

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *VIDEO MOTION GRAPHIC* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN AKUNTANSI DI SMA

*Dinar Tri Wardhani, Sudyanto dan Binti Muchsini

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Surakarta, 57126, Indonesia

dinarwardhani@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to examine the effect of problem based learning model assisted by motion graphic video on students' motivation in accounting learning at SMA. This reseacrh used experimental method. Design of the research was quasi experimental design with non equivalent control group design model. The population of the research was 329 students of XI IPS classes. The sample was students of XI IPS 6 as experiment class and XI IPS 5 as control class, it was consisted 48 students for each class. The sample was drawn using purposive sampling. Data collection techniques were questionnaires and documentation. Data validity were content validity and item validity. The technique of analyzing data was Independent Sample T-test. The finding of the research shows that there is effect of problem based learning model with video motion graphic on students' motivation. This can be shown from the result of hypothesis testing for which the value of Sig. (2 tailed) < 0,05 (0,002 < 0,05). The students who study by using video motion graphics get higher motivation than the students who do not use it in learning accounting.

Key words: *problem based learning model, motion graphic, students' motivation, accounting learning.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *quasi experimental design* dengan model *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS yang berjumlah 329 siswa. Sampel yang terpilih adalah kelas XI IPS 6 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 5 sebagai kelas kontrol, setiap kelas terdiri dari 48 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan dokumentasi. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas butir. Analisis data yang digunakan adalah *Independent Sampel T-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis menunjukkan nilai *Sig.(2 tailed) < 0,05 (0,002 < 0,05)*. Siswa yang belajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* mempunyai motivasi belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang hanya belajar menggunakan model *problem based learning* pada pembelajaran akuntansi.

Kata Kunci: *model problem based learning, motion graphic, motivasi belajar, pembelajaran akuntansi.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan memberi pengalaman bagi siswa dalam rangka menambah pengetahuannya. Menurut Berry (2012) pembelajaran bermakna merupakan pembelajaran yang aktif, konstruktif, disengaja, otentik dan kooperatif. Dalam proses pencapaian pembelajaran yang bermakna tersebut memerlukan adanya motivasi siswa untuk belajar sesuatu yang realistis sehingga mampu menambah wawasan dan pengalaman. Guru mempunyai peran penting mewujudkan pembelajaran tersebut karena guru mempunyai tanggung jawab terhadap keberhasilan proses belajar mengajar di kelas, selain itu guru harus menciptakan strategi belajar yang mendorong motivasi siswa untuk mencapai pembelajaran yang bermakna.

Suatu fenomena menunjukkan siswa dalam tingkat kelas yang tinggi lebih kompetitif untuk memperoleh nilai terbaik dalam tugas atau ujian sehingga keberhasilan belajar hanya dilihat pada nilai yang diperoleh siswa. Siswa belajar mempunyai tujuan untuk memperoleh nilai tertinggi dengan mengabaikan tujuan pembelajaran yang sebenarnya yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, melatih keterampilan dan membentuk sikap. Dalam proses pembelajaran, siswa belajar tidak sesuai dengan minat dan rasa ingin tahu terhadap materi yang dipelajari melainkan untuk memperoleh nilai. Padahal tidak semua siswa di kelas mempunyai kemampuan yang sama, hal ini dapat

menciptakan tekanan bagi siswa yang kurang kompetitif sehingga motivasi untuk belajar menurun. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Harter (Santrock, 2009: 211) bahwa siswa dalam tingkatan kelas yang tinggi mempunyai motivasi belajar yang rendah dan menganggap kegiatan belajar di sekolah membosankan. Guru harus mampu melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang membangun suasana kelas dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan adanya motivasi, siswa dapat meraih prestasi yang diharapkan dan tujuan pembelajaran yang sebenarnya akan tercapai.

Pembelajaran Akuntansi merupakan pembelajaran yang memerlukan pemahaman, ketelitian dan keterampilan, pada salah satu SMA di Kabupaten Karanganyar, mata pelajaran akuntansi merupakan bagian dari mata pelajaran ekonomi, pembelajaran akuntansi mempunyai kedudukan yang penting karena termasuk dalam materi Ujian Nasional (UN). Pada kenyataannya siswa menganggap akuntansi merupakan materi yang sulit untuk dipahami terutama pada prosedur dalam menyelesaikan siklus akuntansi. Kesulitan dalam pembelajaran akuntansi tersebut dapat mengakibatkan siswa menjadi tidak tertarik untuk belajar akuntansi sehingga motivasi belajar siswa untuk menguasai materi akuntansi menjadi rendah. Lebih lanjut, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional. Metode konvensional dianggap sebagai metode yang membosankan sehingga banyak siswa yang secara fisik berada dalam kelas tetapi secara mental tidak mengikuti jalannya proses pembelajaran. Selain itu, media yang digunakan dalam proses

belajar mengajar adalah LKS, guru belum memanfaatkan media secara maksimal dan inovatif dalam pembelajaran akuntansi. Hal tersebut menunjukkan terjadi ketidakcocokan penggunaan model pembelajaran dan belum tersedia media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran sehingga motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi menjadi rendah.

Berdasarkan data awal yang diperoleh menunjukkan, pada kelas XI IPS 5 hanya 21% siswa yang mempunyai tingkat motivasi tinggi, 27% siswa mempunyai tingkat motivasi sedang dan 52% siswa mempunyai tingkat motivasi rendah. Data tersebut hampir sama dengan kelas XI IPS 6, yaitu 17% siswa mempunyai tingkat motivasi tinggi, 29% siswa mempunyai tingkat motivasi sedang dan 54% siswa mempunyai tingkat motivasi rendah.

Selain itu, rendahnya motivasi belajar siswa dapat terlihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa tidak segera mengerjakan tugas yang diberikan, siswa malas mencari referensi untuk menyempurnakan tugasnya, hanya sedikit siswa yang bertanya dan siswa merasa cukup dengan nilai ulangan yang diterima sementara nilai yang diterima belum mencapai kategori nilai ketuntasan.

Upaya terbaik untuk memecahkan masalah tersebut adalah mengubah model pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membangun motivasi

belajar. Pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih model pembelajaran adalah kondisi siswa, model pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan kondisi kelas sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan membangun motivasi belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membangun motivasi belajar siswa adalah model *problem based learning*. Eggen dan Kauchak (2012: 354) menyatakan bahwa model *problem based learning* efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena memanfaatkan efek motivasi dari rasa ingin tahu, tantangan, tugas, keterlibatan dan otonomi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* siswa akan termotivasi untuk memecahkan masalah yang dihadapi dan berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut sehingga siswa tidak hanya mengerjakan tugas untuk sekedar memenuhi syarat dan nilai untuk mencapai ketuntasan.

Selain menggunakan model pembelajaran, guru juga dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran di kelas menjadi kegiatan pembelajaran yang menarik. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada siswa, salah satu jenis media yang dapat bermanfaat dalam pembelajaran adalah *video motion graphic*.

Purwanti & Haryanto (2015) menyatakan video *motion graphic* layak digunakan sebagai sumber belajar dan mempunyai kelebihan yaitu sajian animasi yang di dukung dengan musik menarik sehingga materi yang diajarkan lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Rusman (2012: 232) mengemukakan bahwa model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan kecerdasan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, mengoptimalkan tujuan, kebutuhan, dan motivasi yang mengarahkan proses belajar untuk merancang berbagai kognisi pemecahan masalah.

Bednarz (Sugiyanto,2009: 166) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah sebuah strategi untuk mengorganisasikan kurikulum sehingga guru dapat mengajar lebih efektif. Dalam praktiknya guru melakukan penataan dan mengajarkan siswa menghadapi berbagai macam masalah, karena masalah dapat menyusun, memusatkan, mengorganisir dan merangsang pembelajaran.

Annisaunafi'ah (2015) menyatakan bahwa model *problem based learning* mampu meningkatkan motivasi belajar. Siswa belajar melalui kerja kelompok dalam menyelesaikan suatu tugas dan membuat suatu karya sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Siswa memberikan perhatian penuh terhadap apa yang diinstruksikan oleh guru dan siswa aktif dalam bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan.

Menurut Arends (2013:101) karakteristik dari model *problem based learning* yaitu pem-

belajaran disusun berdasarkan masalah yang membuat siswa berpikir untuk menemukan solusi secara nyata. Siswa dapat menyelidiki masalah tersebut dari sudut pandang berbagai disiplin ilmu. Dalam proses penyelidikan, siswa saling bekerja sama dengan siswa yang lain baik secara berpasangan atau kelompok, kemudian siswa menunjukkan pada siswa lainnya mengenai alternatif untuk memecahkan masalah.

Selain menggunakan model *problem based learning* penelitian ini menggunakan media pembelajaran video *motion graphic*. Video *motion graphic* merupakan jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Video tersebut tergolong dalam jenis multimedia. Ariani & Haryanto (2010: 59) menyatakan bahwa multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* (komputerisasi), yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Brinkmann dan Bruckner (Barnes, 2016 : 146) mendefinisikan *motion graphic* merupakan rangkaian yang berkelanjutan dari sebuah tipografi animasi, animasi 2D dan 3D, yang menampilkan gabungan sebuah gerakan animasi dalam bentuk *file digital*. Ada beberapa program yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video *motion graphic* antara lain *adobe after effect*, *adobe premier*, *go animated*, *wideo*, dan *powtoon*.

Dalam penelitian ini, model *problem based learning* difokuskan untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa. Siswa diberi tanggung jawab untuk memecahkan atau mencari solusi untuk permasalahan tersebut dengan bantuan video *motion graphic* sebagai pengantar sebelum disajikan permasalahan, sehingga siswa menangkap konsep utama materi yang dipelajari, kemudian siswa akan mempunyai dorongan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

Menurut Tung (2015: 341) Motivasi merupakan penggerak dalam diri manusia untuk berbuat sesuatu serta memberikan arah pada perbuatan tersebut. Sejalan dengan pendapat Yao Tung, Slavin (2009: 99) mengemukakan motivasi merupakan proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu yang menjadikan siswa tetap melangkah dan menentukan arah. Motivasi mempunyai peranan penting bagi siswa dan guru, terutama motivasi untuk belajar. Menurut Woolfolk (2009: 226) motivasi untuk belajar adalah kecenderungan siswa melakukan kegiatan-kegiatan akademik yang berarti dan bermanfaat, kemudian berusaha mengambil manfaat dan kegiatan akademik tersebut.

Motivasi dibedakan menjadi dua jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari keinginan dalam diri seseorang untuk menjadi kompeten dan melakukan sesuatu demi usaha itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari keinginan untuk mencapai sesuatu atas dorongan ingin

mendapatkan penghargaan eksternal atau menghindari hukuman eksternal.

Anggraini (2016: 103) mengemukakan beberapa faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi seorang siswa antara lain minat terhadap bidang ilmu yang dipelajarinya dan orientasinya dalam mengikuti pembelajaran di kelas, sedangkan untuk faktor-faktor ekstrinsiknya antara lain kualitas guru, bobot materi pelajaran yang akan diajarkan, model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan kondisi ruang kelas.

Baron dan Donn (Bakar, 2014: 724) menyatakan bahwa perilaku siswa yang mempunyai motivasi belajar yaitu (1) mempunyai inisiatif untuk memulai; (2) tekun dan aktif dalam pembelajaran; (3) tidak cepat merasa puas dengan hasil yang diperoleh; (3) disiplin dan tepat waktu; (4) mempunyai keinginan untuk mencoba. Woolfolk (2009: 227) menyatakan motivasi untuk belajar dapat meningkat jika siswa mempunyai faktor-faktor internal seperti minat dan rasa ingin tahu dalam diri siswa, kecenderungan siswa untuk memilih tujuan dalam belajar, keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan penguasaan tugas, motivasi siswa untuk meraih prestasi yang diharapkan, sikap siswa terhadap kesuksesan dan kegagalan yang dialaminya (atribusi) dan keyakinan siswa bahwa kemampuan dapat ditingkatkan melalui kerja keras dan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki.

Indikator yang digunakan dalam

penelitian ini merujuk pada indikator yang dinyatakan oleh Woolfolk, kemudian dikembangkan menjadi 8 indikator yaitu (1) mempunyai minat belajar; (2) mempunyai inisiatif belajar. (3) mempunyai keingintahuan pada materi pelajaran; (4) mempunyai keinginan mencoba. (5) Mempunyai ketekunan dalam belajar; (6) mempunyai kedisiplinan dalam belajar; (7) Mempunyai keyakinan diri. (8) mempunyai keinginan untuk sukses. Apabila siswa memenuhi klasifikasi indikator motivasi tersebut, maka siswa tersebut memiliki motivasi yang kuat untuk belajar.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SMA selama sembilan bulan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan bentuk *quasi experimental design*. Desain penelitian eksperimen ini menggunakan *pretest posttest non-equivalent control group design* (pra tes pasca tes kelompok kontrol tanpa acak).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA dengan jumlah 329 siswa. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI IPS 5 dan XI IPS 6. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Penetapan anggota sampel sudah berdasarkan pertimbangan tertentu, kedua kelas tersebut dipilih dengan pertimbangan kedua kelas tersebut mempunyai kondisi yang

homogen dan pelaksanaan penelitian hanya diperbolehkan pada kelas X dan XI, sementara materi akuntansi diajarkan pada ke las XI.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan angket. Dalam penelitian jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden hanya memilih salah satu jawaban yang dianggap tepat. Skala yang digunakan dalam angket tersebut adalah skala *Likert*. Pernyataan angket dalam penelitian ini berupa pernyataan positif dan negatif dengan pilihan respon skala empat. Setiap *item* jawaban instrumen yang diberikan adalah (1) Sangat Setuju (SS) diberi nilai 4; Setuju (S) diberi nilai 3; Tidak Setuju (TS) diberi nilai 2; Sangat Tidak Setuju (STS) diberi nilai 1.

Pengujian validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas butir. Pengujian reliabilitas dilaksanakan menggunakan rumus *Alpha*. Analisis data dilaksanakan dengan *Independent Sample T Test* dengan uji persyaratan yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1. Ringkasan data *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen.

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 127$	Rendah	8	17 %
$127 \leq X < 131$	Sedang	9	19 %
$X > 131$	Tinggi	31	64 %

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

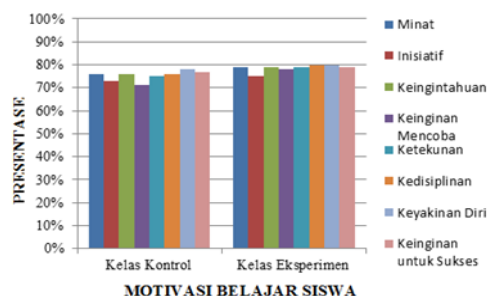
Tabel 2. Ringkasan data *posttest* motivasi belajar kelas kontrol.

Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 127$	Rendah	14	29 %
$127 \leq X < 131$	Sedang	13	27 %
$X > 131$	Tinggi	21	44 %

(Sumber: Data primer yang diolah, 2017)

Ringkasan data *posttest* motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang memperoleh skor tinggi di kelas eksperimen lebih banyak daripada kelas kontrol. Setelah dilakukan perhitungan, maka skor rata-rata *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 135 termasuk kategori tinggi. Skor tertinggi motivasi belajar pada kelas eksperimen adalah 153 dan skor terendahnya adalah 120. Pada kelas kontrol skor rata-rata *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 129,56 termasuk kategori sedang. Skor tertinggi motivasi belajar pada kelas eksperimen adalah 145 dan skor terendahnya adalah 112.

Gambar 1. Histogram data *posttest* motivasi belajar siswa ditinjau dari indikator motivasi belajar.



Histogram data *posttest* motivasi belajar tersebut menunjukkan persentasi *posttest* motivasi belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen ditinjau dari indikator motivasi

belajar siswa. Berdasarkan Gambar 1, kelas kontrol memperoleh skor 76% untuk indikator minat, skor inisiatif sebesar 73%, skor keingintahuan sebesar 76%, skor keinginan mencoba sebesar 71%, skor ketekunan sebesar 75%, skor kedisiplinan sebesar 76%, skor keyakinan diri sebesar 78% dan skor keinginan untuk sukses sebesar 77%. Kelas eksperimen memperoleh skor yang hampir sama dengan kelas kontrol, yaitu 79% untuk indikator minat, skor inisiatif 75%, skor keingintahuan sebesar 79%, skor keinginan untuk mencoba sebesar 78%, ketekunan sebesar 79%, skor kedisiplinan sebesar 80%, skor keyakinan diri sebesar 80% dan skor keinginan untuk sukses sebesar 79%.

Berdasarkan hasil *posttest* tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi perbedaan pada setiap indikator motivasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen memperoleh hasil yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode *Liliefors* yang dibantu oleh program SPSS 21 dengan $\alpha = 0,05$. Berikut adalah ringkasan hasil pengujian normalitas data hasil *posttest*.

Tabel 3. Uji Normalitas Hasil *Posttest* Motivasi belajar

Keterangan	Sig.	α	Kesimpulan
Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	0,200	0,05	Normal
Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	0,200	0,05	Normal

Pengujian homogenitas data pada penelitian ini menggunakan uji *Lavene* dengan bantuan program SPSS 21 dengan $\alpha = 0,05$. Berikut adalah ringkasan pengujian homogenitas data hasil *posttest*.

Tabel 4. Ringkuman Uji Homogenitas Hasil *Posttest* Motivasi Belajar

Keterangan	Sig.	α	Kesimpulan
Hasil <i>Posttest</i>	0,866	0,05	Homogen

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas pada data *posttest* motivasi belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berasal dari populasi yang normal dan homogen, sehingga selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji apakah terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video *motion graphic* terhadap motivasi belajar siswa. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Independent- Sample T Test* yang dibantu dengan program SPSS 21 dengan $\alpha = 0,05$.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis.

Hasil analisis data menunjukkan perolehan data *posttest* kelas eksperimen yang lebih tinggi dari kelas kontrol. Nilai rata-rata dari data *posttest* untuk kelas eksperimen adalah 135, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 129,56. Selisih nilai dari kelas eksperimen dan kontrol adalah 5,44 poin. Pada analisis uji T, H_0 ditolak apabila nilai *Sig. (2 tailed)* $< 0,05$ dan H_0 diterima apabila nilai *Sig. (2 tailed)* $> 0,05$. Berdasarkan analisis uji T, diperoleh t hitung sebesar 3,115 dengan signifikansi 0,002, dari nilai signifikansi tersebut dapat diketahui nilai *Sig. (2 tailed)* $< 0,05$, sehingga dapat diambil keputusan

H_0 ditolak. Dengan demikian, uji hipotesis menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang belajar menggunakan model *problem based learning* berbantuan video *motion graphic* lebih baik daripada siswa yang hanya belajar menggunakan model *problem based learning*, berdasarkan uji hipotesis tersebut diketahui model *problem based learning* berbantuan video *motion graphic* memengaruhi motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA.

Pembahasan

Hasil analisis data menunjukkan terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan video *motion graphic* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari hasil *posttest* kelas eksperimen yang memperoleh rata-rata skor 135 sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata skor 129,5. Analisis hasil *posttest* menunjukkan presentase keseluruhan indikator motivasi belajar mengalami peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan video *motion graphic* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian tersebut logis karena dengan model *problem based learning* berbantuan video *motion graphic* siswa mempunyai peran yang dominan selama proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran disajikan sebuah video animasi mengenai materi persamaan akuntansi untuk menunjang pemahaman siswa terkait dengan materi tersebut sehingga perhatian siswa fokus pada video pembelajaran. Selama pemutaran video tersebut siswa tertarik untuk

mempelajari lebih jauh persamaan akuntansi dan mencoba untuk mengerjakan soal-soal persamaan akuntansi. Kelas dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil, dalam kelompok tersebut siswa belajar untuk bekerja sama memecahkan permasalahan. Siswa melakukan penyelidikan pada masalah yang dihadapi sehingga pengetahuan siswa bertambah, tidak hanya itu setelah diskusi kelompok siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil diskusi ke depan kelas.

Delapan indikator motivasi belajar dalam penelitian ini mempunyai pengaruh terhadap motivasi siswa, siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi akan berusaha untuk memperoleh hasil yang optimal. Model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi melalui delapan indikator tersebut. Sesuai dengan pendapat Eggen dan Kauchak (2012: 354) bahwa model *problem based learning* efektif untuk meningkatkan motivasi siswa karena memanfaatkan efek motivasi dari rasa ingin tahu, tantangan, tugas, keterlibatan dan otonomi dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif dan mempunyai peran dominan selama pelaksanaan pembelajaran.

Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Annisaunafi'ah (2015) yang menyatakan bahwa model *problem based learning* berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Siswa belajar melalui kerja kelompok

dalam menyelesaikan suatu tugas dan membuat suatu karya sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Siswa memberikan perhatian penuh terhadap apa yang diinstruksikan oleh guru dan aktif dalam bekerjasama menyelesaikan tugas yang diberikan, sedangkan dari dunia internasional Jones, et al. (2013) menyatakan bahwa karakteristik pada *problem based learning* dapat memberikan motivasi belajar pada siswa, motivasi belajar penting karena dapat memengaruhi persepsi siswa pada pembelajaran baik secara negatif atau positif.

Media pembelajaran juga membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan penelitian yang dilakukan Alannasir (2015), motivasi belajar siswa mengalami perubahan, terlihat dari hasil motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media karena media animasi menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar, selain itu siswa menjadi aktif dan kreatif selama proses pembelajaran.

Model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* akan berpengaruh pada motivasi belajar apabila model pembelajaran tersebut diterapkan tidak hanya sekali kepada siswa sehingga siswa dapat terbiasa belajar menghadapi permasalahan dan mengetahui tujuan diterapkannya model pembelajaran tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan

pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA. Dalam penelitian ini, siswa diberi tanggung jawab untuk memecahkan atau mencari solusi untuk permasalahan tersebut dengan bantuan *video motion graphic* sebagai pengantar sebelum disajikan permasalahan, sehingga siswa menangkap konsep utama materi yang dipelajari kemudian siswa mempunyai dorongan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Selain itu, *video motion graphic* yang digunakan dapat menciptakan suasana pembelajaran berbeda.

Hasil *posttest* motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol, hasil tersebut dapat dilihat dari rata-rata skor akhir motivasi belajar kelas eksperimen yang memperoleh skor rata-rata sebesar 135 sedangkan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 129,56. Selain itu, presentase indikator motivasi belajar dari kedua kelas tersebut mengalami perbedaan. Kelas eksperimen memperoleh presentase yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran akuntansi di SMA.

Berdasarkan simpulan di atas, maka saran yang dapat dijadikan pertimbangan sebagai berikut.

1. Bagi guru

Guru diharapkan mampu menerapkan model pembelajaran *problem based learning*

sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan melibatkan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran.

2. Bagi siswa,

Siswa diharapkan melakukan persiapan belajar dengan maksimal, mencari sumber-sumber untuk belajar dengan memanfaatkan teknologi dan media informasi yang ada, aktif dalam pembelajaran di kelas dengan terlibat dalam pelaksanaan

3. Bagi Sekolah

sekolah diharapkan dapat memberikan kebijakan dan fasilitas bagi guru untuk menerapkan dan mengembangkan model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic*. Pelaksanaan pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila semua pihak saling mendukung untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan penelitian terkait model *problem based learning* berbantuan *video motion graphic* untuk meningkatkan motivasi belajar yang lebih luas dan mendalam dengan menambah variabel-variabel penelitian yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Manuruki. *Journal of Educational Science and Technology*, 2 (2), 81-90. Diperoleh pada 23 Oktober 2017, dari ojs.unm.ac.id.

Anggraini, I. (2016). Motivasi Belajar dan Faktor

- faktor yang berpengaruh : Sebuah Kajian pada Interaksi Pembelajaran Mahasiswa. *Premiere Education*.1(2) 97-110. Diperoleh pada 18 April 2017, dari e-journal.ikipggrimadiun.ac.id.
- Annisaunnaifi'ah, R. (2015). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Tamanan Banguntapan Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4), 1-7. Diperoleh pada 28 November 2017, dari journal.student.uny.ac.id
- Arends, R. (2013). *Belajar untuk Mengajar*. Terj. Helly Prajitno. Jakarta : Salemba Empat.
- Ariani, N & Haryanto, D. (2010). Pembelajaran Multimedia. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Bakar, R. (2014). The Effect Of Learning Motivation On Student's Productive Competences in Vocational High School, West Sumatera. *International Journal of Asian Social Science*, 4 (6)722-732. Diperoleh pada 29 April 2017, dari repository.unp.ac.id.
- Barnes, R.S. (2016). Studies in the Efficacy of Motion Graphics: The Effect of Complex Animation on the Exposition Offered by Motion Graphics. *Animation : An Interdisciplinary journal*, 11 (2) 146-168. Diperoleh pada 8 Juli 2017, dari journals.sagepub.com.
- Berry, M. (2012, 7 September). Meaningfull Learning. Diperoleh pada 20 Juni 2017, dari milesberry.net.
- Eggen P. & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Terj. Satrio Wahono. Jakarta : Indeks.
- Jones, et al. (2013). The Effect of Collaborative Problem Based Learning Experience on Student's Motivation in Engineering Capstone Course. *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*, 7 (2), 35-71. Diperoleh pada 18 Juli 2017, dari www.lib.purdue.edu.
- Purwanti. A & Haryanto. (2015). Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2) 190-200. Diperoleh pada 22 Maret 2017, dari eprints.uny.ac.id.
- Rusman. (2012). *Metode-metode Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Santrock, J.W. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Salemba Empat.
- Slavin, R. S. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Terj. Monanto Samosir. Jakarta : Indeks.
- Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Tung, K.Y. (2015). *Pembelajaran dan Perkembangan Belajar*. Jakarta : Indeks.
- Woolfolk, A. (2009). *Educational Phsycology*. Terj. Helly Prajitno. Jakarta : Pustaka Pelajar.