

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

Ariantika, Agus Irianto, Efni Cerya

Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang

Email:ariantika147369@gmail.com

This study aims to determine whether through the media game of accounting monopoly produces different learning interests with conventional learning in students of class X SMK N 2 Padang. This type of research is a kind of quasi experiment (quasi experiment). The population of the study were students of class X Accounting SMK N 2 Padang year lesson 2017/2018. The sampling technique is purposive sampling method (sample of consideration). The sample is the XA4 class student as the control class and XA1 as the Experiment class. Data type consists of primary and secondary data. The data collection instrument uses a questionnaire that has already passed the validation and reliability test stages. Data analysis technique is using t test different test.

The results show that, "there is no significant difference between student learning interest using accounting monopoly media and conventional learning". This is justified by the results of variance analysis for testing this hypothesis, which in the table obtained Sig Value <of Value α (0.05), namely sig value 0.091 <0.05. This means that H_0 is accepted, in other words it can be concluded that if the average student's learning interest is low by any method the learning outcomes will remain low, because interest in learning is an internal factor that greatly influences the students personally.

Keywords: Interest Learning, Media Learning, Monopoly Game Media

PENDAHULUAN

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.

Tugas seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa tidaklah mudah. 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 (dalam 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 dalam Hamalik (2010:11), 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. Tanpa adanya minat maka cenderung tidak dapat menguasai pelajaran yang diberikan gurunya, karena minat ini memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar.

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 SMK N 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 siswa merasa terpaksa dan terbebani dalam kegiatan belajar jika tanpa adanya minat yang tinggi. Oleh karena itu, bila dalam dirinya terdapat keseriusan dalam proses belajar maka tujuan pembelajaran akan terwujud.

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. Salah satu cara agar siswa memiliki pengalaman yang konkret adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011:47). 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 pembelajaran dengan menggunakan papan tulis dan spidol, cenderung tidak mau memanfaatkan sumberdaya yang ada atau tersedia dan penggunaan media belum optimal, pada umumnya secara konvensional. 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.

Pada semua kondisi dan materi yang akan diberikan tidak semua media pembelajaran sesuai atau cocok untuk diterapkan. 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 Sadiman 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) 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.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (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) Apakah terdapat perbedaan minat belajar antara siswa menggunakan media permainan monopoli akuntansi dengan pembelajaran konvensional? Hipotesis yang diajukan adalah Perbedaan Minat Belajar Akuntansi melalui Media Berupa Permainan Monopoli dengan Pembelajaran Konvensional pada Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Padang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian jenis eksperimen semu (quasi eksperimen). Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media berupa permainan monopoli akuntansi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan minat belajar akuntansi di SMK N 2 Padang kelas X jurusan akuntansi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa X jurusan akuntansi SMK Negeri 2 yang berjumlah 125 orang. Dalam penentuan sampel, peneliti menggunakan *purposive sampling method* (sampel pertimbangan), yaitu metode pemilihan sampel dengan cara sengaja memilih sampel-sampel tertentu dan mengabaikan sampel-sampel lainnya, karena sampel ini mempunyai ciri-ciri khusus yang tidak dimiliki sampel lainnya. Pengambilan sampel dengan metode ini dilakukan karena sampel memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas XA1 sebagai kelas eksperimen yang mana memiliki nilai rata-rata terendah yaitu 79,63 dan kelas XA4 sebagai kelas kontrol dengan nilai rata-rata tertinggi yaitu 82,2. Teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran angket dengan menggunakan skala *likert*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji t. Analisis data yang dipakai pada penelitian ini adalah analisis varians dengan uji beda (*t test*). Agar data yang diperoleh akurat, peneliti menggunakan bantuan program *SPSS* versi 16.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan analisis, data diuji terlebih dahulu dengan menggunakan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, dan uji homogenitas. Hasil yang diperoleh adalah data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal, dan homogen, sehingga dapat dilakukan analisis variansi uji beda (*t test*).

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
N		27	30
Normal Parameters ^a	Mean	166.1852	158.5333
	Std. Deviation	13.70861	14.58562
Most Extreme Differences	Absolute	.092	.180
	Positive	.092	.180
	Negative	-.088	-.077
Kolmogorov-Smirnov Z		.477	.984
Asymp. Sig. (2-tailed)		.977	.287

Sumber : Data Olahan 2017

Berdasarkan tabel diatas maka Minat Belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena Nilai Sig diperoleh $0.977 > 0.05$ untuk kelas kontrol dan $0.287 > 0.05$ untuk kelas eksperimen.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
MinatBelajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.202	1	55	.655

Sumber : Data Olahan 2017

Berdasarkan Table di atas, dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa pada kedua kelas sampel mempunyai variansi yang homogen karena memperoleh Nilai Sig. $0,655 > 0,05$.

Pengujian Hipotesis

Tabel 4. Perhitungan Uji beda *t Test*

		Paired Samples Statistics								
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean					
Pair 1	Kelas Kontrol	1.6619E2	27	13.70861	2.63822					
	Kelas Eksperimen	1.5941E2	27	14.86674	2.86111					
		Paired Samples Correlations								
		N	Correlation	Sig.						
Pair 1	Kelas Kontrol & Kelas Eksperimen	27	.018	.929						
		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	Kelas Kontrol - Kelas Eksperimen	6.77778	20.03906	3.85652	-1.14941	14.70497	1.757	26	.091	

Sumber : Data Olahan 2017

Berdasarkan hasil analisis variansi untuk pengujian hipotesis ini dapat dilihat pada tabel pertama yaitu *Paired Samples Statistics* yang menggambarkan *Mean*, *Standard Deviation*, dan *Standard Error Mean*. Pada tabel kedua yaitu *Paired Samples Correlations* menggambarkan korelasi kedua variabel sebesar 0.018 dengan nilai probabilitas atau signifikansi > 0.05 (0.929), yang berarti tidak terdapat korelasi signifikan. Kemudian tabel bagian ketiga yaitu *Paired Samples Test* menggambarkan hasil uji beda yang ditunjukkan oleh nilai *t*

hitung (1.757) berada di dalam t tabel dua sisi 0.05 (2.059) dan nilai probabilitas (*sig. 2 tailed*) adalah 0.091, maka H₀ diterima. Berdasarkan dari hasil tabel tersebut maka dapat diartikan bahwa H₀ diterima, “tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan media monopoli akuntansi dengan pembelajaran konvensional”.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dilakukan berdasarkan hasil analisis SPSS yang telah dilakukan. Analisis hasil penelitian didapat dalam bentuk perbedaan minat belajar (Y) melalui media berupa permainan monopoli akuntansi (X).

Peneliti melakukan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas sampel dalam proses pembelajaran. Yang mana pada kelas eksperimen siswa belajar dengan media permainan monopoli akuntansi dan kelas kontrol siswa belajar seperti biasa dengan metode cermah. Berdasarkan hasil penelitian, maka hipotesis yang muncul pertama yaitu “tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan media monopoli akuntansi dengan pembelajaran konvensional”.

Padahal jika dikaitkan dengan asumsi penggunaan media yang digambarkan oleh Dale dalam (Efni Cerya, 2014) bahwa semakin konkret media yang digunakan oleh seorang pendidik dalam pembelajaran maka prestasi belajarnya juga akan meningkat. Jika prestasi meningkat, tentu karena adanya muncul minat belajar yang baik pada masing-masing siswa. Media pembelajaran seperti permainan monopoli akuntansi merupakan media yang paling konkret karena melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Ismail dalam (Jawandi, 2013), melalui eksperimentasi (percobaan) dalam bermain, anak-anak menemukan dan merancang sesuatu yang baru, berbeda, serta menimbulkan kepuasan. Ismail juga mengemukakan bahwa tujuan dari permainan edukatif adalah untuk mengembangkan komunikasi, mengembangkan aspek emosi dan kepribadian, mengembangkan aspek sosial, serta mengembangkan kreativitas.

Media pembelajaran berupa permainan monopoli akuntansi ini sama seperti permainan monopoli pada umumnya, hanya saja pada media ini dirubah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dengan materi fungsi bank. Seperti yang kita ketahui bahwa dalam permainan monopoli umumnya ada salah satu pemain yang berwenang sebagai pihak bank, tentu saja disini siswa yang berperan sebagai bank akan menjalankan tugasnya sesuai dengan fungsi bank yang mereka pelajari secara konkret. Media ini dirancang dengan tujuan menguji siswa tentang materi yang telah mereka pelajari pada pertemuan sebelumnya. Dengan menjawab pertanyaan sebanyak mungkin siswa akan mengumpulkan harta yang banyak yang tentunya akan menjadi pemenang atau disebut sang monopolis.

Materi pembelajaran lebih mudah diserap peserta didik dengan menggunakan media monopoli akuntansi. Pembelajaran dalam media ini mengajak peserta didik belajar sekaligus bermain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru. Media ini menciptakan suasana baru dan menyenangkan, sehingga ketika guru memberikan materi dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

Pada akhir pertemuan di kelas eksperimen siswa juga menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran dengan menggunakan media permainan monopoli akuntansi. Pada umumnya siswa menyukai cara belajar dengan penggunaan media permainan monopoli ini. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa ketika waktu habis, siswa masih ingin untuk melanjutkan permainan.

Ketika dilakukan evaluasi di akhir pembelajaran, setiap siswa diajukan pertanyaan secara acak untuk menguji materi yang sudah dipelajari dengan media permainan monopoli, dan hasilnya mereka mampu menjawab setiap pertanyaan. Media permainan monopoli akuntansi ini berhasil meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dasar-dasar perbankan, hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam bermain. Suasana yang riuh dan gaduh karena serunya permainan juga pemahaman siswa tentang fungsi bank juga mewarnai permainan ini. Tidak lupa ketika yang menjadi orang terkaya dalam permainan atau disebut sang monopolis mendapatkan *reward* dari peneliti, muncul wajah bangga dari siswa berdiri di depan kelas dengan *reward*-nya.

Namun disini peneliti berpendapat meskipun metode pembelajaran sudah menggunakan media pembelajaran yang menarik akan tetapi, jika minat belajar tidak ada maka metode apapun yang diterapkan guru hasil belajar tetap tidak meningkat. Pada kelas eksperimen memang diakui guru bersangkutan bahwa siswa kelas XB1 mempunyai catatan khusus oleh beberapa guru, karena siswa pada kelas ini rata-rata memang siswa pemalas dan memiliki nilai terendah daripada kelas lainnya. Hal ini membuktikan bahwa minat belajar di kelas eksperimen ini memang sangat rendah.

Dengan minat belajar yang lebih tinggi diharapkan peserta didik memiliki kemampuan pemahaman yang lebih tinggi dan lebih aktif dalam proses pembelajaran (Nuryati, 2013). Hasil penelitian Putri (2013) juga menyebutkan bahwa minat belajar siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, semakin tinggi minat siswa dalam belajar maka hasil belajar yang diperoleh juga semakin baik. Menurut Slameto (2010:54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua golongan, yaitu: faktor internal

berupa faktor psikologis (minat, tingkat intelegensi, bakat, dan motivasi) dan faktor eksternal. Jadi, apabila siswa memiliki minat yang tinggi dalam belajar maka hasil belajar yang diperoleh juga akan tinggi (Putri, 2013).

Berdasarkan teori-teori tersebut, maka peneliti membenarkan pernyataan pada hipotesis ini bahwa “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan media monopoli akuntansi dengan pembelajaran konvensional”. Hal ini dikarenakan jika rata-rata minat belajar siswa memang rendah dengan metode apapun hasil belajar akan tetap rendah, karena minat belajar adalah faktor intern yang sangat mempengaruhi siswa secara personal.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukan eksperimen hasil yang didapat yaitu tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang menggunakan media monopoli akuntansi dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan oleh hasil analisis dengan menggunakan uji beda *t Test* dengan bantuan *SPSS 16.0*, bahwa nilai signifikansi lebih kecil daripada $\alpha = 0.05$. Dimana Nilai Sig $0.091 > 0.05$. Hal ini berarti bahwa H_0 diterima, dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa jika rata-rata minat belajar siswa memang rendah dengan metode apapun hasil belajar akan tetap rendah, karena minat belajar adalah faktor intern yang sangat mempengaruhi siswa secara personal.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan, maka penulis memberikan saran untuk meningkatkan minat belajar akuntansi siswa kelas X SMK Negeri 2 Padang sebagai berikut:

1. Kepala sekolah dan wakil urusan kurikulum agar dapat memfasilitasi guru dalam mengikuti pelatihan model pembelajaran untuk lebih meningkatkan mutu pembelajaran di SMK Negeri 2 Padang. Sehingga muncul proses pembelajaran yang lebih menarik dengan berbagai inovasi dan variasi belajar yang menyenangkan bagi siswa.
2. Guru yang mengajar mata pelajaran akuntansi
 - a. Diharapkan menggunakan model pembelajaran yang menggunakan media menarik dan bervariasi dalam melaksanakan pembelajaran sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan minat belajar akuntansi siswa. Meskipun di satu sisi dalam kasus ini tidak terdapat perbedaan yang jelas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tetapi, ketika pembelajaran dengan media berlangsung seluruh siswa aktif dan merasa tertarik dalam belajar akuntansi.
 - b. Diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran akuntansi karena, mengingat SMK adalah sekolah kejuruan yang memfokuskan siswa pada satu kompetensi yang dipilihnya sendiri. Oleh karena itu untuk satu kompetensi khusus yang sudah dipilih, siswa harus memiliki minat belajar yang baik untuk dapat menguasai dan kompeten di bidang keahliannya.
 - c. Wali kelas agar lebih memahami berbagai kebutuhan perkembangan siswa pada berbagai mata pelajaran, khususnya arti penting minat belajar. Harus ada komunikasi rutin antara guru mata pelajaran dengan wali kelas tentang siswa yang bermasalah dalam pembelajaran.
3. Siswa
 - a. Agar menjadikan pengalaman belajar dengan permainan monopoli akuntansi ini menjadi penyemangat untuk pembelajaran seterusnya dan merubah diri ke arah yang lebih baik.
 - b. Agar meningkatkan ketertarikannya terhadap keahlian akuntansi dan mata pelajaran dasar-dasar perbankan.
 - c. Diharapkan siswa dapat meningkatkan minat belajar, khususnya ketika belajar pada mata pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi keahlian akuntansi.
 - d. Siswa harus saling menghargai pendapat dan jawaban teman-teman sekelas, khususnya pada saat belajar dengan membentuk kelompok. Sebagai teman yang baik jika jawaban teman salah, tidak menertawai teman tetapi meluruskan jawaban yang benar.
4. Kepada peneliti selanjutnya, agar dapat meneliti model pembelajaran dengan media menarik lainnya pada mata pelajaran di program keahlian akuntansi. Selain itu diharapkan hasil penelitian nantinya dapat memberikan kontribusi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya melalui penerapan pembelajaran inovatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Rauf, Dewi. 2013. *Meningkatkan Minat Belajar Siswa tentang Globalisasi melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing di Kelas IV SDN 24 Pulubala Kabupaten Gorontalo*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Arief S. Sadirman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cerya, Efni. 2013. *Penggunaan Media Berbasis Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi I*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Fiorita, Loly Putri. 2013. *Pengaruh Presepsi Siswa tentang Mata Pelajaran Ekonomi dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Batusangkar*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- _____. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jusup, Harjono. 2005. *Dasar-dasar Akuntansi*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Nur Isnaini, Annisa. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X AK 2 SMK Negeri 4 Klaten*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nuryati Suprpto, Anis. 2013. *Permainan Monopoli sebagai Media untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sartikaningrum, Ria. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipto.
- Sudiono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.