

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DIRECT INSTRUCTION*
BERBASIS *GAMES* TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PADA
MATA KULIAH AKUNTANSI PASIVA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AKUNTANSI FKIP UMSU**

Dian Novianti Sitompul
Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UMSU
Email : diannoviantisitompul@umsu.ac.id

Isra Hayati
Program Studi Perbankan Syariah Fakultas Agama Islam UMSU
Email : israhayati@umsu.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah Akuntansi Passiva, dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dosen dituntut untuk melakukan pengajaran secara langsung dalam mengajarkan keterampilan dasar dan di demonstrasikan langsung kepada mahasiswa dengan tahapan yang terstruktur. Selain menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* penulis juga memadukan dengan menggunakan *Games*. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimental. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU. Populasi dalam penelitian ini adalah empat kelas jurusan Pendidikan Akuntansi semester empat. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas yaitu kelas A Pagi. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one shot case stud*. Dari hasil uji hipotesis secara parsialnya bahwa nilai T_{hitung} Penggunaan Model Pembelajaran *Direct Instruction* = 10.567 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10.567 > 2,201$ dan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari hasil uji t tersebut, artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis *Games* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU.

Kata Kunci : Model *Direct Instruction*, Minat Belajar

ABSTRACT

The aim of this study is to look at the influence of the Direct Instruction learning model on student interest in the Passiva Accounting course, with the Direct Instruction of learning model the lecturers are required to conduct direct teaching in teaching basic skills and be demonstrated directly to students with structured stages. In addition to using the Direct Instruction learning model, the writer also combines with using Games. This research uses experimental research. The population in this study were four classes of the fourth semester majoring in Accounting Education. While the sample in this study is one class, namely class A Morning The research design used in this study is one shot case stud. From the results of a partial hypothesis test that the value of the T-Test Using Direct Instruction Learning Model = 10,567, we got $t_{count} > t_{table}$ or $10,567 > 2.201$ and significance $0,000 < 0.05$. From the results of the t test, it means that there is an Effect of Direct Instruction Based Games Learning Model Against Students' Learning Interests in the Subject Passiva Accounting in Accounting Study Program FKIP UMSU.

Key Word : *Direct Instruction Model, Interest to Learn*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Salah satu ciri masyarakat modern selalu ingin terjadi adanya perubahan yang lebih baik. Hal ini tentu saja menyangkut berbagai bidang, tidak terkecuali bidang pendidikan terutama Pendidikan Akuntansi. Akuntansi merupakan salah satu bidang studi yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Penguasaan terhadap bidang studi Akuntansi merupakan suatu keharusan. Dengan belajar Akuntansi orang dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, kritis dan kreatif yang sungguh dibutuhkan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dimana Akuntansi merupakan salah

satu ilmu dasar yang perlu diajarkan disekolah karena penggunaannya yang luas pada aspek kehidupan. Salah satu cara pengembangan kualitas manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana dalam mencerdaskan manusia tersebut. Pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dalam suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya dari, mahasiswa, pengajar, sarana dan prasarana dan juga karena faktor lingkungan. Tercapainya suatu tujuan pembelajaran tersebut membutuhkan peran mahasiswa itu sendiri, dalam penyelenggaraan pendidikan selama ini, partisipasi dosen dan mahasiswa dalam pengambilan keputusan sering terabaikan, padahal terjadi atau tidak terjadinya perubahan sangat tergantung pada peran dosen dan mahasiswa itu sendiri. Oleh karena itu dosen dan mahasiswa harus memiliki tanggung jawab dalam melaksanakan program-program pendidikan.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan

belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, serta pembentukan sikap. Dalam pembelajaran tentunya membutuhkan bantuan untuk menumbuhkan semangat mahasiswa. penggunaan model pembelajaran dalam proses pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Salah satu model pembelajaran yang di anggap tepat untuk digunakan adalah model pembelajaran *Direct Intruction*. Model *Direct Intruction* merupakan suatu model pembelajaran yang bersifat *teacher centre*. Dalam menerapkan model pembelajaran ini pengajar harus mendemonstrasikan, pengetahuan atau keterampilan yang akan di latih kepada peserta didik secara langkah demi langkah. Selain menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* penulis juga memadukan dengan menggunakan *Games*. *Games* adalah permainan yang menggunakan media elektronik,

dan merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan pengetahuan, pengalaman, sehingga adanya kepuasan batin. Dalam proses meningkatkan minat belajar mahasiswa, dosen harus memperhatikan tingkat kemampuan mahasiswa yang berbeda karena tidak jarang dalam satu kelas terdapat perbedaan kemampuan mahasiswa dalam menangkap ilmu yang diberikan oleh dosen. Menurut Slameto (2010:180), Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Hilgard dalam Slameto (2010:57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut Oemar Hamalik (2009:33), belajar dengan minat akan mendorong peserta didik belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat timbul apabila peserta didik tertarik akan sesuatu karena sesuai

dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli di atas, minat belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dari diri peserta didik sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajardengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Apabila dikaitkan dengan mata kuliah Akuntansi Pasiva maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa suka, tertarik, dorongan untuk berprestasi, memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap mata kuliah Akuntansi Pasiva yang dipelajari mahasiswa di perguruan tinggi

Berdasarkan hal tersebut yang menjadi tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis *Games* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan

Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018.

2. Untuk mengetahui berapa persen Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis *Games* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018.

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Menurut Arends (2014:63) mengemukakan bahwa model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar peserta didik yang berkaitan dengan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. Menurut Suryanto (2013:138) mengemukakan bahwa pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang paling umum digunakan di Indonesia. Secara singkat Sofiyah (2010:32) menyimpulkan bahwa *Direct Instruction* adalah model pengajaran

yang dilakukan guru secara langsung dalam mengajarkan keterampilan dasar dan di demonstrasikan langsung kepada siswa dengan tahapan yang terstruktur. Langkah-langkah model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Pada model pembelajaran *direct instruction* terdapat lima fase yang sangat penting. Sintaks Model tersebut disajikan dalam lima tahapan antara lain sebagai berikut:

**a. Fase 1: Fase Orientasi/
Menyampaikan Tujuan**

Pada fase ini dosen menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pelajaran, pentingnya pelajaran, mempersiapkan mahasiswa untuk belajar.

**b. Fase 2 : Fase Presentasi/
Demonstrasi**

Pada fase ini dosen mendemonstrasikan, keterampilan dengan benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap.

**c. Fase 3 : Fase Latihan
Terbimbing**

Dalam fase ini, dosen merencanakan dan memberikan bimbingan kepada mahasiswa untuk melakukan latihan awal.

**d. Fase 4 : Fase mengecek
Pemahaman dan Memberikan
Umpan Balik**

Pada fase selanjutnya, dosen mengecek apakah mahasiswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik, memberikan umpan balik.

**e. Fase 5 : Fase Memberikan
kesempatan untuk pelatihan
lanjutan dan penerapan.**

Pada fase ini, dosen mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari

GAMES

Banyak hal yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, selain media-media yang memiliki fungsi paedagogik, permainan juga dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif. *Games* edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dibandingkan dengan menggunakan metode edukasi konvensional. *Games* dianggap berhasil dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain. Hal tersebut sejalan dengan Davies (2015:18) yang mengatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk

melibatkan peserta didik dalam proses instruksional, karena melalui permainan mampu memotivasi peserta didik secara aktif. Menurut Anisa Novi Karunia (2015:29) Games edukasi adalah suatu media yang diciptakan guna memberikan pembelajaran dan menambah pemahaman serta pengetahuan yang dikemas secara menarik dan unik. Menurut Handriyanti (2012:9) Games edukasi adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah.

Hakikat Belajar

Menurut Suryabrata dalam Al Rasyidin dan Wahyuddin Nur Nasution (2013:6) belajar ialah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu secara mandiri, mendengar, mengikuti petunjuk atau arahan disebut belajar. Belajar pada umumnya dilakukan di sekolah ketika jam pelajaran berlangsung dibimbing oleh guru. Tetapi belajar juga dapat dilakukan di rumah dengan cara memberikan atau tanpa PR, belajar juga dapat dilakukan di lingkungan

sekitar. Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Menurut Hamzah B. Uno dalam Istarani (2012:2) mengatakan bahwa “pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana pembelajaran siswa”, dan bukan pada “apa yang dipelajari siswa”. Belajar melalui model, yaitu “ belajar atas kegagalan dan keberhasilan orang, dan pada akhirnya seseorang yang meniru dengan sendirinya akan matang karena telah melihat pengalaman-pengalaman yang dicoba dengan meniru suatu model. Dan menurut Ibnu khaldun dalam Al Rasyidin dan Wahyudin Nur Nasution (2013 : 88), pembelajaran adalah hal yang alami ditengah – tengah kehidupan manusia. Akal yang watak dasarnya adalah berpikir, memungkinkan

manusia memperoleh persepsi dan kemampuan berpikir.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar didefinisikan sebagai (1) berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, (2) berlatih dan (3) berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (depdikbud dalam Al Rasyidin dan Wahyudin Nur Nasution, 2013: 6). Dalam arti yang pertama, belajar berkaitan dengan upaya seseorang untuk memperoleh kepandaian atau ilmu pengetahuan kemudian dalam arti yang kedua, belajar adalah suatu proses dimana seseorang berlatih untuk memperoleh kecakapan fisikal atau motorik agar ia terampil dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu. Sedangkan dalam arti ketiga, belajar adalah suatu proses merubah tingkah laku (*behavior*) atau tanggapan (*respons*) melalui interaksi dengan lingkungan (*milieu* atau *experince*).

Minat Belajar

Menurut Slameto (2010:180), Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Hilgard dalam Slameto (2010:57) menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Menurut Oemar Hamalik (2009:33), belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Jika dikaitkan ke dalam bidang pekerjaan, minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat timbul sendirian, ada unsur kebutuhan, misaknya minat belajar, dan lain-lain. Jadi, dapat disimpulkan bahwa minat memiliki unsur afektif, kesadaran sampai pilihan nilai, penerahan perasaan, koleksi, dan kecendrungan hati. Oemar hamalik (2009: 34) belajar adalah perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matang seseorang atau perubahan yang intensif atau temporer. Minat timbul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya. Berdasarkan pengertian dari beberapa

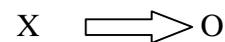
ahli di atas, Minat Belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dari diri siswa sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajardengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut. Apabila dikaitkan dengan mata pelajaran Akuntansi maka dapat disimpulkan bahwa Minat Belajar adalah rasa suka, tertarik, dorongan untuk berprestasi, memperhatikan dan memberi tanggapan terhadap mata pelajaran akuntansi yang dipelajari siswa disekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah empat kelas jurusan Pendidikan Akuntansi semester empat. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas yaitu kelas A Pagi Prodi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Tahun Ajaran 2017/2018.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one shot case study* dengan gambaran desain sebagai berikut:



Keterangan:

X : *treatment* atau perlakuan

O : Hasil observasi sesudah *treatment*.

Desain ini sangat sederhana sehingga peneliti hanya mengadakan *treatment* satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk angket atau kuesioner dan ovservasi. Sebelum digunakan instrument penelitian ini terlebih dahulu divalidasi untuk menghasilkan angket/ kuesioner yang valid.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji Normalitas kolmogrov data *probability-value* $0,063 > 0,05$ Distribusi Normal, dan Pengujian Homogen uji data yang dilakukan taraf signifikan $0,031 > 0,05$

data adalah Homogen, berdasarkan uji determinan bahwa model R square. Data R square adalah 1,52 atau 15,2 % variabel Model Pembelajaran *Direct Instruction* mempengaruhi Minat belajar Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU dan sisanya 84,8 % yang tidak dimasukkan ke dalam model penelitian ini. Selanjutnya untuk persamaan regresi linier

$$Y = 16,429 + 0,547X +$$

Artinya dari hasil regresi Nilai konstant sebesar 16,429 berarti jika variabel independent yaitu Model Pembelajaran *Direct Instruction* sama dengan nol, maka Minat Belajar sebesar 16,429% dan Nilai koefisien Model Pembelajaran *Direct Instruction* 0,547 artinya, jika jumlah penggunaan Model Pembelajaran *Direct Instruction* meningkat 100, maka Minat Belajar adalah 54,70%. Hasil pengujian hipotesis diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya rata-rata Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instruction* berpengaruh.. Sehingga dapat diinterpretasikan

bahwa terdapat pengaruh yang positif pada penerapan Penggunaan Model Pembelajaran *Direct Instruction* Terhadap Minat Belajar mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU. Dari berbagai uraian uraian dan penjelasan diatas, suatu hal yang bisa ditekankan dalam penelitian ini berkaitan dengan pengambilan keputusan dalam memilih unsur mana yang harus diperhatikan dalam meningkatkan Minat belajar pada mahasiswa. Walaupun dari hasil penelitian ditemukan bahwa Model Pembelajaran *Direct Instruction* mempunyai pengaruh terhadap Minat Belajar dan bila diterjemahkan dari persamaan regresi yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diketahui, bila ingin Meningkatkan minat belajar pada mahasiswa yang lebih baik dan diperlukan pembenahan adalah dalam penggunaan Model Pembelajaran *Direct Instruction*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis *Games*

yang diterapkan pada mata kuliah Akuntansi Pasiva berjalan dengan baik sesuai dengan rencana dan dapat berpengaruh terhadap minat belajar mahasiswa. Minat belajar mahasiswa yang diberi pelakuan dengan menggunakan Model Pembelajaran *Direct Instruction* lebih baik dibanding tanpa menggunakan Model tersebut Pada mahasiswa Pendidikan Antansi FKIP UMSU TA 2017/2018. Terlihat dari uji hipotesis menunjukkan hasil statistik secara parsialnya bahwa nilai T_{hitung} Penggunaan Model Pembelajaran *Direct Instruction* = 10.567 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $10.567 > 2,201$ dan signfikansi $0,000 < 0,05$. Dari hasil uji t tersebut, diperoleh bahwa H_0 diterima artinya terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis *Games* Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian

diatas, maka penulis memberikan saran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar mahasiswa adalah bagi seluruh pengajar (dosen, guru) agar dapat menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis Games dalam pembelajaran pada mahasiswa karena model pembelajaran *Direct Instruction* ini lebih membantu mahasiswa untuk memahami dalam proses pembelajaran konsep konsep didalam materi Akuntansi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Rasyidin dan Wahyudin Nur Nasution. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aspia, Asrar. 2013. *Media Pembelajaran*. Medan : Perdana Publishing
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dimiyanti dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses BelajarMengajar*. Jakarta: BumiAksara
- http://www.id.mikipedia.org/ikimadin_g_3D_Diakses_20_November_2016
- Rudianto. 2012. *Pengantar Akuntansi*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana,. 2002. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito