

**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR AKUNTANSI ANTARA
METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* DILENGKAPI MEDIA
PERMAINAN MACAN-MACANAN DENGAN METODE
KONVENSIONAL PADA SISWA KELAS XI
AKUNTANSI SMK N 1 BANYUDONO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat
Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Akuntansi



Disusun Oleh:

ENDRA WIBOWO

A 210 100 157

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2014

PERSETUJUAN

**STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR AKUNTANSI ANTARA
METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* DILENGKAPI MEDIA
PERMAINAN MACAN-MACANAN DENGAN METODE
KONVENSIONAL PADA SISWA KELAS XI
AKUNTANSI SMK N 1 BANYUDONO
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

ENDRA WIBOWO

A 210 100 157

**Telah Disetujui dan Disyahkan oleh Pembimbing I untuk
Dipertahankan Dihadapan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Pembimbing



Dr. Suyatmini, SE, M. Si.

Tanggal.....

PENGESAHAN
STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR AKUNTANSI ANTARA
METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* DILENGKAPI MEDIA
PERMAINAN MACAN-MACANAN DENGAN METODE
KONVENSIONAL PADA SISWA KELAS XI
AKUNTANSI SMK N 1 BANYUDONO
TAHUN AJARAN 2013/2014

Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh:

ENDRA WIBOWO

A 210 100 157


Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal:

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. **Dr. Suyatmini, SE, M.**

(..........)

2. **Drs. Joko Suwandi, SE. M.Pd**

(..........)

3. **Drs. Djumali, M.Pd**

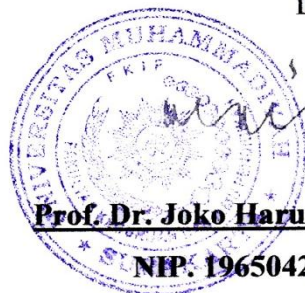
(..........)

Surakarta,.....

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Prof. Dr. Joko Harun Prayitno, M.Hum


NIP: 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Maret 2014



Endra Wibowo
A 210 100 157

MOTTO

*"Tidak ada yang sulit dalam hidup, tetapi hanya butuh keseriusan
dan ketegasan "*
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Untuk Bapak, Ibu, Kakak, Adik

Enam orang yang saya cintai, yang selalu menjadi penyemangat selama saya studi

Untuk Teman-teman Aktivis HMP Pend. Akuntansi dan BEM FKIP

Keluarga Kecil selama saya studi, sebagai lautan ilmu yang tidak pernah kering

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR AKUNTANSI ANTARA METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* DILENGKAPI MEDIA PERMAINAN MACAN-MACANAN DENGAN METODE KONVENSIONAL PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK N 1 BANYUDONO TAHUN AJARAN 2013/2014”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari banyak hambatan dan kesulitan dalam penulisan skripsi ini, namun berkat bantuan serta dorongan dari berbagai pihak akhirnya penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Joko Harun Prayitno, M.Hum. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Dra. Titik Asmawati, M.Si selaku Ketua Progdi Pendidikan Akuntansi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dr. Hj. Suyatmini, SE, M. Si selaku Pembimbing dalam penyusunan skripsi.
4. Drs. H. M. Yahya, M.Si. selaku Pembimbing Akademik

5. Bapak dan Ibu dosen Progdi Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
6. Kepala SMK N 1 Banyudono
7. Ibu Maryatun, S.Pd

Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan karena keterbatasan yang ada pada diri penulis, sehingga saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Besar harapan penulisan skripsi dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum. Wr. Wb

Surakarta, Maret 2014

Penulis

Endra Wibowo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	7
1. Definisi Belajar, Pembelajaran dan Hasil Belajar	7

2. Metode Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan Media Permainan Macan-macanan	8
3. Metode Pembelajaran Konvensional	14
B. Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Pemikiran	18
D. Hipotesis	19

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	20
B. Tempat dan Waktu Penelitian	20
1. Tempat Penelitian	20
2. Waktu Penelitian	21
C. Populasi	21
D. Sampel	22
E. Sampling	22
F. Definisi Operasional Variabel	22
1. Variabel Bebas	22
2. Variabel Terikat	23
G. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Metode Tes	24
2. Metode Dokumentasi	24
H. Instrumen Penelitian	24
1. Uji Validitas	25
2. Uji Reliabilitas	25

I. Teknik Analisis Data	26
1. Uji Prasyarat Analisis	26
2. Pengujian Hipotesis	29

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMK N 1 Banyudono	31
1. Sejarah Singkat	31
2. Profil Sekolah	33
3. Visi, Misi dan Tujuan SMK N 1 Banyudono	33
B. Diskripsi Data dan Hasil Penelitan.....	34
1. Uji Validitas	34
2. Uji Reliabilitas	36
3. Data Hasil Belajar	36
C. Pengujian Prasyarat Analisis	38
1. Uji Keseimbangan	39
2. Uji Normalitas.....	39
D. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	40
E. Pembahasan Hasil Analisis Data	41

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan	42
B. Saran	42

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area permainan macan-macanan	9
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran Penelitian	18

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian	16
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	21
Tabel 4.1 Uji Validitas Data	35
Tabel 4.2 Data Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	37
Tabel 4.3 Data Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	38
Tabel 4.4 Ringkasan Uji Keseimbangan.....	39
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Normalitas	39
Tabel 4.6 Ringkasan Uji U-test	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Kelas Eksperimen	45
Lampiran 2. RPP Kelas Kontrol	50
Lampiran 3. Soal Try Out Tes Hasil Belajar	55
Lampiran 4. Kunci Jawaban Soal Try Out	63
Lampiran 5. Daftar Nama Siswa Try Out	64
Lampiran 6. Tabulasi Hasil Uji Try Out	65
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas	66
Lampiran 8. Daftar Nama Siswa Kelas XI Akuntansi	68
Lampiran 9. Daftar Nilai Rapor Semester Gasal	69
Lampiran 10. Uji Keseimbangan	71
Lampiran 11. Uji Normalitas Data.....	72
Lampiran 12. Daftar Nilai Tes Hasil Belajar	74
Lampiran 13. Data Induk Penelitian	76
Lampiran 14. Hasil Uji U-Test	78
Lampiran 15. Foto Kegiatan Pembelajaran.....	79

ABSTRAK

STUDI KOMPARASI HASIL BELAJAR AKUNTANSI ANTARA METODE *TEAM GAME TOURNAMENT* DILENGKAPI MEDIA PERMAINAN MACAN-MACANAN DENGAN METODE KONVENSIONAL PADA SISWA KELAS XI AKUNTANSI SMK N 1 BANYUDONO TAHUN AJARAN 2013/2014

Endra Wibowo, A 210100157, Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta
2014, 83 Halaman

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar akuntansi antara pembelajaran yang menggunakan metode pembelajaran *Team Game Tournament* dilengkapi media permainan macan-macanan dengan metode pembelajaran konvensional.

Penelitian dilakukan dengan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 71 siswa. Jumlah siswa kelas eksperimen sebanyak 36 dan kelas kontrol sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan analisis uji *U-test*. Materi yang digunakan pada kedua kelas penelitian yaitu materi utang

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi antara pembelajaran yang menggunakan metode *team game tournament* dilengkapi permainan macan-macanan dengan metode konvensional.

Kata kunci: metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dilengkapi media permainan macan-macanan, metode konvensional, hasil belajar