 2015/2016.

This research was conducted in SMA Negeri 1 Tigabinanga located at Jalan Kotacane Tigabinanga on Education Peiod 2015/2016 with a total population of 143 students. The sample in this study were drawn by random cluster sampling technique which consists of 30 students experimental class and control class of 30 students. The instrument used to collect data is a multiple choice test of 20 questions, each of which consists of four options that quoted the author of the book so that the validity and the reliability tested. Data analysis technique used is by calculating the mean and standard deviation.

From the analysis of data obtained by the mean value of the test results of students' experimental class 87.83 with a standard deviation of 8.80 and a mean achievement test control class 79.33 with a standard deviation of 6.91. Hypothesis testing results show that $t = 4.67$, and when compared with the table $= 1.671$ turns $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4.67 > 1.671$).

It can be concluded that the accounting game instructional media significantly influence the results of study accounting class XI IPS SMAN 1 Tigabinanga on Learning Year 2015/2016.

Keywords : Accounting Game Learning Media, Accounting Learning Result.