

**“PERBEDAAN MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS X JURUSAN
AKUNTANSI SMK N 2 PADANG MELALUI MEDIA BERUPA
PERMAINAN MONOPOLI”**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Ekonomi Strata satu (S1) Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang*



**ARIANTIKA
NIM 1207168/2012**

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PERBEDAAN MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS X JURUSAN
AKUNTANSI SMK N 2 PADANG MELALUI MEDIA BERUPA
PERMAINAN MONOPOLI**

Nama : Ariantika
BP/NIM : 2012/1207168
Keahlian : Akuntansi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

Padang, Februari 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Prof. Dr. H. Agus Irianto
NIP. 19540830 198003 1 001

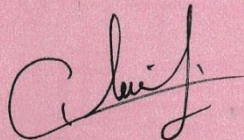
Pembimbing II,



Efni Cerva, S.Pd, M.Pd.E
NIP.19860916 200812 2 006

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi



Tri Kurniawati, S.Pd, M.Pd
NIP.19820311 200501 2 005

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang

PERBEDAAN MINAT BELAJAR PADA SISWA KELAS X JURUSAN AKUNTANSI SMK N 2 PADANG MELALUI MEDIA BERUPA PERMAINAN MONOPOLI

Nama : Ariantika
BP/NIM : 2012/1207168
Keahlian : Akuntansi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi

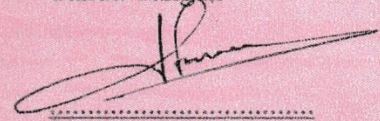
Padang, Februari 2018

Tim Penguji

Tanda Tangan

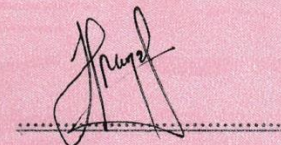
Prof. Dr. H. Agus Irianto

(Ketua)



Efni Cerya, S.Pd, M.Pd.E

(Sekretaris)



Rani Sofya, S.Pd, M.Pd

(Penguji)



Dessi Susanti, S.Pd, M.Pd

(Penguji)



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ariantika
NIM/ Tahun Masuk	: 1207168/2012
Tempat/Tanggal Lahir	: Padang, 19 Desember 1994
Jurusan	: Pendidikan Ekonomi
Keahlian	: Akuntansi
Fakultas	: Ekonomi
Alamat	: Lubuk Gading Permai I Blok G/16, Padang
No. Hp	: +6285200109373
Judul Skripsi	: Perbedaan Minat Belajar Pada Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi Smk N 2 Padang Melalui Media Berupa Permainan Monopoli Akuntansi

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis/skripsi saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik/sarjana baik di UNP maupun perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis/skripsi ini adalah asli gagasan dan pemikiran saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing.
3. Pada karya tulis/skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara eksplisit dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Karya tulis/skripsi ini sah apabila telah ditandatangani asli oleh tim pembimbing, tim penguji, dan Ketua Jurusan.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari ditemukan penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh karena karya tulis/skripsi ini dan sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Padang, Februari 2018


Ariantika
M: 1207168

ABSTRAK

**Ariantika, 2012/1207168 : Perbedaan Minat Belajar Pada Siswa Kelas X
Jurusan Akuntansi Smk N 2 Padang Melalui
Media Berupa Permainan Monopoli.**

Pembimbing I : Prof. Dr. H. Agus Irianto

Pembimbing II : Efni Cerya, S.Pd, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui media permainan monopoli akuntansi menghasilkan perbedaan minat belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMK N 2 Padang. Jenis penelitian ini adalah jenis eksperimen semu (quasi eksperimen). Populasi penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi SMK N 2 Padang tahun pelajaran 2017/2018. Teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling method* (sampel pertimbangan). Sampel adalah siswa kelas XA4 sebagai kelas kontrol dan XA1 sebagai kelas Eksperimen. Jenis data terdiri dari data primer dan sekunder. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang sebelumnya sudah melewati tahap uji validasi dan reliabilitas. Teknik analisis data adalah menggunakan uji beda *t test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, "tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan media monopoli akuntansi dengan pembelajaran konvensional". Hal ini dibenarkan oleh hasil analisis varians untuk pengujian hipotesis ini, dimana pada tabel diperoleh Nilai Sig < dari Nilai α (0.05), yaitu nilai sig 0.091 < 0.05. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa, rata-rata minat belajar siswa rendah meskipun sudah menerapkan metode pembelajaran dengan media yang variatif akan tetapi tetap tidak terdapat perbedaan minat belajar.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi wabarakatu

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang mana telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Salawat beserta salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perbedaan Minat Belajar Pada Siswa Kelas X Jurusan Akuntansi SMK N 2 Padang Melalui Media Berupa Permainan Monopoli”. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan ini penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang besar kepada Bapak Prof. Dr. H. Agus Irianto sebagai Pembimbing I dan Ibu Efni Cerya, S.Pd, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah memberikan masukan dan saran serta dengan sabar membimbing penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi beserta Staf dan Karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi.
2. Bapak Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.

3. Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen di lingkungan Fakultas Ekonomi khususnya Jurusan Pendidikan Ekonomi serta karyawan, yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu di almamater tercinta ini.
4. Bapak Kepala Sekolah SMK N 2 Padang.
5. Teristimewa untuk Orang tua tercinta dan keluarga yang telah memberikan doa dan dorongan moril dan materil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, yang telah memberikan semangat dalam perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini.
6. Para sahabat dan teman-teman jurusan yang senasib dan seperjuangan pada Jurusan Pendidikan Ekonomi khususnya keahlian Akuntansi dan semua pihak yang telah membantu tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.
7. Guru Kelas dan Siswa SMK N 2 Padang yang membantu dalam proses penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan-kekurangan, maka dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini mempunyai arti dan dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Aamiiin....

Padang, Januari 2018

Ariantika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN	
HIPOTESIS	12
A. KAJIAN TEORI.....	12
1. Minat Belajar Akuntansi.....	12
a. Pembelajaran Akuntansi	12
b. Minat Belajar Akuntansi.....	18
c. Aspek-aspek Minat Belajar.....	20
d. Indikator Minat Belajar.....	21
e. Faktor-faktor Mempengaruhi Minat Belajar.....	22
2. Media Pembelajaran.....	25
a. Media Pembelajaran	25
b. Pengembangan Media Pembelajaran	27
c. Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi	29

d. Kelebihan media permainan monopoli	31
e. Kekurangan media permainan monopoli	32
3. Hubungan media dengan minat belajar	32
B. PENELITIAN YANG RELEVAN	34
C. KERANGKA KONSEPTUAL	36
D. HIPOTESIS	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Jenis Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	40
D. Variabel dan Data	42
E. Prosedur Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Instrumen Penelitian	44
H. Uji Instrumen	46
I. Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Gambaran Umum Tempat Penelitian	51
a. Sejarah SMK N 2 Padang	51
b. Profil SMK N 2 Padang	51
c. Keadaan SMK N 2 Padang	53
2. Gambaran Umum Pelaksanaan Penelitian	54
a. Pertemuan di Kelas Eksperimen	55
b. Pertemuan di Kelas Kontrol	56
3. Deskripsi Data Penelitian	56
a. Uji Normalitas	56
b. Uji Homogenitas	57
c. Uji Hipotesis	58
B. Pembahasan	59

C. Keterbatasan Penelitian	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nilai Rata-rata Mid Semester Siswa Kelas X SMKN 2 Padang.....	4
Tabel 2. Jumlah siswa kelas X Jurusan Akuntansi di SMK N 2.....	41
Tabel 3. Sampel Penelitian.....	41
Tabel 4. Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	45
Tabel 5. Perbaikan Angket Setelah Uji Validitas.....	47
Tabel 6. Uji Reliabilitas	48
Tabel 7. Daftar Nama Pejabat SMK N 2 Padang.....	53
Tabel 8. Uji Normalitas.....	57
Tabel 9. Uji Homogenitas	57
Tabel 10. Perhitungan uji beda <i>t Test</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual	38
-------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Uji Coba.....	72
Lampiran 2. Tabulasi Data Hasil Uji Coba.....	76
Lampiran 3. Hasil Uji Coba	78
Lampiran 4. Angket Penelitian	81
Lampiran 5. Tabulasi Penelitian	85
Lampiran 6. Tabek Uji Normalitas dan Homogenitas	89
Lampiran 7. Uji Beda <i>t Test</i>	90
Lampiran 8. Kisi-Kisi Angket.....	91
Lampiran 9 Dokumentasi.....	92
Lampiran 10. Media Permainan Monopoli	95
Lampiran 11. Bahan Ajar	100
Lampiran 12. KI dan KD	106
Lampiran 13. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masalah pendidikan sesungguhnya telah banyak dibicarakan oleh para ahli pendidikan. Mereka menyadari bahwa pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan untuk mendukung terciptanya manusia yang cerdas serta mampu bersaing di era globalisasi. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat besar dalam membentuk karakter, perkembangan ilmu dan mental seorang anak, yang nantinya akan tumbuh menjadi seorang manusia dewasa yang akan berinteraksi dan melakukan banyak hal terhadap lingkungannya, baik secara individu maupun sebagai makhluk sosial.

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang.

Secara total, pendidikan merupakan suatu sistem yang memiliki kegiatan cukup kompleks, meliputi berbagai komponen yang berkaitan satu sama lain. Jika menginginkan pendidikan terlaksana secara teratur, berbagai elemen (komponen)

yang terlibat dalam kegiatan pendidikan perlu dikenali. Pendidikan dapat dilihat dari hubungan elemen peserta didik (siswa), pendidik (guru), dan interaksi keduanya dalam usaha pendidikan. Hubungan antara elemen peserta didik (siswa) dengan pendidik (guru) seharusnya tidak hanya bersifat satu arah saja berupa penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar, guru memiliki peran dan posisi yang strategis. Di samping kemampuan intelektual, guru juga seorang manajer, terutama dalam PBM, sehingga guru harus mampu mengelola sekaligus memimpin kegiatan PBM dengan efektif dan efisien. Guru harus memiliki berbagai kemampuan intelektual yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat dicapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki seorang guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya adalah kemampuan mengembangkan model pembelajaran (Widyarti dan Suranto, 2009:36)

Akuntansi merupakan ilmu terapan yang dalam perkembangannya cukup signifikan, sedangkan tujuan utama akuntansi adalah menghasilkan informasi keuangan dari suatu perusahaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan baik intern maupun ekstern. Pada pengambilan keputusan bisnis, informasi yang diperoleh salah satunya didasarkan pada akuntansi.

Definisi akuntansi dapat dirumuskan dari dua sudut pandang, yaitu definisi dari sudut pandang pemakai jasa akuntansi dan dari proses kegiatannya. Ditinjau dari sudut pemakaiannya akuntansi dapat didefinisikan sebagai “suatu disiplin yang menyediakan informasi yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan secara efisien dan mengevaluasi kegiatan-kegiatan suatu organisasi”, sedangkan

ditinjau dari sudut kegiatannya definisi akuntansi yaitu “proses pencatatan, penggolongan, peringkasan, pelaporan dan penganalisaan data keuangan suatu organisasi” (Jusup, 2005:4-5). Definisi ini menunjukkan bahwa kegiatan akuntansi merupakan tugas yang kompleks dan menyangkut berbagai kegiatan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akuntansi adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sebagai sarana untuk mentransfer hal-hal yang berkaitan dengan konsep dari pelajaran akuntansi. Untuk menciptakan interaksi yang baik, maka harus ada cara untuk membelajarkan siswa sesuai gaya belajar mereka. Dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Dalam prakteknya, guru harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-fasilitas yang tersedia dan kondisi guru itu sendiri.

Guru harus menyadari bahwa tidak semua bahan pelajaran menarik perhatian siswa sebagaimana juga tidak semua siswa tertarik perhatiannya terhadap bahan pelajaran yang sama. Karena itu mutlak diperlukan kecakapan guru untuk dapat memberikan motivasi, membangkitkan minat perhatian siswa, terhadap bahan pelajaran yang sedang diajarkannya. Dalam proses belajar minat sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak memiliki minat belajar tidak mungkin melakukan aktifitas belajar. Menurut Slameto (2010:180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitasnya, tanpa ada yang menyuruh. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran tertentu dapat dilihat dan diamati partisipasinya dalam menekuni pelajaran tersebut. Minat ini

memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar, tanpa adanya minat maka cenderung tidak dapat menguasai pelajaran yang diberikan gurunya.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti mencoba melihat nilai rata-rata Mid Semester di SMK N 2 Padang, dengan mengambil sampel pada kelas X jurusan Akuntansi. Dengan kontrol membandingkan hasil belajar siswa laki-laki dan perempuan. Data nilai rata-rata Mid Semester sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Rata-rata Mid Semester Siswa Kelas X SMKN 2 Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa		Tuntas		Tidak Tuntas		Nilai Rata-rata	Nilai KKM
		Lk	Pr	Lk	Pr	Lk	Pr		
1	XB1	7	24	1	18	6	6	79,63	80
2	XB2	6	24	5	17	1	7	81,69	80
3	XB3	6	24	3	15	3	10	81,44	80
4	XB4	14	20	10	17	4	4	82,2	80

Sumber: Guru akuntansi Kelas X akuntansi SMK N 2 Padang (2017)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata Mid Semester siswa kelas X Akuntansi SMK N 2 Padang sebagian sudah di atas batas KKM namun tidak sedikit siswa yang tidak tuntas. Jika dibandingkan antara siswa laki-laki dan perempuan, jumlah siswa perempuan lebih jauh mendominasi daripada jumlah siswa laki-laki. Namun jika diamati siswa laki-laki yang berjumlah sedikit justru banyak yang tidak tuntas. Sebagai contoh pada kelas XB1 jumlah siswa laki-laki 7 orang dan ada 6 orang yang tidak tuntas. Akan tetapi juga tidak dapat dihiraukan jumlah siswa perempuan juga banyak yang tidak tuntas.

Dari penjelasan di atas menunjukkan bahwa minat merupakan salah satu faktor dalam memperoleh hasil belajar. Sebab tanpa adanya minat yang tinggi,

siswa merasa terpaksa dan terbebani dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, di samping ini proses belajar akan terwujud bila dalam dirinya terdapat keseriusan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 September 2016 pada mata pelajaran pengantar akuntansi di SMK N 2 Padang, bahwa pada saat pembelajaran berlangsung masalah yang ditemukan antara lain kurangnya penggunaan metode dan media pembelajaran dalam pelajaran tersebut. Hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh atau bosan bahkan tidak bisa berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat menyebabkan menurunnya minat belajar.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga anak didik dapat mempertinggi hasil belajar. Alasan ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Edgar Dale dengan teori “*Cone Experience* (Kerucut Pengalaman)”, yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam pembelajaran. Menurut teori kerucut pengalaman, pengetahuan akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui kata verbal. Akibatnya,

siswa hanya akan memahami suatu pengetahuan dalam bentuk kata, tanpa mengerti dan memahami makna yang terkandung dalam pengetahuan tersebut.

Karena itulah, siswa atau anak didik harus memiliki pengalaman yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan. Menurut Indriana dalam Sartikaningrum (2013:36), salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar. Penggunaan media pengajaran sangat penting bagi proses belajar dan mengajar. Dikatakan demikian karena media pengajaran sangat membantu pendidik dan pengajar memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, serta efisien. Dalam proses pembelajaran, terdapat sistem yang harus kita perhatikan dengan baik. Pembelajaran dikatakan sebagai satu sama lain dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahan pelajaran.

Walaupun demikian, sukar bagi guru untuk memilih media yang paling baik di antara begitu banyak alat yang tersedia. Walaupun banyak penelitian tentang efektivitas sebagai media, tidak ada penelitian yang menjelaskan apabila suatu media dapat atau tidak dapat digunakan dalam situasi belajar tertentu. Juga belum ada dasar teoritis yang kuat dalam menentukan media apa yang paling serasi untuk bahan pelajaran tertentu. Setiap alat pendidikan mempunyai kebaikan dan

kekurangannya, tetapi semua dapat memberi bantuan menurut hakikat masing-masing.

Kondisi pembelajaran yang ada di SMK N 2 Padang masih banyak dilakukan secara konvensional, menggunakan papan tulis dan spidol, cenderung tidak mau memanfaatkan sumberdaya yang ada atau tersedia dan penggunaan media belum optimal. Saat ini banyak siswa yang mengalami kejenuhan jika selalu berkutat dengan aktivitas rutin yang monoton dan membebani. Hal-hal inilah yang menyebabkan minat belajar siswa rendah. Karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memiliki konsep belajar sambil bermain agar minat siswa dalam belajar akuntansi dapat meningkat, yaitu dengan pengembangan suatu media permainan monopoli akuntansi. Dengan penggunaan media monopoli akuntansi, siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh minat belajar siswa yang lebih tinggi dibandingkan ketika siswa hanya duduk manis mendengarkan ceramah guru.

Tidak semua media pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat untuk mata pelajaran tertentu menjadi hal yang penting untuk diperhatikan. Hal ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sardiman dalam Sartikaningrum (2013) media pembelajaran permainan seperti monopoli akuntansi digunakan karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lain, yaitu: (1)

permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur, (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar, (3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, (4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (5) permainan bersifat luwes, (6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Menurut Cerya (2013:6) dalam penelitiannya menyatakan bahwa 88,67 dari 58 orang mahasiswa menyatakan bahwa permainan monopoli membantu mereka dalam mempelajari materi pengantar akuntansi dan mampu menciptakan tantangan, semangat kompetensi dan pembelajaran yang menyenangkan. Dalam penelitiannya tersebut, mahasiswa berpendapat dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan monopoli lebih menekankan kepada pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri menurut Dave Meier pembelajaran yang menyenangkan adalah (1) rileks, (2) menarik (3) meningkatkan minat belajar (4) bersemangat atau perasaan gembira.

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan latar belakang masalah yang ditemui yaitu rendahnya minat belajar akuntansi di SMK N 2 Padang pada kelas X jurusan akuntansi. Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemui dan melihat penelitian terdahulu maka, peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan minat belajar akuntansi dengan menerapkan media berupa permainan monopoli akuntansi

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti dapat memberikan identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Minat belajar masih rendah dalam mata pelajaran dasar-dasar perbankan di SMK N 2 Padang
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SMK N 2 Padang
3. Proses pembelajaran tidak menggunakan media yang variatif pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fenomena yang ada serta keterbatasan kemampuan peneliti, dan guna memperoleh ruang lingkup penelitian yang tepat, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi menjadi kontribusi dalam meneliti membandingkan minat belajar akuntansi pada siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 2 Padang. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini adalah “apakah terdapat perbedaan minat belajar melalui media berupa permainan monopoli dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang dalam mata pelajaran dasar-dasar perbankan?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah melalui media permainan monopoli akuntansi menghasilkan perbedaan minat belajar dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas X SMK N 2 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dalam penelitian ini secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Sumbangan ilmiah bagi jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Padang, serta sebagai bahan rujukan bagi mereka yang ingin melakukan penelitian mengenai hal yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Sebagai pengetahuan dan pertimbangan bagi guru untuk perbaikan dan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Sebagai bahan agar siswa mengetahui apa saja dampak dari kebiasaan siswa terhadap minat belajar.

b. Bagi siswa

- 1) Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga bisa mempertinggi hasil belajar.

- 2) Melalui media pembelajaran ini siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung akan tumbuh minat belajar siswa yang lebih tinggi.
- 3) Siswa akan lebih banyak beraktivitas dan pembelajaran akan menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan.