

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FUN ACCOUNTING PUZZLE DALAM MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI  
(Studi Eksperimen di Kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 1 Bandung Tahun Ajaran 2013)**

Heraeni Tanuatmodjo  
Faqih Samlawi

**Abstrak**

Penelitian ini berawal dari fenomena rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 1 Bandung. Beberapa diantara siswa masih memiliki motivasi rendah. Banyak faktor yang mempengaruhi, salah satunya adalah media pembelajaran, khususnya media pembelajaran fun accounting puzzle. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran puzzle akuntansi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran produktif akuntansi kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 1 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey pre-eksperimental designs dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI Akuntansi di SMK Pasundan 1 Bandung, sedangkan sampel yang digunakan adalah kelas XI Akuntansi 3 yaitu sebanyak 42 orang siswa. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Data motivasi belajar siswa diperoleh dari penyebaran angket. Gambaran motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi 3 setelah diberikan perlakuan dengan penerapan puzzle akuntansi berada pada kategori tertinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran fun accounting puzzle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Bandung 1 Bandung.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Fun Accountin Puzzle, Motivasi Belajar Siswa

**Latar Belakang Masalah**

Tujuan pembelajaran mata pelajaran akuntansi adalah untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap rasional, teliti, jujur dan bertanggung jawab melalui prosedur pencatatan, pengelompokan, pengikhtisaran transaksi keuangan perusahaan dan penyusunan laporan keuangan secara benar menurut prinsip akuntansi Indonesia.

Penguasaan hal-hal tersebut di atas di sekolah formal dapat dilihat dari hasil belajar siswa, hasil belajar yang baik berkorelasi dengan motivasi belajar yang tinggi. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Hawley (dalam Yusuf, 1992:14), 'Para siswa yang memiliki motivasi yang tinggi, mereka belajarnya lebih baik dari para siswa yang motivasinya rendah'.

Pada kenyataan di lapangan, kegiatan pembelajaran yang dijalankan guru bersama siswa belum mampu berjalan sesuai dengan harapan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMK Pasundan 1 Bandung ditemukan suatu fenomena motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi untuk mata pelajaran akuntansi yang belum optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator motivasi belajar yang tidak dimiliki oleh siswa tersebut, diantaranya : tidak adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar dan tidak adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud mencari penyebab fenomena tersebut. Setelah disebar angket dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa kelas XI Akuntansi seperti pada tabel berikut ini:

**Tabel 1.1**  
**Deskripsi Motivasi Belajar Siswa**  
**SMK Pasundan 1 Bandung**

Alternatif Jawaban	Skor	Kelas XI AK. 1		Kelas XI AK. 3	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Positif Tertinggi	5	0	0%	0	0%
Positif Tinggi	4	322	30,49%	0	0%
Cukup	3	362	34,28%	290	28,77%
Positif Rendah	2	75	7,10%	391	38,79%
Positif Terendah	1	297	28,13%	327	32,44%
<b>Jumlah</b>		<b>1056</b>	<b>100%</b>	<b>1008</b>	<b>100%</b>

(Data diolah)

Berdasarkan tabel 1.1 dapat dilihat tingkat motivasi siswa kelas XI AK. 1 dengan jumlah siswa 44, sebagian besar siswa memilih alternatif jawaban cukup dengan presentase 34,28%, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI AK. 1 di SMK Pasundan 1 Bandung berada dalam kategori cukup. Sedangkan untuk kelas XI AK. 3 dengan jumlah siswa 42, sebagian besar siswa memilih alternatif jawaban positif rendah dengan presentase 38,79%, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI AK. 3 di SMK

Pasundan 1 Bandung berada dalam kategori rendah. Berdasarkan tabel 1.1 dapat disimpulkan siswa kelas XI AK. 1 dan 3 SMK Pasundan 1 Bandung mengalami masalah dalam motivasi belajar karena motivasi yang dimiliki siswa belum mencapai tingkat motivasi kategori tinggi.

Motivasi yang rendah akan menyebabkan proses belajar yang kurang baik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Uno (2010:23) "Di dalam kegiatan belajar, anak memerlukan motivasi".

Motivasi sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena keberadaannya sangat berarti bagi perbuatan belajar. Motivasi belajar dapat dibedakan menjadi motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

Motivasi siswa dalam belajar akan banyak dipengaruhi oleh motif ekstrinsik. Menurut Uno (2010:4) "Salah satu faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi belajar adalah adanya kegiatan belajar yang menarik." Oleh karena itu, guru harus memiliki inisiatif untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dan sesuai dengan materi yang diajarkan, dapat mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa akan tertarik dan termotivasi.

Oleh sebab itu, peneliti berkolaborasi dengan guru SMK pasundan 1 Bandung mencoba untuk menggunakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran akuntansi, yaitu media pembelajaran puzzle akuntansi.

Berdasarkan fenomena di atas merasa perlu melakukan penelitian dengan judul, "Pengaruh media Pembelajaran Fun Accounting Puzzle dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi (Studi Eksperimen di kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 1 Bandung Tahun Ajaran 2012/2013)".

#### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan pada latar belakang, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan: "Bagaimana Pengaruh Penerapan media Pembelajaran Fun Accounting Puzzle dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 1 Bandung Pada Mata Pelajaran Akuntansi."

#### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran fun accounting puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

#### **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan teoritis dari hasil penelitian ini adalah akan diperoleh sebuah keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan penerapan media pembelajaran Fun Accounting Puzzle akan membuat siswa lebih semangat dalam belajar.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai bahan informasi serta masukan bagi para guru dalam hal evaluasi dan perbaikan bagi sekolah terutama dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta pengembangan media belajar yang variatif dalam proses pembelajaran. Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian berikutnya dan dapat menjadi sumbangan pemikiran untuk kemajuan pendidikan.

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

##### **Pengertian Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi belajar siswa serta mengatasi hambatan-hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran,

penggunaan media harus sesuai dengan bahasan materi yang disampaikan karena tidak semua bahasan materi cocok dengan media pembelajaran yang sama. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar guru yang dibuat untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, mengefektifkan waktu siswa dalam memahami materi, membantu siswa dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan.

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara khusus, menurut Angkowo dan Kosasih (2007:10) pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, foto-grafis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi secara umum media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan.

Sedangkan menurut Sadiman (2006:7) bahwa "media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan-pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi".

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat.

##### **Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memberikan banyak manfaat. Sudjana & Rivai (dalam Arsyad,2009:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dll.

##### **Fungsi Media Pembelajaran**

Kemp & Dayton (dalam Arsyad,2009:19) mengemukakan bahwa 'media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi'.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

### Pengertian Motivasi Belajar

Pada dasarnya motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Menurut Sardiman (2008:73), "Motivasi diartikan sebagai daya yang telah menjadi aktif. Motivasi juga dapat diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu". Purwanto (1990:28) menyatakan bahwa "Motivasi adalah pendorongan suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan."

Berdasarkan pengertian-pengertian motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu kekuatan yang mendorong seseorang bertingkah laku dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan konsep hipotesis untuk suatu kegiatan yang dipengaruhi oleh persepsi atau tingkah laku seseorang untuk mengubah situasi yang tidak memuaskan atau tidak menyenangkan.

### Indikator Motivasi Belajar

Uno (2010:23) mengemukakan mengenai indikator motivasi belajar yang diklasifikasikan sebagai berikut:

(1) adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.

Adapun indikator motivasi menurut Makmun (2002:40) adalah :

1. Durasi kegiatan (berapa lama kemampuan penggunaan waktu untuk kegiatan).
2. Frekuensi kegiatan (berapa sering kegiatan dilakukan dalam periode waktu tertentu).
3. Persistensinya (ketetapan dan keuletannya) pada tujuan kegiatan.
4. Ketabahan, keuletan, dan kemampuannya dalam menghadapi rintangan dan kesulitan untuk mencapai tujuan.
5. Devosi (pengabdian) dan pengorbanan (uang, tenaga, pikiran, bahkan jiwanya atau nyawanya) untuk mencapai tujuan.
6. Tingkat aspirasinya (maksud, rencana, cita-cita, sasaran atau target, dan idolanya) yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.
7. Tingkat kualifikasi prestasi atau produk atau *output* yang dicapai dari kegiatannya (berapa banyak, memadai atau tidak, memuaskan atau tidak).
8. Arah sikapnya terhadap sasaran kegiatan (*like or dislike*, positif atau negatif).

### Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen menurut Panggabean (1996:19) adalah "metode penelitian di lapangan yang ingin mengetahui apa yang bakal terjadi".

### Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental*. Menurut Sugiyono (2008:77), : jika peneliti tidak dapat mengendalikan seluruh variabel lingkungan, sehingga perubahan pada efek tidak sepenuhnya disebabkan karena perlakuan. Dalam desain ini terdapat satu kelompok yang dipilih tidak secara random, kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal dan *post-test* untuk mengetahui keadaan setelah *treatment*. Perbedaan (*gain*) antara *pre-test* dan *post-test* diasumsikan sebagai efek dari *treatment* atau eksperimen. Bentuk desain dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2008 : 64) dapat digambarkan dengan tabel 1.2 di bawah ini:

Tabel 1.2

#### Desain Penelitian

Kelompok	Tes awal	Perlakuan	Tes akhir
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono (2008 : 116)

#### Keterangan :

O<sub>1</sub> = motivasi awal (*pre-test*)

O<sub>2</sub> = motivasi akhir (*post-test*) setelah mendapatkan *treatment*

X = *treatment* berupa media *Fun Accounting puzzel* dalam pelajaran akuntansi.

### Teknik Pengumpulan instrumen penelitian

Adapun untuk mengumpulkan data penelitian dengan menggunakan instrumen berupa angket . Kisi-kisi angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.3  
Indikator Motivasi

Variabel	Indikator	Skala
Motivasi Belajar Siswa	- Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil	Interval
	- Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	
	- Adanya harapan dan cita-cita masa depan	
	- Adanya penghargaan dalam belajar	
	- Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	
	- Adanya lingkungan belajar yang kondusif	

### Populasi dan Sampel

#### Populasi

Sukardi (2003 : 53) menyatakan bahwa, "Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian".

Berdasarkan pengertian di atas, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas XI Akuntansi SMK Pasundan 1 Bandung yang berjumlah 3 kelas.

### Sampel

Menurut Arikunto (2010 : 174) sampel adalah "Sebagian atau wakil populasi yang diteliti." Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, artinya cara mengambil subjek didasarkan atas adanya tujuan tertentu. Dengan demikian, peneliti menggunakan kelas XI AK 3 sebagai kelas eksperimen.

### Instrumen Penelitian

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui teknik nontes. Dalam teknik nontes, alat yang digunakan adalah angket atau kuesioner. Arikunto (2007 : 28) menyatakan bahwa, "Kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Dengan kuesioner ini orang dapat diketahui tentang keadaan/data diri, pengalaman, pengetahuan sikap atau pendapatnya, dan lain-lain".

Salah satu data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan yang diperoleh dari angket berupa angket motivasi belajar awal dan angket motivasi belajar akhir. Angket motivasi belajar awal digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle akuntansi, sedangkan angket motivasi belajar akhir digunakan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan penerapan media pembelajaran puzzle akuntansi. Angket motivasi belajar siswa disusun dalam skala numerik (*numerical scale*). Menurut Sekaran (2011 : 33) skala numerik mirip dengan skala diferensial semantik, dengan perbedaan dalam hal nomor pada skala 5 titik atau 7 titik disediakan, dengan kata sifat berakutub pada ujung keduanya

Tabel 1.4  
Penilaian *Numerical Scale*

No	Item	Skor				
		1	2	3	4	5

Sekaran (2011 : 33)

### Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

#### Uji Validitas

Cara menentukan tingkat validitas angket ialah dengan menghitung koefisien korelasi antara alat evaluasi yang akan diketahui validitasnya dengan alat ukur lain yang telah dilaksanakan dan diasumsikan telah memiliki validitas yang tinggi.

Koefisien validitas butir angket diperoleh dengan menggunakan rumus korelasi *produk-momen* memakai angka kasar (*raw score*), yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Arikunto (2007 : 72)

Dengan: n = banyaknya subyek (testi),  
X = skor setiap butir angket,  
Y = skor total butir angket.

#### Kaidah keputusan:

- Jika  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka valid
- Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak valid

Riduwan (2007 : 110)

### Reliabilitas Tes

Menurut Suherman (2003 : 131), "Suatu alat evaluasi disebut reliabel jika hasil evaluasi tersebut relatif sama (konsisten atau ajeg) jika digunakan untuk subjek yang sama". Rumus yang digunakan untuk mencari koefisien reliabilitas angket adalah dengan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Arikunto (2007 : 109)

Dengan:  $r_{11}$  = Nilai Reliabilitas

n = Banyak butir soal

$s_i^2$  = Jumlah varians skor setiap item

$s_t^2$  = Varians skor total

Selanjutnya  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$

- Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka reliabel
- Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka tidak reliabel.

Riduwan (2007: 128)

### Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji coba instrumen penelitian dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, selanjutnya adalah menganalisis data. Tahap analisis data antara lain melalui:

#### Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Menurut Arikunto (2010 : 356), "Jika berdistribusi normal maka proses selanjutnya dalam pengujian hipotesis dapat menggunakan perhitungan statistik parametrik. Jika tidak berdistribusi normal maka dapat menggunakan perhitungan statistik non parametrik". Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji Chi Kuadrat.

#### Pengujian Hipotesis Statistik

Pengujian Hipotesis, bila data berdistribusi normal untuk melihat perbedaan antara sebelum dan sesudah eksperimen maka digunakan uji t.

Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Menentukan formulasi
- hipotesisMenentukan taraf nyata  $\alpha$  dan t tabel

c. Menentukan nilai uji statistik yaitu dengan mencari t hitung

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Sudjana (2005 : 239)

Keterangan:

$\bar{X}_1$  = Nilai rata-rata sebelum eksperimen

$\bar{X}_2$  = Nilai rata-rata sesudah eksperimen

S = Standar deviasi gabungan

$n_1$  = Jumlah anggota sebelum eksperimen

$n_2$  = Jumlah anggota sesudah eksperimen

Pada hipotesis, terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran Fun Accounting Puzzel terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti tidak mempunyai kecenderungan memihak pada hasil sesudah eksperimen. Dengan demikian, menurut Arikunto (2010 : 352) "Pengetesan yang dilakukan harus menggunakan pengetesan dua arah."

Dalam uji dua arah, setelah didapatkan t hitung dengan d.b = k - 1 dan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) 0,05 peneliti akan membandingkan dengan t tabel pada  $\alpha = 0,05$

$H_0 : r = 0$ , penerapan fun accounting puzzle tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

$H_a : r \neq 0$ , penerapan fun accounting puzzle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Kaidah keputusan :

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , berarti  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , berarti  $H_0$  diterima

## PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

### Deskripsi Data Hasil Pre-tes

#### a. Deskripsi Secara Keseluruhan

Untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan mengenai motivasi belajar siswa di SMK Pasundan 1 Bandung, peneliti akan menguraikannya dalam tabel 1.5 berikut ini :

Tabel 1.5  
Deskripsi Motivasi Belajar Siswa  
SMK Pasundan 1 Bandung

Alternatif Jawaban	Skor	Frekuensi	Presentase
Positif Tertinggi	5	40	3,91%
Positif Tinggi	4	82	8,02%
Cukup	3	327	31,96%
Positif Rendah	2	430	42,03%
Positif Terendah	1	144	14,08%
<b>Jumlah</b>		<b>1.023</b>	<b>100%</b>

Untuk pembahasan, hasil data dalam tabel akan dibagi menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini bertujuan agar diketahui dengan pasti jawaban dari sebagian besar responden. Alternatif jawaban positif tertinggi dan positif tinggi termasuk ke dalam kategori tinggi, alternatif jawaban cukup termasuk ke dalam kategori sedang, sedangkan alternatif jawaban positif rendah dan positif terendah termasuk ke dalam kategori rendah.

Berdasarkan tabel 1.5 total presentase dari kategori tinggi adalah 3,91% + 8,02% = 11,93%. Kategori sedang adalah 31,96%. Kategori rendah

adalah 42,03% + 14,08% = 56,11%. Penilaian siswa yang terbanyak berada pada kategori rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 di SMK Pasundan 1 Bandung berada dalam kategori rendah.

### 4 Hasil Post-Test

#### a. Deskripsi Secara Keseluruhan

Untuk mengetahui gambaran secara keseluruhan mengenai motivasi belajar siswa di SMK Pasundan 1 Bandung, peneliti akan menguraikannya dalam tabel 1.6 berikut

Tabel 1.6  
Deskripsi Motivasi Belajar Siswa  
SMK Pasundan 1 Bandung

Alternatif Jawaban	Skor	Frekuensi	Presentase
Positif Tertinggi	5	464	46,03%
Positif Tinggi	4	350	34,72%
Cukup	3	161	15,97%
Positif Rendah	2	32	3,17%
Positif Terendah	1	1	0,11%
<b>Jumlah</b>		<b>1008</b>	<b>100%</b>

Untuk pembahasan, hasil data dalam tabel akan dibagi menjadi tiga kategori yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini bertujuan agar kita mengetahui dengan pasti jawaban dari sebagian besar responden. Alternatif jawaban positif tertinggi dan positif tinggi termasuk ke dalam kategori tinggi, alternatif jawaban cukup termasuk ke dalam kategori sedang, sedangkan alternatif jawaban positif rendah dan positif terendah termasuk ke dalam kategori

rendah.

Berdasarkan tabel 1.6, total presentase dari kategori tinggi adalah 46,03% + 34,72% = 80,75%. Kategori sedang adalah 15,97%. Kategori rendah adalah 3,17% + 0,11% = 3,28%. Penilaian siswa yang terbanyak berada pada kategori tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas XI AK 3 di SMK Pasundan 1 Bandung berada dalam kategori tinggi.

## Pengujian Hipotesis Penelitian

Setelah semua data hasil pretes dan postes dipastikan berdistribusi normal, maka langkah berikutnya adalah melakukan pengujian hipotesis. Langkah-langkah untuk melakukan pengujian hipotesis antara lain:

### Menentukan Formulasi Hipotesis

Penulis merumuskan hipotesis "Terdapat Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Fun Accounting Puzzle Terhadap Motivasi Belajar Siswa". Bila dibuat dalam formulasi, hipotesis akan dirumuskan sebagai berikut:

$H_0$  :  $r = 0$ , penerapan media fun accounting puzzle tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

$H_a$  :  $r \neq 0$ , penerapan media fun accounting puzzle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa.

Kaidah keputusan :

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , berarti  $H_0$  ditolak

Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , berarti  $H_0$  diterima

### Menentukan Nilai Uji Statistik Yaitu Dengan Mencari T Hitung

Setelah dilakukan perhitungan (perhitungan lengkap pada lampiran) maka diperoleh data sebagai berikut :

1. Rata-rata (*Mean*) perubahan kelompok eksperimen setelah *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Setelah dilakukan perhitungan uji beda rata-rata didapat rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 59,26 rata-rata *post-test* kelas eksperimen 102,17 dan standar deviasi gabungan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 3,15. Dari hasil perhitungan diperoleh t hitung sebesar 62,44. Keseluruhan perhitungan bisa dilihat pada lampiran.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$
$$t = \frac{59,26 - 102,17}{3,15 \sqrt{\frac{1}{42} + \frac{1}{42}}} = \frac{-42,91}{0,6872} = -62,44$$

2. Menentukan taraf kepercayaan dan t tabel

Taraf kepercayaan dalam penelitian ini ditetapkan sebesar 95%, atau  $\alpha = 0,05$ . Dalam penelitian ini peneliti tidak mempunyai kecenderungan terhadap pengaruh peningkatan tinggi maupun rendah, dalam arti peneliti tidak mempunyai pendapat pihak mana yang motivasinya lebih tinggi ataupun lebih rendah, yang penting hanyalah bahwa dalam penelitian ini terdapat perbedaan yang mengakibatkan adanya pengaruh. Dengan demikian pengtesan yang dilakukan adalah pengtesan 2 arah maka konsultasi pada t tabel dilakukan pada kolom taraf signifikansi/nyata 0,05 atau 5% (Arikunto, 2010 : 352). Keseluruhan perhitungan bisa dilihat pada lampiran.

Taraf kepercayaan dan t tabel kelas eksperimen setelah *pre-test* dan *post-test* adalah sebagai berikut:

Derajat kebebasan (db) untuk data *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen adalah  $db = 42 + 42 - 2 = 82$ . Uji beda rata-rata menggunakan uji dua pihak dengan taraf nyata yang akan digunakan 5%. Dengan demikian  $t(0,05 ; 82) = 1,9928$ .

Dari perhitungan rata-rata perubahan kelas eksperimen setelah *pre-test* dan *post-test* di atas didapatkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 62,44 sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1,9928. Sehingga bila di masukan pada rumusan hipotesis jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak dan jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  berarti  $H_0$  diterima.

Sehingga terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran fun accounting puzzle terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya pengaruh tersebut, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran fun accounting puzzle berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, artinya semakin baik penerapan media pembelajaran fun accounting puzzle maka motivasi belajar siswa akan semakin meningkat.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Sekolah merupakan suatu tempat yang berfungsi untuk melakukan perubahan tingkah laku dan juga perubahan pengetahuan. Namun terkadang sekolah pun menjadi suatu tempat yang membuat siswa jenuh. Siswa merasa masuk ke dalam kelas seolah-olah masuk pada sebuah ruangan yang sangat kaku karena banyaknya aturan yang harus ditaati. Proses pembelajaran dalam sebuah kelas tergantung juga pada siapa yang mengoperasikan kelas tersebut. Suasana kelas bisa dibangun sesuai dengan sudut pandang dari seorang guru. Ketika seorang guru melihat motivasi siswa rendah, maka guru yang kreatif akan berpikir cara apa dan alat apa yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Ketika peneliti melakukan survey dan wawancara dengan guru di SMK Pasundan 1 ternyata dari hasil data yang diperoleh dilapangan menunjukkan bahwa motivasi belajar siswanya masih rendah. Peneliti melakukan bincang-bincang dengan guru, cara apa yang sudah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi siswa. Dari hasil bincang-bincang guru sudah berusaha mencoba menerapkan beberapa media pembelajaran sesuai seperti media slide, ataupun LKS dan juga menerapkan beberapa metode pembelajaran seperti metode diskusi, metode penugasan, dan metode demonstrasi juga metode drill. Namun dari hasil masih saja belum memuaskan, hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang kurang peduli terhadap proses pembelajaran, artinya motivasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Padahal motivasi belajar merupakan syarat mutlak dalam kegiatan belajar. Motivasi belajar sangat berperan dalam menumbuhkan gairah belajar, perasaan senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mempunyai banyak energi untuk melaksanakan kegiatan belajar.

Setelah melihat kondisi riil dilapangan maka peneliti bersama guru melakukan kolaborasi untuk mencoba cara lain dalam meningkatkan motivasi siswa. Jika dilihat dari tingkat perkembangan anak usia SMK mereka masih senang dengan suasana yang meriah, menantang, dan juga berkompetisi. Maka selain dengan mencoba menggunakan metode dari hasil diskusi didapat kesepakatan dengan menggunakan media pembelajaran yang memang siswa sendiri yang akan mengoperasikannya artinya media tersebut akan digunakan oleh siswa. Media ini diduga akan

membangkitkan motivasi siswa, karena siswa sendiri ditantang untuk mengerjakan latihan soal dan mengerjakannya menggunakan media yang sudah disediakan. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu media berupa puzzle yang dibuat dari soal latihan akuntansi tapi berupa puzzle.

Penggunaan media puzzle akuntansi di duga akan meningkatkan motivasi belajar siswa karena akan terlibat dalam penggunaan media. Pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle akuntansi guru bersama peneliti merancang skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran yang dipilih pada saat penggunaan media puzzle akuntansi yaitu pembelajaran berkelompok. Dengan menggunakan media puzzle akuntansi siswa secara berkelompok harus bertanding dengan kelompok lainnya menyelesaikan soal latihan. Soal latihan yang disediakan dikerjakan untuk kelompok, tapi secara individu bergiliran sehingga semua anggota kelompok merasakan penggunaan media puzzle akuntansi. Kelompok mana yang paling duluan selesai mengerjakan, dan benar memasang puzzle akuntansi berarti kelompok itu yang akan menjadi juaranya.

Dari hasil pengamatan selama di kelas ketika menggunakan media pembelajaran fun accounting puzzle siswa terlihat antusias. Mereka belum pernah merasakan adanya penggunaan media fun accounting puzzle. Dengan penggunaan media ini siswa terlihat ingin sekali menyelesaikan pekerjaannya dengan benar. Masing-masing kelompok terlihat adanya dorongan untuk menyelesaikan pekerjaannya. Setiap siswa dalam kelompok memiliki tanggung jawab untuk memasang puzzlenya dengan benar. Dari media puzzle ini bukan hanya bisa memasangkannya saja karena dirancang bagaimana siswa harus paham terhadap materi dan soal yang dibuat dalam puzzle. Jadi media fun accounting puzzle menuntut siswa untuk berpikir, artinya bagaimana menimbulkan hasrat untuk mau memahami materi yang sedang dijelaskan oleh guru.

Penggunaan media fun accounting puzzle selama proses pembelajaran membuat suasana kelas berubah. Suasana kelas yang tadinya siswa hanya duduk, diam, dan dengar menerima apa yang diceramahkan dan dicontohkan guru, berubah jadi kelas yang ceria, penuh tantangan dan menimbulkan keinginan untuk maju kepada diri siswa. Siswa terlihat senang dengan adanya media puzzle akuntansi, bahkan siswa secara spontan mengatakan senang kalau belajar seperti ini. Para siswa berharap guru selalu membuat inovasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media fun accounting puzzle memberikan perubahan yang berarti, mulai dari kelas yang tadinya kaku menjadi lebih fleksibel, siswa dilihat dari raut wajah menjadi lebih ceria, dari yang tadinya pasif menjadi aktif karena secara siswa terdorong untuk melakukan sesuatu yang memang menjadi tugasnya. Tapi ketika tugas tersebut difasilitasi dengan media yang menyenangkan membuat siswa tidak berat lagi untuk mengerjakannya. Siswa merasa tertantang untuk cepat-cepat dapat menyelesaikan tugasnya. Dalam proses penyelesaian mereka pun terlihat begitu semangat, siswa yang satu selalu memberikan semangat pada siswa yang lainnya bahkan ketika satu siswa dalam kelompoknya selesai memasang puzzle mereka bersorak dan

yang kebagian langsung berlari untuk meneruskan pekerjaan yang belum selesai.

Setelah selesai semuanya memasang media fun accounting puzzle, maka guru memeriksa hasil dari pekerjaan tiap kelompok. Penilaian bukan saja pada kelompok mana yang paling duluan selesai memasang puzzle tapi juga dilihat apakah pemasangan puzzelnya benar atau tidak, dari setiap jurnal yang diselesaikannya. Kemudian diberikan skor maka kelompok yang paling tinggi skornya itulah yang menjadi pemenang pada saat pemasangan media fun accounting puzzle. Setelah selesai maka guru memberikan reward kepada siswa sebagai bentuk penghargaan. Kemudian sebelum kelas ditutup guru meminta siswa untuk mengisi angket mengenai motivasi siswa setelah diberikan perlakuan penggunaan media fun accounting puzzle.

Selama peneliti melakukan pengamatan ketika siswa menggunakan media pembelajaran puzzle akuntansi dapat menghindari dari situasi kondisi yang negatif (kurang menunjang dan menggairahkan). Media puzzle akuntansi juga jika dalam proses pembelajarannya digunakan secara tepat dapat menciptakan situasi kompetisi yang sehat, baik antar individu dalam kelompok/kelasnya maupun *self competition*. Yang pada akhirnya dengan penggunaan media pembelajaran akuntansi dapat juga mendorong motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan dalam diri seseorang untuk berbuat dan bertindak sesuatu, menentukan arah perbuatan guna mencapai tujuan yang diharapkan yaitu memperoleh prestasi belajar yang tinggi. Agar motivasi belajar yang ada pada diri siswa dapat terpelihara bahkan meningkat, maka diperlukan faktor dari luar seperti media pembelajaran sebagai komponen yang cukup penting secara langsung maupun tidak langsung dalam kegiatan belajar.

Guru bertugas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa antara lain dengan menggunakan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman belajar, mengaktifkan waktu siswa dalam memahami materi di kelas, membantu siswa memperoleh dan mengembangkan pengetahuan dengan mudah.

Analisis dari hasil pengolahan angket maka terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang tadinya rendah menjadi tinggi setelah terlebih dahulu diberikan perlakuan penggunaan media puzzle akuntansi. Setelah di dapat data dari angket dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji beda rata-rata.

Hasil perhitungan uji beda rata-rata untuk hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen, dimana  $t_{hitung} (64,22) \geq t_{tabel} (1,9928)$  yang memperlihatkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa yang disebabkan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen. Perbedaan peningkatan nilai rata-rata dapat terlihat dari rata-rata nilai 59,26 menjadi 102,17.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, hipotesis yang diajukan "Penerapan Media Fun Accounting Puzzle Berpengaruh Positif Terhadap Motivasi Belajar Siswa", dinyatakan hipotesis diterima. Sehingga hal tersebut menjadi dasar bagi

peneliti untuk berpendapat bahwa Media fun accounting puzzle berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Menurut Uno (2010:4), "salah satu faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi belajar adalah adanya kegiatan belajar yang menarik." Oleh karena itu, guru harus memiliki inisiatif untuk menciptakan kegiatan belajar yang menarik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat di atas bahwa salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa salah satunya dengan penggunaan media. Maka dengan kreativitas dari guru sendiri dalam pembuatan media dapat menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa.

Media fun accounting puzzle pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh, sehingga media ini efektif digunakan pada mata pelajaran produktif akuntansi. Tetapi peneliti tidak bisa membuat generalisasi bahwa media ini efektif untuk semua standar kompetensi dalam mata pelajaran akuntansi. Penerapan media harus melihat karakteristik dari materi yang akan disampaikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Motivasi belajar siswa SMK Pasundan 1 Bandung kelas XI AK 3 setelah diberikan perlakuan dengan penerapan media pembelajaran accounting puzzle sebagian besar berada pada kategori tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran accounting puzzle berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

### Saran

1. Dari hasil penemuan dilapangan diharapkan guru untuk terus mengembangkan medial pembelajaran selain media pembelajaran accounting puzzle yang sekarang diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran yang lain yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

### Kelompok Buku :

- Arsyad, Azhar.(2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo persada
- Abin Syamsuddin Makmun. (2004). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asnawir dan Basyirudin.(2002).*Media Pembelajaran*.Jakarta:Ciputat Pers.
- Jogiyanto, H.M. (2009). *Filosofi, Pendekatan dan Penerapan Pembelajaran Metode Kasus*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Purwanto, M.N. (1990). *Psikologi Kependidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Panggabean, L. P. (1996). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Jurusan Pendidikan Fisika IKIP Bandung
- Riduwan. (2004). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung : Alfabeta
- Sardiman, A.M. (2008). *Interaksi Motivasi dan Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sekaran, U. (2011). *Metodologi Penelitian untuk Bisnis*. Jakarta : Salemba Empat
- Sudjana. (2004). *Statistika untuk Ekonomi dan Niaga II*. Bandung: Tarsito
- Suharsimi, A. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suherman, E., dkk. (2001). *Common Text Book Strategi Pembelajaran Kontemporer*. Bandung: JICA UPI.
- Uno, B.H. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara