

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Faktor Ekstrinsik media pembelajaran merupakan salah satu faktor dominan yang mempengaruhi motivasi belajar. Sehingga jika ada permasalahan tentang pendidikan akuntansi, maka bisa dikatakan akar permasalahannya terletak pada media pembelajaran yang kurang sesuai. Selama ini media pembelajaran yang lazim digunakan adalah media LCD Proyektor. Media semacam ini dinilai kurang efektif dalam membangun motivasi belajar siswa, karena cenderung satu arah atau *teacher-oriented* dan cenderung monoton sehingga siswa merasa bosan.

1. Salah satu media efektif dalam membangun motivasi belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yaitu melalui media permainan. Media ini lebih berorientasi *student-oriented* dan mengutamakan keterampilan dibandingkan teori. Melalui media ini, siswa dituntun untuk dapat terampil melakukan aktivitas akuntansi seperti kenyataannya di lapangan kerja misalnya seperti keterampilan hitung dagang.
2. Media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan siswa menjadi tidak bosan dan lebih bersifat rileks.

3. Salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan adalah melalui permainan ular tangga. Permainan ular tangga yang memerlukan kecerdasan para pemain dalam menjawab soal, dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar akuntansi siswa.
4. Dari hasil penelitian dengan metode eksperimen dua kelas perbandingan yang dilakukan pada siswa kelas X Akuntansi 1 SMK Negeri 14 Jakarta sebagai kelas perlakuan dan siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 14 Jakarta sebagai kelas kontrol, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga lebih tinggi.
5. Dalam uji normalitas dengan rumus Liliefors's, data sampel kelompok motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi berdistribusi normal dan data sampel kelompok motivasi belajar siswa yang menggunakan media LCD Proyektor berdistribusi normal dan Uji Homogenitas dengan rumus Bartlett diperoleh hasil bahwa kedua kelompok sampel tersebut bersifat homogen.
6. Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Dari uji hipotesis diperoleh hasil bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan Hipotesis Penelitian ( $H_1$ ) diterima dimana  $t$  hitung  $>$   $t$  tabel. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular

tangga akuntansi dengan siswa yang menggunakan media LCD Proyektor, dimana motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi lebih tinggi dibandingkan dengan motivasi belajar siswa yang menggunakan media LCD Proyektor.

7. Diterimanya hipotesis penelitian ini dimungkinkan karena dalam menggunakan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi, proses belajar semakin lebih baik bagi siswa, karena siswa dituntut untuk lebih kreatif dan mandiri dalam melakukan pembelajaran akuntansi seperti keterampilan hitung dagang.
8. Berdasarkan teori dan hasil uji statistika, terdapat pengaruh positif penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi dengan motivasi belajar pada mata pelajaran hitung dagang.

## **B. Implikasi**

Implikasi hasil penelitian ini dalam motivasi belajar siswa berupa:

1. Penerapan media pembelajaran melalui permainan ular tangga untuk penerapan media pembelajaran melalui permainan ular tangga akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari hasil penelitian ini, juga dapat menunjukkan bahwa permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran akuntansi yang menyenangkan bagi siswa.

2. Hal ini dapat menjadi bahan masukan bagi para guru mata pelajaran akuntansi, akan bermanfaatnya penggunaan permainan ular tangga akuntansi bagi peningkatan motivasi belajar akuntansi siswa. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa maka akan mampu pula meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Berdasarkan analisis dari kedua data yang dilakukan, didapat bahwa skor motivasi siswa yang tertinggi adalah motivasi intrinsik. Motivasi yang berasal dari dalam diri siswa itu sangat penting untuk dapat meningkatkan hasil belajar sehingga siswa sudah memiliki kesadaran yang tinggi untuk proses pembelajaran. Subindikator dari motivasi intrinsik yang memiliki skor tertinggi yaitu Keinginan untuk mendapat keterampilan.

### C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka berikut ini dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada para pengajar (guru) sebaiknya lebih terampil lagi dalam melakukan pengajaran yang menarik dan *student-oriented* bagi siswa.
2. Para pengajar atau pendidik pun harus dapat meningkatkan motivasi ekstrinsik siswa sehingga diharapkan hasil pembelajaran dapat lebih maksimal. Guru dapat memberikan pujian, nilai dan lain-lain sehingga apabila nanti suatu saat siswa merasa jenuh, guru

dapat mensiasatinya dan tetap dapat memberikan lebih motivasi kepada siswa.

3. Guru pun sebaiknya lebih meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pujian ataupun nilai dan menghubungkan antara cita-cita mereka dengan pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran melalui permainan ular tangga bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif dan masukan bagi para guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
5. Kepada siswa senantiasa aktif dalam pembelajaran dan memperbanyak latihan keterampilan akuntansi yang sesuai dengan kondisi di lapangan kerja.
6. Untuk penelitian selanjutnya, media yang digunakan merupakan media yang sejenis, misalnya sesama jenis media permainan sehingga pengukurannya lebih akurat dan sesuai.