

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF
DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR AKUNTANSI SMK DI SOLOK**

TESIS



**Oleh
DIANNA WARDY
NIM. 20118**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**KONSENTRASI PENDIDIKAN EKONOMI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPS
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRACT

Dianna Wardy, 2012. "The Effect of Use of Interactive Media and Learning Motivation Against Accounting Vocational Learning Outcomes in Solok" Thesis. Graduate Program, State University of Padang.

This study started from the problem remains low learning outcomes SMK Accounting Accounting class XI in Solok. It is seen from the average value obtained by the students under the minimum criteria for completeness (KKM) so that the learning has not reached the expected value, but it's motivation to learn is still low due to the low impact and role of the media to student learning.

This study aims to determine (1) The difference between the learning outcomes of Accounting students who were learning to use interactive learning media is not given to students learning to use interactive media, (2) The difference between the learning outcomes of Accounting students who have high motivation and student motivation low, (3) interaction of the use of interactive media and students' motivation towards learning outcomes of Accounting.

This type of research is experimental pseudo (Quasi Experiment) carried out in two in Solok namely SMKN 1 Solok and SMKN 2 Gunung Talang. Samples in this study amounted to 70 students consisting of 37 people from SMKN 1 Solok and 33 students from SMK 2 Gunung Talang. Collet data using a questionnaire motivation to learn and test results to learn accounting. Data were analyzed using analysis of variance (ANOVA).

The results indicate that the data analyst: (1) Average student learning outcomes are taught using interactive media proved higher than the learning outcomes of students taught by not using interactive media, (2) The average student learning outcomes that have a higher motivation of students who have low motivation on the subjects of accounting, (3) There is no interaction between the use of interactive media and learning motivation in influencing student learning outcomes.

Based on the results of data analysis can be concluded that learning to use interactive media effectively to improve student learning outcomes in learning accounting.

ABSTRAK

Dianna Wardy, 2012. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi SMK di Solok” Tesis. Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari masalah masih rendahnya hasil belajar Akuntansi kelas XI Akuntansi SMK di Solok. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga hasil belajar belumlah mencapai nilai yang diharapkan, selain itu motivasi belajar yang masih rendah karena masih rendahnya pengaruh dan peran media terhadap proses belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Perbedaan hasil belajar Akuntansi antara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dengan siswa yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif, (2) Perbedaan hasil belajar Akuntansi antara siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dan siswa yang memiliki motivasi yang rendah, (3) Interaksi penggunaan media interaktif dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar Akuntansi.

Jenis penelitian ini ini eksperimen semu (*Quasi Eksperiment*) yang dilaksanakan di dua SMK di Solok yaitu SMKN 1 Kota Solok dan SMKN 2 Gunung Talang. Sampel pada penelitian ini berjumlah 70 orang siswa yang terdiri dari 37 orang dari SMKN 1 Kota Solok dan 33 orang siswa dari SMKN 2 Gunung Talang. Pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar dan tes hasil belajar akuntansi. Data dianalisis menggunakan Analisis variansi (ANAVA).

Hasil analisis data menunjukkan bahwa : (1) Rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media interaktif terbukti lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan media interaktif, (2) Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi rendah pada mata pelajaran akuntansi, (3) Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akuntansi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini tepat pada waktunya untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial Konsentrasi Ekonomi Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang. Judul tesis ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi SMK di Solok.

Dalam penyelesaian tesis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, dan pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Agus Irianto dan Bapak Prof. Dr. H. Bustari Muchtar selaku Dosen pembimbing I dan II yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, mengarahkan dan memberikan masukan yang berharga bagi penyelesaian tesis ini.
2. Dr. Siti Fatimah, M.Pd, M. Hum sebagai ketua program studi Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memfasilitasi, memberikan motivasi dalam penulisan tesis ini.
3. Bapak Prof. Dr Azwar Ananda, MA, Ibu Dr. Susi Evanita, dan Bapak Dr. Darmansyah, M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan sumbangan pemikiran demi kesempurnaan tesis ini.

4. Kepala SMKN 1 Solok dan Kepala SMKN 2 Gunung talang yang telah membantu dalam proses penelitian dan pengambilan data, sehingga penulisan tesis ini dapat terlaksana dengan baik.
5. Orang tuaku (lazwardy dan nurwis) yang selalu mengiringi Penulis dengan do'a dalam penyelesaian perkuliahan dan tesis ini.
6. Suamiku (Iswandi) dan anakku tersayang (M. Alfarid Nugraha), tesis ini didekasi untukmu yang telah sabar dan penuh pengorbanan dalam mendampingi Penulis menyelesaikan studi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan dan memberikan semangat dalam penyelesaian tesis ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan yang setimpal atas semua amal kebaikan mereka. Sebagai penutup Penulis berharap tesis ini bermanfaat bagi semua yang membacanya sehingga akan ada penelitian lanjutan yang mengkaji berbagai aspek yang belum dibahas dalam tesis ini.

Padang, Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	13
1. Hasil Belajar Akuntansi	13
a. Pengertian hasil belajar	13
b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar	14
c. Hasil belajar akuntansi	15
2. Tinjauan tentang belajar dan pembelajaran	17
3. Media pembelajaran interaktif	19
a. Pengertian media pembelajaran	19
b. Fungsi media pembelajaran	21
c. Klasifikasi media pembelajaran	23
d. Komputer sebagai media pembelajaran interaktif	25

4. Motivasi Belajar.....	32
a. Pengertian motivasi belajar	32
b. Fungsi motivasi belajar	35
c. Jenis-jenis motivasi	35
d. Cara menegerakkan/membangkitkan motivasi	37
B. Penelitian yang relevan	38
C. Kerangka Berfikir.....	39
D. Hipotesis.....	43
BAB III. METODELOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Populasi dan Sampel	45
1. Populasi	45
2. Sampel	46
D. Definisi Operasional	47
E. Metode dan Desain Penelitian	48
F. Prosedur Penelitian	50
G. Teknik Pengumpulan Data	53
H. Instrumen Penelitian	54
I. Teknik Analisis Data	59
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	62
B. Deskripsi Data Penelitian	66
1. Motivasi Belajar	66
2. Data Hasil Belajar	70
C. Uji Persyaratan Analisis.....	73
1. Uji Normalitas	73
2. Uji Homogenitas	74
D. Pengujian Hipotesis	75
E. Pembahasan	80

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Implikasi	86
C. Saran	88
DAFTAR RUJUKAN.....	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Hasil Belajar Siswa Mata Diklat Akuntansi Kelas XI semester 4 Kompetensi Mengelola kartu persediaan	4
2. Jumlah Siswa Kelas XI Akuntansi SMK 1 Kota Solok	46
3. Jumlah Sampel	46
4. Rancangan Analisis Faktorial 2 x 2	48
5. Desain Perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol	49
6. Kisi-kisi motivasi belajar	54
7. Distribusi frekuensi data motivasi belajar siswa kelompok eksperimen..	68
8. Distribusi frekuensi data motivasi belajar siswa kelompok kontrol	69
9. Distribusi frekuensi data hasil belajar siswa kelompok eksperimen	71
10. Distribusi frekuensi data hasil belajar siswa kelompok kontrol	73
11. Rangkuman hasil uji normalitas data variabel penelitian	74
12. Ringkasan hasil uji homogenitas motivasi belajar dan hasil belajar	75
13. Ringkasan hasil analisis varians	75
14. Skor mean masing-masing kelompok	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	42
2. Grafik data motivasi belajar siswa kelompok eksperimen	68
3. Grafik data motivasi belajar siswa kelompok kontrol	70
4. Grafik data hasil belajar siswa kelompok eksperimen	72
5. Grafik data hasil belajar siswa kelompok kontrol	73
6. Gambaran tidak adanya interaksi antara metode dan motivasi	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Kelas Eksperimen	94
2. RPP Kelas Eksperimen	101
3. Silabus Kelas Kontrol	141
4. RPP Kelas Kontrol	147
5. Kisi-Kisi Motivasi Belajar	187
6. Angket Uji Coba Instrumen	188
7. Kisi-Kisi Soal Hasil Belajar	192
8. Soal Uji Coba	193
9. Hasil Uji Coba Validitas	198
10. Rekapitulasi Validitas Butir Instrumen	200
11. Rekapitulasi Reliabilitas Instrumen	201
12. Tabel Bantu Mencari Validitas dan Reliabilitas Tes	203
13. Tabel Bantu Mencari Indeks Kesukaran Instrumen Tes	204
14. Tabel Bantu Mencari Daya Beda Soal	205
15. Analisis Daya Beda Soal	207
16. Angket Motivasi Belajar	208
17. Soal Tes Hasil Belajar	211
18. Kunci Jawaban Hasil Tes	216
19. Rekapitulasi Motivasi Belajar Kelas Kontrol	217
20. Rekapitulasi Motivasi Belajar Kelas Eksperimenol.....	218
21. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Kontrol.....	219
22. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen	220
23. Rekapitulasi Motivasi Belajar dan Hasil Belajar	221
24. Analisis Data.....	222
25. Uji Normalitas.....	223
26. Uji Homogenitas	224
27. Hasil Analisis Varians	225

28. Dokumentasi	226
29. Surat Izin Penelitian	230

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kelangsungan hidup suatu bangsa atau masyarakat sangat ditentukan oleh bagaimana bangsa atau masyarakat tersebut memandang arti pentingnya suatu pendidikan. Negara yang tidak memberikan atau tidak menyediakan kesempatan pendidikan yang relevan dan berkualitas bagi rakyatnya, maka negara tersebut akan menjadi negara yang jauh tertinggal.

Persoalan yang kini dihadapi dalam pendidikan oleh banyak negara termasuk Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan pada umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya prestasi yang diperlihatkan dengan kemampuan siswa mencapai skor dalam tes dan kemampuan lulusan mendapatkan dan melaksanakan pekerjaan. Kualitas pendidikan ini dianggap penting karena sangat menentukan gerak laju pembangunan di Negara manapun. Oleh karena itu, hampir semua negara di dunia ini senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikannya sebagai upaya peningkatan kualitas hidup masyarakat.

Pemerintah Indonesia telah banyak melakukan upaya peningkatan kualitas pendidikan. Salah satu bentuk upaya peningkatan adalah perubahan mendasar dalam bidang pendidikan Indonesia dengan disahkannya Undang-Undang (UU) Sistem Pendidikan Nasional yang baru yaitu UU No. 20 tahun 2003. Perubahan mendasar dari Undang-Undang yang lama ke yang baru

diantaranya berisi : (1) tentang sistem pengelolaan pendidikan, (2) sistem pembangunan pendidikan yang mesti dikendalikan dengan visi dan misi serta strategi yang jelas.

Salah satu filosofi pembangunan pendidikan di masa depan adalah pendidikan diselenggarakan sebagai salah satu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Pendidikan diselenggarakan dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan, mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran. Peningkatan mutu pendidikan diimplikasikan dengan meningkatkan anggaran pendidikan, pemenuhan sarana dan prasarana serta media pendidikan, mengembangkan kurikulum, meningkatkan kuantitas dan kualitas guru, mengembangkan sistem manajemen dan pelayanan sekolah.

Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dilakukan di semua level pendidikan mulai dari Sekolah dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) sampai di Perguruan Tinggi. Kualitas pendidikan salah satunya dapat diketahui melalui tingkat penguasaan peserta didik terhadap mata pelajaran yang mereka terima. Secara formal dapat diketahui dari prestasi hasil belajar yang tercantum dalam daftar nilai, rapor ataupun nilai ujian akhir.

Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian adalah kemampuan dalam menguasai mata diklat Akuntansi. Terutama bagi lulusan yang tidak dapat melanjutkan ke Perguruan Tinggi maka penguasaan keterampilan penting sebagai persiapan untuk mencari kerja di dunia industri.

Oleh karena mata diklat Akuntansi merupakan mata pelajaran penting dan bermanfaat, tidak terbatas bagi siswa jurusan Akuntansi saja, tetapi juga siswa di jurusan lain yang sejenis. Contohnya jurusan Administrasi Perkantoran, Pemasaran, Perbankan dan lain-lain.

Mata diklat Akuntansi termasuk mata pelajaran penting pada deretan mata diklat SMK Kelompok Bisnis Manajemen. Pada SMK Kelompok Bisnis Manajemen mata diklat Akuntansi termasuk yang paling banyak di minati oleh siswa karena mata diklat pokok dalam jurusan Akuntansi di SMK bisnis Manajemen. Hal ini disebabkan oleh ilmu akuntansi termasuk ilmu terapan di dunia kerja, artinya banyak lapangan pekerjaan yang tersedia di masyarakat yang membutuhkan tenaga mereka yang berlatar belakang pendidikan SMK, misalnya Perusahaan dagang besar dan kecil, Perbankan, Intansi pemerintah dan toko-toko atau supermarket.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Kota maupun Kabupaten Solok pada kelas XI Akuntansi pada mata pelajaran Akuntansi terlihat masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil belajar yang masih belum mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh masing-masing sekolah. Seperti terlihat pada tabel 1 untuk hasil belajar akuntansi pada kompetensi mengelola kartu persediaan yaitu :

Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Mata diklat Akuntansi Keuangan kelas XI semester 4 Kompetensi Mengelola Kartu Persediaan

Sekolah	Kelas	K K M	Nilai Rata- rata	Siswa yang tuntas	Siswa yang Tidak Tuntas	% Ketuntasan	
						Tuntas	Tidak Tuntas
SMKN 1 SOLOK	XI Akt 1	7.5	7.1	22	13	63	37
	XI Akt 2	7.5	7.2	18	17	51	49
	XI Akt 3	7.5	6.9	20	17	54	46
SMKN 2 GUNUNG TALANG	XI AKT	7.5	7.0	19	16	54	46
SMK KOSGORO 1 SOLOK	XI AKT	7.0	6.9	10	8	55	45
SMKN 2 X KOTO SINGKARAK	XI AKT	7.1	7.0	8	6	57	43

Sumber: Guru akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK di Solok Tahun 2012

Tabel 1 memperlihatkan persentase ketuntasan dari enam kelas yang ada. Berdasarkan ketentuan yang dibuat oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), bahwa suatu kelas dapat dikatakan tuntas jika persentase ketuntasan minimal 72%. Sedangkan dari data di atas memperlihatkan bahwa persentase ketuntasan siswa masih di bawah 72%. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak kelas yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan. Sehingga diharapkan dengan penggunaan media interaktif maka hasil belajar siswa dapat lebih meningkat.

Penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran secara keseluruhan dan optimal. Bagaimana baiknya perencanaan strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian pembelajaran, namun jika media tidak diperhatikan maka

efektivitas pembelajaran tidak maksimal. Pada dasarnya penggunaan media dalam pembelajaran terkait erat dengan usaha penataan interaksi antar siswa dengan komponen pembelajaran yang terkait baik berupa hasil maupun proses.

Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dan merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Media yang bervariasi, berdaya guna, relevan dengan materi pembelajaran apalagi di desain dengan guru yang professional tentunya akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Media yang bermanfaat adalah yang mampu menarik minat siswa pada pembelajaran, mampu menfokuskan perhatian pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Media yang baik adalah media yang mampu merangsang panca indera siswa. Semakin banyak panca indera yang digunakan maka semakin aktif siswa tersebut. Dengan belajar aktif akan membuat hasil belajar tercapai.

Selain itu pembelajaran dengan menggunakan media diharapkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga memotivasi dari masing-masing siswa. Hasil belajar akan lebih optimal kalau ada motivasi, makin tepat motivasi yang diberikan diyakini makin berhasil pula pelajaran itu. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa tanpa adanya motivasi maka hasil belajar yang diperoleh dipastikan tidak akan mencapai hasil belajar yang diharapkan meskipun intelektual siswa tinggi dan materi yang diajarkan dengan tingkat kesulitan yang rendah.

Ada dua macam motivasi pada diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Sardiman, 2011: 89). Motivasi intrinsik adalah motivasi yang menjadi aktif atau berfungsi tanpa memerlukan rangsangan dari luar, motivasi ini sudah ada dalam diri siswa sendiri. Dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu dan menunjukkan keterlibatan dan aktivitas yang tinggi dalam belajar. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang akan aktif apabila sudah ada rangsangan dari luar individu. Tanpa adanya rangsangan motivasi ini tidak akan berkembang.

Menurut hasil pengamatan yang Peneliti lihat sewaktu proses pembelajaran Akuntansi bahwa motivasi siswa di kelas XI Akuntansi masih rendah. Ini terlihat dari rata-rata 2 orang siswa mengganggu teman yang lainnya dengan mengajak meribut dan bersikap acuh tak acuh dalam proses pembelajaran. Kurang aktif dalam proses pembelajaran karena yang berminat untuk menjawab pertanyaan guru hanya 2 atau 3 orang dan siswa itu ke itu saja. Permasalahan lainnya, pada saat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, siswa mengerjakan tidak secara mandiri dan kurang bersemangat. Rendahnya kesadaran untuk membaca buku pelajaran Akuntansi di rumah dan kurangnya keingintahuan terhadap permasalahan pelajaran.

Dari permasalahan tersebut dapat dilihat bahwa ada beberapa siswa yang sengaja menciptakan keributan sehingga membuat suasana belajar tidak menyenangkan. Hal ini tidak akan terjadi jika guru tersebut dapat mengelola kelas dengan baik. Guru dapat mengatur keadaan kelas dengan cara membuat

sebuah aturan main dalam proses pembelajaran yang harus dilaksanakan oleh siswa dan guru. Untuk dapat menumbuhkan motivasi pada siswa agar lebih bersemangat adalah dengan cara menciptakan variasi dalam proses pembelajaran, misalnya dengan membuat media pembelajaran yang menarik.

Salah satu hal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dari aspek motivasi ekstrinsik adalah dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh para ahli mengenai media pembelajaran. Dalam kutipan Sadiman (2007:17) mengungkapkan bahwa salah satu manfaat dari media pembelajaran yaitu menimbulkan kegairahan atau motivasi belajar, dan yang diungkapkan sudjana dan Rivai, dalam Arsyad (2011:24) juga menyebutkan manfaat dari media pembelajaran yaitu akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau pesan dari bahan ajar. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran akan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan keinginan siswa dapat mengakibatkan siswa kurang tertarik untuk belajar, sehingga siswa tersebut tidak dapat aktif dalam belajar. Pencapaian prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran guru yang memadai dan menarik bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Akuntansi supaya menjadi pembelajaran yang menarik dan disenangi oleh siswa, maka kita perlu

mempelajari dan membekali diri dengan berbagai ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat membantu meningkatkan keberhasilan tugas kita sebagai guru. Salah satunya adalah merancang media pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia dan komputer. Dengan perkembangan IPTEK sekarang ini telah memberikan peluang bagi dunia pendidikan, seperti proyektor transparansi (OHP), televisi, tape recorder dan komputer. Seiring dengan berkembangnya ilmu dan teknologi menggunakan media interaktif yang berdampak pada perubahan paradigma pembelajaran dari teacher centered kepada student centered menjadikan kegiatan pembelajaran harus lebih menarik, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Media interaktif merupakan media audio-motion-visual, media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek yang dapat dilihat. Salah satunya pembelajaran menggunakan CD Interaktif. Pembelajaran dengan menggunakan media CD Interaktif ini menjadikan peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran, karena dengan media CD interaktif ini melibatkan banyak indera. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu. (Arsyad, 2011:172).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif akan dapat membuat proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan menyenangkan bagi para siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa merasa bosan atau bersikap acuh tak acuh dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik
2. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran
3. Ketekunan siswa yang masih rendah, tugas yang dikerjakan tidak secara mandiri, dan kurang kreativitas dalam proses pembelajaran.
4. Rendahnya kesadaran untuk membaca buku pelajaran di rumah, dan kurangnya keingintahuan terhadap permasalahan pelajaran.
5. Guru belum menggunakan media pembelajaran untuk membuat daya tarik siswa terutama dalam pembelajaran Akuntansi.
6. Masih rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran karena masih rendahnya pengaruh dan peran media terhadap proses dan hasil belajar

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi tentang : (1) pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Akuntansi, (2) pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Akuntansi, (3) pengaruh media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Akuntansi kelas XI SMK di Solok,

Salah satu alasan kenapa Penulis mengfokuskan dua faktor di atas adalah karena kebanyakan guru di sekolah menggunakan media pembelajaran yang tidak membangun motivasi dan potensi otak. Penggunaan media dalam pembelajaran akan memusatkan perhatian siswa dalam materi yang akan disajikan oleh guru dan dapat meningkatkan motivasi siswa tersebut sehingga hasil belajar meningkat.

Faktor media pembelajaran interaktif dan motivasi ditetapkan sebagai variable bebas (*independent variables*), sedangkan hasil belajar mata pelajaran akuntansi (Y) ditetapkan sebagai variable terikat (*dependent variable*).

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah hasil belajar Akuntansi siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan media interaktif.
2. Apakah hasil belajar Akuntansi siswa yang memiliki motivasi yang tinggi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi yang rendah
3. Apakah terdapat interaksi penggunaan media interaktif dan motivasi siswa terhadap hasil belajar Akuntansi.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Akuntansi siswa SMK di Solok. Secara operasional penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan :

1. Perbedaan hasil belajar Akuntansi antara siswa yang diberi pembelajaran menggunakan media interaktif dengan siswa yang tidak diberikan pembelajaran menggunakan media.
2. Perbedaan hasil belajar Akuntansi antara siswa yang memiliki motivasi yang tinggi dan siswa yang memiliki motivasi yang rendah
3. Interaksi penggunaan media interaktif dan motivasi siswa terhadap hasil belajar Akuntansi.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan :

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan untuk pertimbangan dalam pengambilan kebijakan managerial untuk meningkatkan kinerja guru dan kualitas pendidikan yang bertujuan untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan terutama berkaitan dengan penggunaan strategi dalam meningkatkan pembelajaran Akuntansi di masa yang akan datang.

3. Bagi pengambil kebijakan pendidikan di tingkat daerah otonomi, hasil penelitian ini dapat memperkaya khasanah pengetahuan dan memberikan masukan yang berarti dalam perumusan kebijakan untuk meningkatkan peran kontrol dan kendali mutu pendidikan berbasis sekolah.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai landasan empirik dalam mengembangkan teori melalui penelitian lanjut dalam bidang yang sama.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi tiga variabel yaitu variabel media interaktif (X1), Motivasi belajar (X2) dan hasil belajar siswa (Y). maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media interaktif terbukti lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang diajarkan dengan tidak menggunakan media interaktif, artinya dengan diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dalam mata pelajaran Akuntansi di SMKN 1 Kota Solok maka semakin baik hasil belajar yang diperoleh siswa.
2. Rata-rata hasil belajar siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih tinggi dari siswa yang memiliki motivasi rendah pada mata pelajaran Akuntansi. artinya motivasi memberikan peranan/pengaruh yang cukup signifikan terhadap hasil belajar.
3. Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media interaktif dengan motivasi belajar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa. Ini berarti bahwa masing-masing factor (media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar) tidak saling tergantung antara satu dengan yang factor lainnya dalam mempengaruhi hasil belajar

Berdasarkan hal di atas dapat dikatakan bahwa penggunaan media interaktif pada pelajaran Akuntansi merupakan cara efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, baik siswa yang memiliki motivasi tinggi maupun motivasi rendah jika dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

B. Implikasi Penelitian

Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Akuntansi memberikan hasil yang positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran tidak menggunakan media interaktif. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media interaktif diperlukan untuk mendapatkan sebuah perubahan dan perbaikan bagi siswa dalam hal hasil belajar, sementara bagi guru mata pelajaran dapat mempermudah mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Implikasi penelitian ini juga menunjukkan bahwa faktor diri siswa jauh lebih berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan diperoleh siswa. Salah satunya adalah faktor motivasi dalam belajar. Hal ini terlihat dari temuan penelitian bahwa tidak terdapat interaksi antara media interaktif dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Ini menunjukkan bahwa faktor media interaktif dan motivasi belajar mempunyai pengaruh secara langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kenyataan ini juga terlihat bahwa siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi maka hasil belajarnya akan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mempunyai motivasi yang rendah, meskipun siswa tersebut diajar

dengan menggunakan media interaktif, artinya keberhasilan siswa dalam belajar harus dimulai dari dalam diri siswa itu sendiri, faktor lain, seperti: guru, media sarana, dan prasarana dan iklim belajar hanyalah merupakan penggerak dan pembantu dalam pencapaian yang lebih optimal. Untuk itu siswa diharuskan mempunyai ketekunan dan kesabaran dalam belajar, mempunyai semangat dan kegairahan dalam belajar, dan mempunyai tanggung jawab dalam belajar agar motivasi belajarnya juga menjadi lebih baik.

Guru juga diharapkan mendorong dan merangsang motivasi siswa dalam belajar. Upaya ini dapat dilakukan guru dengan memberikan pujian, memberikan penghargaan dan hadiah kepada siswa yang berprestasi, membantu dan membimbing siswa yang mempunyai tingkatan kemampuan yang rendah dalam belajar. Selain itu juga dapat dilakukan dengan memberi angka/nilai, meningkatkan kompetisi antar siswa secara kelompok maupun secara individu, menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan belajar adalah kewajiban, dan menjelaskan tujuan belajar dengan jelas dan rinci kepada siswa.

Pemilihan media pembelajaran yang lebih efektif oleh guru dan peningkatan motivasi belajar siswa yang tinggi diharapkan akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa umumnya dan khususnya bagi siswa di kelas XI Akuntansi SMK di Solok. Dengan demikian siswa yang dihasilkan adalah siswa yang memiliki prestasi belajar yang baik dengan tingkat pengetahuan dan keterampilan yang baik.

C. Saran-saran

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti mengemukakan atau mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Kepada guru SMK yang mengajar bidang keahlian Akuntansi agar dapat menggunakan media interaktif guna memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Berbagai software pembelajaran bisa didapat melalui akses internet maupun mengakses sekolah-sekolah yang telah menggunakan multi media.
2. Sebelum kegiatan mengoperasikan media interaktif dilaksanakan, disarankan agar guru terlebih dahulu mengecek keterlaksanaan perangkat, peralatan, dan jumlah komputer yang tersedia. Jika keterbatasan alat maka penggunaan media interaktif ini dapat dilakukan dengan menggunakan LCD Proyektor dan guru sebagai pengarah.
3. Guru dan siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengoperasikan komputer, karena media interaktif hanya bisa digunakan oleh guru dan siswa yang mampu mengoperasikan komputer.
4. Guru yang menggunakan CD Interaktif ini, diharapkan dapat memberikan tambahan penjelasan yang tidak dijelaskan di CD Interaktif dengan menggunakan powerpoint.
5. Guru-guru diharapkan berusaha semaksimal mungkin untuk menumbuhkan motivasi pada diri siswa, diantaranya dapat dilakukan dengan cara memberikan pujian, memberikan penghargaan dan hadiah kepada siswa yang berprestasi, membantu dan membimbing siswa yang

mempunyai tingkatan kemampuan yang rendah dalam belajar, memberi angka/nilai, meningkatkan kompetisi antar siswa secara kelompok maupun secara individu, menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan belajar adalah kewajiban, memberikan ulangan agar siswa giat belajar, memberikan hukuman kepada siswa yang tidak patuh dalam belajar, dan menjelaskan tujuan belajar dengan jelas dan rinci kepada siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, Khairil. 2011. *Ekonomi untuk SMA*. Jakarta : CV Yrama Widya
- Arikunto, Suaharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Asdi Mahastya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Ary, Donald, Jacobs, L.C, dan Razavieh, A. Tanpa tahun. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Terjemahan oleh Arief Fuchan. 1982. Surabaya : Usaha Nasional
- Dalyono. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djaali. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Erlina. 2009. *Supermedia, Panduan Praktis Memanfaatkan Media Mengajar Dari Internet*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama
- Festiyed. 2008. “*Pembelajaran Fisika Berbantuan Program Komputer Interaktif Untuk Meningkatkan Perhatian Belajar Siswa (study Eksperimen di SMPN 7 Padang)*” (Disertasi). Padang : Universitas Negeri Padang.
- Hamalik, Oemar. 2000. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Irianto, Agus 2009. *Statistik, Konsep dasar dan Aplikasinya*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Kusumaningrum, I. 2008. *Media pembelajaran*. Padang : UNP
- Laksono, Dwi. 2010. *Pengertian Cd-Interaktif*. <http://belajar.wordpress.com>. diakses 12 februari 2012
- Maroebeni, 2008. *Perkembangan multimedia dan CD Interaktif*. (online)
- Nevrita, 2009. *Pengembangan CD Pembelajaran Interaktif berbasis Quantum Learning (QL) pada materi reproduksi untuk siswa SMP kelas IX*. Tesis tidak diterbitkan. Padang : Pascasarjana UNP