

# PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KUARTET DAN TANPA MENGGUNAKAN MEDIA KARTU KUARTET

**Yunita Khotimah**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Surabaya, email: [yunita.24ever@gmail.com](mailto:yunita.24ever@gmail.com)

**Susanti**

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi,  
Universitas Negeri Surabaya, email: [Susanti\\_otto@yahoo.com](mailto:Susanti_otto@yahoo.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa menggunakan media kartu kuartet (*powerpoint*) pada kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang. Metode dalam penelitian ini menggunakan Eksperimen Murni (*True Experimental*) dengan desain *Pretest Posstest Control Group Design*. Sampel penelitiannya adalah kelas XI AK 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI AK 2 sebagai kelas eksperimen. Masing-masing kelas terdiri dari 36 siswa. Analisis data menggunakan Uji-t pada skor *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan taraf signifikansi sebesar  $0,006 > 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa media kartu kuartet (*Powerpoint*) pada mata diklat akuntansi kelas XI SMK Negeri 1 Jombang.

Kata Kunci : Hasil belajar, pembelajaran, media kartu kuartet

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu interaksi manusia antara pendidik atau guru dengan anak didik atau siswa yang dapat menunjang pengembangan manusia seutuhnya yang berorientasi pada nilai-nilai dan pelestarian serta pengembangan kebudayaan yang berhubungan dengan usaha-usaha pengembangan manusia tersebut. Pendidikan dipandang sebagai salah satu faktor utama yang menentukan pertumbuhan ekonomi, yaitu melalui peningkatan produktivitas tenaga kerja terdidik (Azizah, 2011).

Disamping itu, pendidikan dipandang mempunyai peranan penting dalam menjamin perkembangan dan kelangsungan bangsa. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan (Trianto, 2009:1). "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Upaya yang dilakukan pemerintah dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional, salah satunya yaitu telah memprogramkan Kurikulum sekolah Edisi 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yang sekarang telah disempurnakan dengan Kurikulum sekolah Edisi

2006 (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Dengan dilakukannya penyempurnaan kurikulum tersebut dibutuhkan beberapa pihak untuk melakukan perubahan dalam pendidikan dan pembelajaran khususnya di lembaga pendidikan formal. Sehingga langkah tersebut diharapkan dapat mewujudkan pencapaian tujuan pendidikan yaitu meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Namun dalam prakteknya dewasa ini terdapat permasalahan dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah), seperti masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Prestasi ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya.

Hasil belajar yang maksimal dapat diupayakan melalui faktor-faktor yang mempengaruhinya. Setiap kegiatan evaluasi pembelajaran harus memperhatikan faktor isi pembelajaran dan proses pembelajaran (Purwanto 2009:12). Komponen dari isi pembelajaran antara lain; bahan ajar, situasi dan lingkungan sekolah, serta kondisi guru dan pegawai. Sedangkan komponen dari proses belajar antara lain; bagaimana cara guru

mengajarkan (metode yang digunakan), bagaimana cara murid belajar, dan lamanya waktu yang tersedia.

Seorang guru sebaiknya harus dapat mencermati hal ini dengan cara menyesuaikan metode pengajaran dengan pengembangan materi yang cocok dan efektif dalam proses belajar mengajar agar tercipta situasi dan kondisi yang kondusif. Dengan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, hasil belajar siswa pun akan menjadi lebih baik. Sehingga para pendidik atau guru harus menguasai pemilihan dan penggunaan metode mengajar, pemilihan dan pengembangan materi bahan ajar, menilai hasil-hasil belajar para peserta didik, serta memilih dan menggunakan strategi atau pendekatan pembelajaran, termasuk juga dalam mengajarkan pelajaran akuntansi.

Model pengajaran inovatif-progresif yang dapat diterapkan guru pada saat proses belajar mengajar salah satunya yaitu Model Pengajaran Langsung (MPL). Menurut Arends (Trianto, 2009:41) mengatakan bahwa model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah).

Model pembelajaran langsung yang dipilih oleh peneliti karena menyesuaikan dengan karakteristik materi ajar dan siswanya. Seperti yang diketahui Akuntansi merupakan pengetahuan yang terprosedur, maka terlebih dahulu siswa harus memahami materi dasarnya sehingga untuk materi selanjutnya siswa tidak mengalami kesulitan untuk memahaminya. Pada model pengajaran langsung guru dan siswa mempunyai peran sendiri-sendiri untuk saling bekerjasama dalam keberhasilan atau tidaknya proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru harus mampu mengelola pembelajaran agar terjadinya keterlibatan siswa terutama melalui memperhatikan, mendengarkan, dan tanya jawab yang terencana. Ini menunjukkan bahwa lingkungan berorientasi pada tugas dan memberi harapan tinggi agar siswa mencapai hasil belajar dengan (Arends dalam Trianto, 2009:45).

Selain dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif-progresif pada saat KBM berlangsung, guru juga diharapkan mampu menciptakan inovasi pembelajaran lainnya salah satunya yaitu media pembelajaran. Menurut Trianto (2009:234) Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*), dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*), media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks tetapi juga bentuk sederhana, seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan kelas (arti luas). Oleh karena itu banyak penelitian yang menawarkan media pembelajaran dalam bentuk kartu; antara lain media kartu kuartet, media kartu domino, media *flash card*, media kartu hitung, dan

lain-lain. Media kartu tersebut digunakan sebagai alat penyampai informasi berupa materi ajar yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 Maret 2014 dengan Kepala Jurusan Akuntansi di SMK Negeri 1 Jombang, diperoleh informasi bahwa model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran langsung. Selain itu media pembelajaran yang sering digunakan sebagai alat penunjang kegiatan pembelajaran dalam mencapai hasil belajar yang baik adalah media pembelajaran *powerpoint*. Hal tersebut terjadi karena dalam pembuatan dan penggunaannya media pembelajaran *powerpoint* lebih mudah dan praktis. Namun demikian, pemilihan media pembelajaran yang monoton atau tanpa ada variasi menyebabkan situasi pembelajaran menjadi membosankan.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Taradipa (2013) yang menyatakan para pengajar yang telah menggunakan media *Microsoft Powerpoint* namun tampilan yang dipresentasikan masih monoton sehingga minat belajar mahasiswa belum dapat ditumbuhkan secara maksimal. Para pengajar masih menggunakan media tersebut untuk memproyeksikan teks yang mirip dengan buku atau modul, bukan sebagai alat untuk menampilkan gagasan pokok yang ada dalam materi pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi minat belajar mahasiswa selama pelaksanaan perkuliahan tersebut karena tampilan teks yang diproyeksikan biasanya terlihat kaku dan kurang menarik untuk dipandang sehingga mahasiswa merasa bosan dan mengalihkan perhatiannya ke luar pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru-guru sebagai sarana pembelajaran Akuntansi yaitu Media Permainan Kartu Kuartet. Media ini merupakan salah satu jenis kartu mainan anak yang nantinya akan didesain berisikan materi pelajaran Akuntansi. Media kartu kuartet sebagai media pembelajaran dipilih karena media ini dapat digunakan sebagai permainan yang dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan, santai namun tetap memiliki suasana belajar yang kondusif. Maka secara tidak langsung siswa dapat memantapkan materi ajar melalui permainan yang mereka lakukan.

Hal tersebut selaras dengan pendapat Setyorini (2012) yang menyatakan bahwa pemilihan penggunaan media kartu kuartet yang digunakan sebagai permainan dapat menunjang proses pembelajaran, dimana media ini berupaya untuk menyeimbangkan otak kanan dan otak kiri yaitu pemahaman konsep dan menumbuhkan kreativitas siswa, agar siswa dapat mengembangkan pengetahuan, berinteraksi dengan teman, kemudian perkembangan sosial, emosional, fisik dan motorik, bahasa dan kognisinya juga dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah nya adalah apakah

terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam model pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa menggunakan media kartu kuartet pada mata diklat akuntansi pokok bahasan penyusutan aktiva tetap kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang.

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat diketahui tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa menggunakan media kartu kuartet pada mata diklat akuntansi pokok bahasan penyusutan aktiva tetap kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang memberikan perlakuan berbeda terhadap sampel tertentu. Jenis penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah *Eksperimen Murni (True Experimental)*. Desain penelitian eksperimen yang akan digunakan untuk meneliti adanya perbedaan hasil belajar dalam model pembelajaran langsung yang menggunakan dan tanpa menggunakan media pembelajaran kartu kuartet adalah *Prestest and Posttest Control Group Design*.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Masing-masing kelas mendapat perlakuan yang berbeda. Dalam penelitian ini kelas kontrol menggunakan media *powerpoint* yang biasa digunakan oleh sekolah. Selanjutnya pada kelas eksperimen mendapat perlakuan khusus yaitu menggunakan media pembelajaran kartu kuartet.

Tempat penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jombang Jl. Dr.Sutomo No. 15 Jombang. Waktu penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah semester genap tahun ajaran 2013/ 2014 mulai tanggal 28 April s.d 26 Mei 2014.

Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Jombang yang berjumlah 3 kelas yaitu kelas XI AK 1, 2,3 . Adapun siswa pada kelas tersebut berjumlah 107 siswa. Dalam menentukan sampel penelitian, peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel "*purposive sampling*" untuk menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana sampel diperoleh dengan mengambil dua kelas yang normal dan homogen yang dilihat dari nilai *pre-test*.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test*. Bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif dengan bentuk pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, soal-soal perlu diujicoba terlebih dahulu. Setelah soal diujicobakan, maka dianalisis untuk mengetahui kualitas soal berdasarkan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda.

Kegiatan pengumpulan data merupakan salah satu tahap yang terpenting dalam penelitian, karena melalui kegiatan ini akan dapat dilakukan analisis data. Agar diperoleh data yang tepat maka harus menggunakan metode yang tepat pula. Adapun metode pengumpulan

data yang digunakan adalah sebagai berikut: Tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran langsung yang menggunakan dan tanpa menggunakan media pembelajaran kartu kuartet. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui data tentang sejarah singkat, profil, identitas, visi dan misi, nama siswa akuntansi, dan struktur organisasi SMK Negeri 1 Jombang yang diperoleh dari dokumen sekolah SMK Negeri 1 Jombang.

Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa data kuantitatif yaitu skor hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media kartu kuartet dan tanpa menggunakan media kartu kuartet. Dalam penelitian ini uji statistik yang digunakan adalah Uji T. Syarat untuk dapat menggunakan uji-t adalah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan kedua sampel mempunyai varians yang homogen. Adapun langkah-langkah yang diperlukan untuk analisis data adalah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas varians, dan pengujian hipotesis menggunakan Uji-t

## **HASIL PENELITIAN**

### **Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jombang yang terletak di Jalan Dr. Sutomo Nomor 15 Jombang pada bulan Mei 2014. Sebelum kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran langsung dengan media kartu kuartet dan tanpa media kartu kuartet, dilakukan *pre-test* pada ketiga kelas akuntansi yaitu kelas XI AK 1, 2, dan 3. Tujuan dari *pre-test* ini adalah untuk mengetahui kemampuan awal masing-masing kelas sebelum diberikan perlakuan dan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak.

Setelah dilakukan *pre-test* ketiga kelas, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa ketiga kelas XI AK memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda sehingga kemampuan awal ketiga kelas ini dianggap sama. Selain dilihat dari rata-rata nilai *pre-test* dari masing-masing kelas, nilai *pre-test* di uji normalitas dan homogenitas untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal dan homogen atau tidak. Setelah diketahui populasi berdistribusi normal dan homogen dilakukan pengambilan sampel.

Setelah itu, dilakukan teknik pengambilan sampel diperoleh XI AK 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI AK 2 sebagai kelas eksperimen, maka dilakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang menggunakan media kartu kuartet pada kelas eksperimen dan model pembelajaran langsung tanpa menggunakan media kartu kuartet (*powerpoint*) pada kelas kontrol. Pada akhir kegiatan belajar mengajar siswa diberikan *post-test*.

Selanjutnya peneliti akan melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang menggunakan media kartu kuartet pada kelas XI AK 2 (kelas eksperimen)

dan model pembelajaran langsung tanpa menggunakan media kartu kuartet (*powerpoint*) pada kelas XI AK 1 (kelas kontrol). Tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut :

Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama ditemukan permasalahan, yaitu di kelas kontrol siswa kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan pengajar belum memahami karakteristik siswa di kelas kontrol. Sedangkan di kelas eksperimen siswa belum memahami pemakaian media kartu kuartet dalam pembelajaran serta belum adanya kedekatan siswa dengan pengajar, sehingga kegiatan pembelajaran belum dapat berjalan maksimal.

Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua di kelas kontrol siswa mulai aktif berinteraksi dengan peneliti. Namun siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya beberapa siswa saja atau siswa yang pandai saja. Sedangkan di kelas eksperimen semua siswa aktif dalam pembelajaran sehingga interaksi antara siswa dengan peneliti semakin kondusif. Hal tersebut dikarenakan siswa dalam kelas eksperimen telah paham dalam pemakaian media kartu kuartet dalam pembelajaran. Dengan adanya media kartu kuartet menjadikan semua siswa kelas eksperimen aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pertemuan ketiga di kelas kontrol menemukan permasalahan yang sama, yaitu siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya beberapa siswa saja atau siswa yang pandai-pandai saja. Hal tersebut dikarenakan siswa bosan dengan media pembelajaran yang monoton sehingga sebaiknya pengajar menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Sedangkan di kelas eksperimen yang menggunakan media kartu kuartet membuat semua siswa termotivasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga interaksi antara siswa dengan peneliti semakin kondusif. Penggunaan media kartu kuartet dapat digunakan sebagai permainan di dalam kegiatan pembelajaran, meskipun nampaknya siswa itu bermain namun sebenarnya siswa sedang belajar materi penyusutan aset tetap yang tertera dalam media kartu kuartet. Hal tersebut yang membuat situasi pembelajaran menjadi menyenangkan.

#### Analisis Data

**Tabel 1. Nilai Pre-test**

| No.       | XI AK 1  | XI AK 2  | XI AK 3  |
|-----------|----------|----------|----------|
| Rata-rata | 76,94444 | 76,11111 | 71,71429 |

Sumber: Data diolah peneliti

Hasil pre-test didalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil *pre-test* dianalisis sebagai berikut: 1) Uji Normalitas, digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungannya diperoleh nilai signifikansi (Sig.) yang mengacu pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi kelas XI AK 1, 2, dan 3 masing-masing adalah 0,554 dan

0,515, dan 0,726. Oleh karena nilai signifikansi ketiga kelas tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa semua populasi penelitian berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. 2) Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi yang sudah diambil bersifat homogen atau tidak. Untuk menguji data *pre-test* ketiga kelas tersebut homogen atau tidaknya, peneliti menggunakan uji *Homogeneity of Variance (Lavene Statistic)* pada SPSS 21 for windows. Dari hasil perhitungan diperoleh angka signifikansi sebesar 0,162. Oleh karena angka signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa semua populasi yang digunakan dalam penelitian adalah homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa populasi berdistribusi normal dan homogen dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan taraf kepercayaan sebesar 95%, sehingga dapat ditentukan sampel penelitian. Sampel penelitian diperoleh dengan cara memilih dua kelas dari tiga kelas yang lebih homogen dan normal. Dari hasil pengambilan sampel diperoleh sampel penelitian, yaitu kelas XI AK 1 sebagai kelas kontrol dan XI AK 2 sebagai kelas eksperimen.

**Tabel 2. Nilai Post-test**

| No.       | XI AK 1<br>(Kelas Kontrol) | XI AK 2<br>(Kelas Eksperimen) |
|-----------|----------------------------|-------------------------------|
| Rata-rata | 81,38889                   | 87,91667                      |

Sumber: Data diolah peneliti

Data diatas memperlihatkan bahwa nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen sedikit berbeda atau lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan.

Hasil *post-test* dianalisis sebagai berikut: 1) Uji Normalitas digunakan untuk menguji kenormalan distribusi data skor *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis uji normalitas mengacu pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing adalah 0,234 dan 0,422. Oleh karena nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data *post-test* yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas data *post-test*. 2) Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut sejenis (bersifat homogen) atau tidak. Untuk menguji data *post-test* kedua kelas tersebut homogen atau tidaknya, peneliti menggunakan uji *Homogeneity of Variances (Lavene Statistic)* pada SPSS 21 for windows. Adapun hasil dari uji homogenitas diperoleh angka signifikansi sebesar 0,155. Oleh karena angka signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data *post-test* kelas kontrol maupun kelas eksperimen bersifat homogen atau memiliki varians yang sama.

Selanjutnya dilakukan uji hipotesis atau uji-t. 3) Pengujian Hipotesis, pada bagian ini akan diuraikan hasil analisis uji-t untuk membandingkan antara hasil belajar pada kelas eksperimen (XI AK 2) yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media kartu kuartet dengan kelas kontrol (XI AK 1) yang tanpa menggunakan media kartu kuartet berdasarkan hasil *post-test* siswa.

Pengolahan data selanjutnya adalah Uji Perbedaan Dua Rata-rata. Uji perbedaan dua rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS 21 *for windows* pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Hasil *Independent Samples T-Test* didapatkan nilai signifikansinya adalah 0,006. Karena nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan (meyakinkan) dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa menggunakan media kartu kuartet.

### **Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa menggunakan media kartu kuartet. Tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran ini adalah hasil belajar yang baik dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan uji-t yang menggunakan *uji independent samples test* dengan bantuan SPSS 21 yang dilakukan terhadap hasil *post-test* siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa media kartu kuartet. Karena diperoleh nilai signifikansinya sebesar 0,006 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak, dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan uji-t tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa menggunakan media kartu kuartet.

Pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang inovatif seharusnya dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif. Hal tersebut sejalan dengan esensi media pembelajaran itu sendiri, dimana menurut Setyorini (2012) mengatakan bahwa media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karenanya, penggunaan media sangat bermanfaat untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Guru harus membuat suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih aktif dengan menggunakan media sehingga peserta didik lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Selama ini guru menyampaikan materi dengan metode ceramah yang monoton dan cenderung membosankan di tambah dengan minimnya alat peraga yang digunakan sehingga siswa kurang

mampu memahami dan menguasai materi IPS yang abstrak.

Oleh karena itu dalam penelitian ini, pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet terbukti lebih efektif daripada pembelajaran yang tanpa menggunakan media kartu kuartet. Dimana dengan digunakannya media pembelajaran yang inovatif yaitu media kartu kuartet pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran. Selain itu media kartu kuartet ini dapat meningkatkan interaksi siswa dengan guru, dan siswa dengan siswa lainnya melalui permainan kartu kuartet dapat mengubah pembelajaran menjadi menyenangkan dan apada akhirnya dapat meningkatkan motivasi siswa. Berbeda dengan pembelajaran yang tanpa menggunakan media kartu kuartet (*powerpoint*), siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru sehingga pembelajaran menjadi membosankan.

Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Mei (2012) mengatakan bahwa penggunaan media kartu Domtet dalam pembelajaran dapat stimulus kepada siswa yang tadinya pasif, takut melakukan kesalahan di depan teman atau guru menjadi aktif dan berani berbicara untuk tanya jawab. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu Domtet juga membuat interaksi antara guru dengan siswa menjadi lebih efektif. Ketertarikan siswa terhadap media permainan membuat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar. Siswa menjadi aktif bertanya apabila ada hal yang tidak dimengerti atau belum mereka pahami. Keefektifan interaksi siswa dengan guru, juga antara siswa yang satu dengan yang lain, ditunjukkan pada saat media kartu Domtet digunakan. Hal ini bisa dilihat dari antusias siswa dalam menjawab pertanyaan pengajaran pada saat apersepsi dan refleksi, juga pada saat siswa berbicara bahasa Jerman untuk tanya jawab dan membuat kalimat secara lisan pada saat menggunakan media ini.

Menurut Sudjana dan Rivai (2013:2) bahwa manfaat media pengajaran dalam proses belajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan mengajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang inovatif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Media kartu kuartet dapat menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan. Menurut Kamil (2011) kelebihan dari kartu kuartet antara lain: 1) Praktis dan mudah dibawa kemana-mana; 2) Mudah dalam penyajiannya; 3) Mudah dimainkan dimana saja; 4) Mudah disimpan; 5) Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kecil; 6) Selain guru, siswa juga dapat secara aktif untuk ikut dilibatkan dalam penyajiannya; 7) Media permainan yang dapat digunakan dalam

pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media kartu kuartet dan tanpa menggunakan media kartu kuartet (*Powerpoint*) pada mata diklat akuntansi pokok bahasan penyusutan aktiva tetap kelas XI di SMK Negeri 1 Jombang. Dimana hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media kartu kuartet lebih baik dibandingkan hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media kartu kuartet.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang akan disampaikan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan penerapan media kartu kuartet sebagai salah satu alternatif media dalam mengajar mata pelajaran Akuntansi, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa. 2) Guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan suatu situasi yang mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar. 3) Perlu diadakan penelitian tentang media kartu kuartet pada mata pelajaran atau kompetensi lain untuk mengembangkan penggunaan media kartu kuartet dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Asri Rahmawati. 2011. Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa dalam Model Pembelajaran Langsung dengan Menggunakan Modul dan Tanpa Menggunakan Modul: Studi Kasus pada Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan, (Online)*, Vol. 2, No 1, (<http://ejournal.unesa.ac.id/article/8376/99/article.pdf>, diakses tanggal 7 April 2014).
- Mei, Yunita. 2012. Penggunaan Media Kartu Domino-Kwartet (Domtet) dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Tumpang. *Jurnal Pendidikan, (Online)*, Vol. 1, No. 1, (<http://jurnal.online.um.ac.id/data/artikel/artikel13B1FC114F32B3B695EE7E56101B248E1.pdf>, diakses tanggal 2 Maret 2014).
- Kamil, Rahmat Insan. 2011. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Dalam Upaya Peningkatan Pemahaman Materi Wayang Kulit Purwa. *Jurnal Pendidikan, (Online)*, (<http://eprints.uns.ac.id/14129/1/2277-5185-1-PB.pdf>, diakses tanggal 17 Mei 2014).
- Purwanto, Ngalim. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setyorini, Indah. 2012. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Pelajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, (Online)*, Vol. 1, No.2, (<http://ejournal.unesa.ac.id/jurnal/jurnal-penelitian-pgsd/artikel/3020/penggunaan-media-permainan-kartu-kuartet-pada-mata-pelajaran-ips-untuk-peningkatan-hasil-belajar-siswa-di-sekolah-dasar>, diakses 7 April 2014).
- Sudjana, Nana. 2008. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algesindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Taradipa, Reda. 2013. Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan, (Online)*, Vol. 2, No 1, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdsolo/article/view/2075/1525>, diakses tanggal 7 April 2014).
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.