

PENERAPAN *PROBLEM BASED INSTRUCTION* DENGAN MEDIA PERMAINAN *HUNTING TREASURE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI

Fitri Nur Jannah

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: fithree@gmail.com

Suci Rohayati

Program Studi S1 Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Surabaya, e-mail: senouchi3@gmail.com

Abstrak

Proses belajar mengajar berpengaruh dalam perubahan sikap seseorang kearah yang lebih baik serta memperoleh sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya. Dalam proses belajar mengajar masih ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya, (1) sebagian besar siswa belum mengetahui konsep materi pelajaran, (2) sebagian besar siswa merasa jenuh dalam pembelajaran dengan metode ceramah, (3) rendahnya motivasi belajar siswa pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa. Model *Problem Based Instruction* bisa membimbing siswa untuk aktif, sehingga siswa dapat menemukan konsep materi yang diajarkan. Penggunaan permainan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menyelesaikan soal. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan penelitian penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang ditandai naiknya nilai rata-rata dari 56 pada siklus I menjadi 65 pada siklus II. Motivasi belajar siswa meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 78% pada siklus II. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan *hunting treasure* mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa kelas XI IPS 1 pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Kata Kunci : *Problem Based Instruction*, Hasil Belajar, Motivasi.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan bangsa, karena dengan pendidikan dapat mewujudkan generasi yang berkualitas, beretika baik, dan dapat menjadi penunjang untuk memajukan segala aspek kehidupan diantaranya, aspek sosial, ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan dapat menjadi penunjang kehidupan bangsa kearah yang lebih baik dikarenakan pendidikan dapat mencetak manusia yang berwawasan luas, mampu memberikan inovasi-inovasi baru, memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi bangsa dan mampu berkompetisi dibidangnya. Oleh

karena itu hendaknya pendidikan menjadi agenda khusus yang perlu diperhatikan untuk mencapai keberhasilan tujuan pendidikan itu sendiri. Agenda penting dalam pendidikan diantaranya mewujudkan generasi yang berkualitas, untuk mewujudkan ini diperlukan pendidikan yang baik pula. Menurut Hamalik (2013), unsur proses belajar memegang peranan yang vital, sedangkan mengajar adalah proses membimbing kegiatan belajar. Oleh karena itu, penting sekali bagi setiap guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar dapat memberikan bimbingan dan menyediakan lingkungan belajar yang tepat bagi murid. Menurut

Slameto (2010), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru dan dilakukan dengan sadar secara keseluruhan, perubahan tersebut bersifat kontinu dan fungsional yang bersifat positif sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Smith (dalam Sanjaya, 2013) mengemukakan bahwa mengajar adalah kegiatan menanamkan pengetahuan dan keterampilan (*teaching is imparting knowlegde or skill*). Mengajar pada dasarnya merupakan usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang kondusif dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar.

Selama ini model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah masih banyak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, metode ceramah dinilai efektif dalam pengelolaan waktu dan digunakan sebagai penambah bahan yang sudah dibaca. Metode ceramah ini memiliki kelemahan diantaranya: materi yang dikuasai siswa terbatas pada apa yang dikuasai guru, ceramah sering dianggap sebagai metode yang membosankan dan sulit mengetahui apakah seluruh siswa sudah mengerti apa yang dijelaskan (Sanjaya, 2013). Kemungkinan yang terjadi banyak siswa yang kurang termotivasi dalam belajar dan metode ceramah dapat menghalangi respon dari siswa. Pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif diharapkan lebih efektif dalam proses belajar mengajar. Dengan metode ceramah siswa hanya menunggu datangnya informasi dari guru saja. Siswa juga lebih cenderung ribut daripada memperhatikan pelajaran, karena materi yang diberikan kepada siswa dianggap

tidak menarik, akibatnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses pembelajaran dengan metode ceramah masih belum cukup memberikan kesan yang mendalam pada siswa, karena peran guru dalam menyampaikan materi lebih dominan dibandingkan keaktifan siswa sendiri. Guru lebih banyak memberikan penjelasan daripada mencari tahu sejauh mana siswa bisa menerima dan memahami informasi yang disampaikan.

Beberapa syarat mengajar yang efektif diantaranya: belajar secara aktif, guru harus variatif dalam menggunakan metode pada saat pembelajaran berlangsung dan motivasi yang sangat berperan pada perkembangan kegiatan belajar siswa dengan tujuan siswa akan belajar lebih tekun, lebih giat dan bersemangat (Slameto, 2010). Oleh karena itu, guru harus mempunyai kreativitas dalam memilih model pembelajaran yang menarik minat siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan kreatifitas seorang guru agar siswa tidak jenuh atau bosan dalam menerima pelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga akan memperjelas konsep-konsep yang diberikan kepada siswa senantiasa antusias berfikir dan berperan aktif. Salah satu alternatif model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa dalam pemecahan masalah adalah pembelajaran berbasis masalah atau disebut juga dengan *Problem Based Instruction* (PBI). Menurut Suprijono (2013), pembelajaran berdasarkan masalah mendorong peserta didik belajar aktif serta mendorong peserta didik menghubungkan pengalaman yang telah dimiliki dalam menemukan jawaban jawaban

atas problem yang mereka hadapi. Dengan penerapan model *Problem Based Instruction* diharapkan siswa dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan serta menghubungkan pengetahuan yang dimiliki siswa dengan penerapannya yang pada akhirnya hasil belajar siswa juga akan menjadi lebih baik. Menurut Sanjaya (2013) pembelajaran berdasarkan masalah diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Dalam proses pembelajaran di sekolah, pada hakekatnya yang berperan aktif adalah siswa, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator.

Salah satu bentuk pembelajaran yang menerapkan *student-active approach* atau *student-centered instruction* adalah model *Problem Based Instruction* (PBI). Dengan adanya penerapan model *Problem Based Learning* yang merupakan model pembelajaran inovatif, peran pembelajaran ini berorientasi pada kecakapan peserta didik dalam memproses informasi yang diperoleh. Pemrosesan informasi mengacu pada stimuli dari lingkungan, mengorganisasikan informasi, melihat permasalahan, mengembangkan konsep yang telah dimiliki dan berusaha memecahkan masalah.

Tabel 1 Sintaks PBI

No	Fase atau Tahap	Tingkah Laku Guru
1.	Mengorientasikan siswa kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran, mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.
2.	Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah itu.
3.	Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan, dan solusi.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya.	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, poster, rekaman video, dan model, serta membantu mereka berbagi karya mereka.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atas penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: Nur (2011)

Selama ini materi jurnal penyesuaian dianggap rumit, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Menurut pendapat Oemar Hamalik (2008), "Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar". Menurut beliau, prestasi

merupakan suatu hal yang penting untuk diketahui karena dengan adanya prestasi yang diwujudkan dalam bentuk angka, simbol, maupun kalimat dapat diketahui tingkat keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar. Prestasi belajar berfungsi sebagai indikator keberhasilan siswa dalam

suatu mata pelajaran, juga berfungsi sebagai indikator kualitas suatu lembaga pendidikan. Sebanyak 74% siswa belum mencapai nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan. Oleh karena itu perlu diadakan perbaikan hasil belajar pada materi ayat junal penyesuaian agar hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut Hartoyo (2004), ayat penyesuaian ialah ayat jurnal yang dibuat pada akhir periode akuntansi untuk memperbaiki atau menyesuaikan perkiraan-perkiraan yang belum sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Menurut Alam (2009) fungsi ayat jurnal penyesuaian adalah untuk mengubah sedemikian rupa nilai akun sehingga neraca saldo menunjukkan saldo yang sesungguhnya dari harta, utang, kewajiban, pendapatan, dan beban.

Menurut Sadiman (2012) media digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Briggs dalam Sadiman (2012) berpendapat bahwa media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan informasi serta dapat merangsang dan menumbuhkan dorongan siswa untuk belajar. Menurut Sadiman (2010) permainan sebagai suatu media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, diantaranya permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan, sesuatu yang menghibur. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Kelebihan dari

permainan dirancang untuk bisa menjadikan konsep-konsep yang abstrak menjadi konsep konkrit, dapat dimengerti dan menyenangkan, bisa menarik perhatian anak, memberi motivasi untuk belajar, dan membantu ingatan anak terhadap pelajaran yang diberikan. Berburu harta karun adalah salah satu jenis permainan dimana seseorang atau sekelompok orang mencoba untuk menemukan artikel yang tersembunyi. Berburu harta karun petunjuk yang paling sering diberikan dalam bentuk teka-teki. Setiap teka-teki harta karun berburu atau petunjuk harus dipecahkan untuk menemukan petunjuk berikutnya, dan akhirnya menemukan apa yang mereka cari. Pada dasarnya teka-teki berburu harta karun adalah alat unik yang dapat digunakan tidak hanya untuk bersenang-senang, tetapi untuk mendidik anak-anak juga. Penggunaan permainan digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pengerjaan materi ayat jurnal penyesuaian yang dianggap rumit agar lebih menyenangkan. Menurut Sardiman (2011) motivasi berpangkal dari kata “motif” yang berarti daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Ada tiga elemen dalam motivasi itu, yakni motivasi itu mengawali terjadinya perubahan energi, ditandai dengan adanya feeling dan dirangsang karena adanya tujuan yang hendak dicapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri seorang siswa yang akan memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai. Motivasi selalu

berkaitan dengan kebutuhan misalnya: kebutuhan untuk mencapai hasil, kebutuhan untuk mengatasi kesulitan dalam belajar, kebutuhan untuk menyenangkan orang lain. Dari latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik mengambil judul “Penerapan

Model *Problem Based Instruction* dengan Media Permainan *hunting treasure* untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa di Kelas XI IPS MAN 1 Gresik”

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Menurut Arikunto (2011) Penelitian Tindakan Kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian dilakukan melalui dua siklus tindakan dimana masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi.

Tempat dan Waktu Penelitian

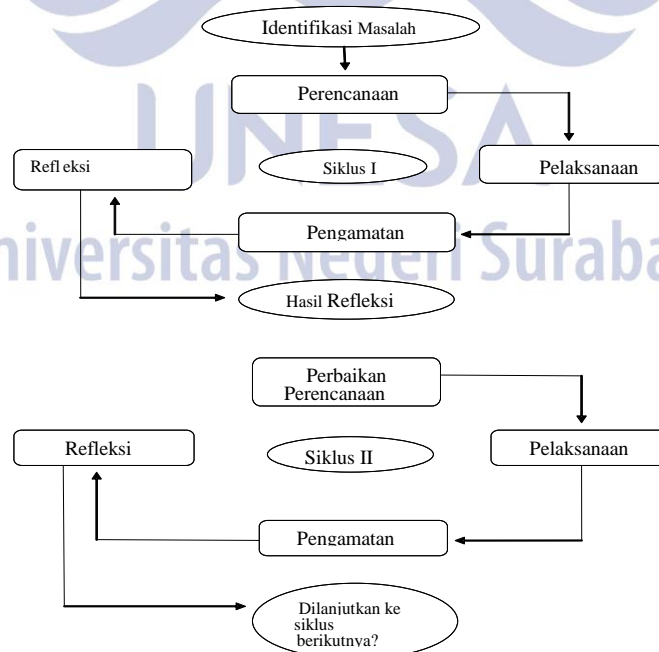
Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Gresik yang beralamat di Jalan Raya Bungah no.46 kecamatan Bungah Kabupaten Gresik

khususnya di kelas XI IPS 1. Waktu yang dilakukan untuk melakukan penelitian ini adalah dari proses penelitian dimulai sampai dengan penyusunan laporan penelitian.

Subjek dan Obyek Penelitian

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 yang terdiri dari 38 siswa. Obyek dari penelitian ini adalah peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Instruction dengan media permainan hunting treasure pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa.

Rancangan Penelitian



Gambar 1 Rancangan Penelitian (Arikunto, 2011)

Tahap Perencanaan

Tahap ini meliputi menentukan materi yang akan diberikan, menentukan jadwal pelaksanaan tindakan sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia, mengidentifikasi masalah-masalah yang berhubungan dengan materi yang akan diberikan kepada siswa, mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta instrument penelitian berupa angket, pedoman observasi, dan tes hasil belajar, mempersiapkan permasalahan untuk bahan diskusi, dan mempersiapkan cara menganalisis data mengenai proses dan tindakan perbaikan.

Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan dalam tahap perencanaan. Peneliti melakukan proses belajar mengajar sesuai dengan skenario pembelajaran dalam RPP yang disesuaikan dengan tahap-tahap dalam model *Problem Based Instruction*. Memberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa, dan memberikan posttest untuk mengetahui seberapa jauh siswa memahami dan mengalami peningkatan hasil belajar setelah proses belajar mengajar dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* dengan media permainan *hunting treasure*. Mengamati aktifitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan lembar pengamatan serta siswa mengisi angket untuk mengetahui motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Tahap Observasi/Pengamatan

Dalam tahap ini peneliti melakukan pengamatan mengenai motivasi dan hasil belajar siswa. Yakni dengan mengamati secara langsung aktifitas siswa dalam kelas dengan menggunakan lembar observasi yang dibuat sebelumnya dan menggunakan post test untuk mengetahui bagaimana peningkatan nilai yang didapat siswa sebelum dan setelah melakukan pembelajaran dengan model *Problem Based*

Instruction dengan media permainan *hunting treasure*.

Tahap Refleksi

Tahap ini merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan pada siklus sebelumnya. Refleksi merupakan ulasan dari hasil tindakan dan observasi untuk mengetahui proses belajar mengajar yang sudah dilaksanakan. Dari refleksi dapat diketahui kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model *Problem Based Instruction* serta untuk mengetahui tindakan apa yang akan dilakukan pada perencanaan untuk siklus selanjutnya.

(Sumber Arikunto, 2011)

Teknik Analisis Data

Analisis Pengelolaan Pembelajaran Model *Problem Based Instruction* Pengamatan aktivitas guru dan siswa serta analisis motivasi siswa di deskripsikan dengan skala penilaian rating scale.

Skor rata – rata aktivitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar di peroleh nilai hasil pengamatan aktivitas siswa untuk setiap aspek dikalikan dengan nilai yang sesuai dengan skala penilaian.

$$\text{Nilai tiap aspek} = \frac{\sum \text{Skor penilaian}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya penilaian skor rata – rata tersebut dikonversikan dengan kriteria sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar ditentukan berdasarkan tingkat penguasaan materi yang dinilai berdasarkan tingkat penguasaan materi yang dinilai berdasarkan prosedur Penilaian Acuan Patokan (PAP). Yakni penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan. Nilai *post test* dan disajikan dalam presentase hasil belajar siswa dengan perhitungan:

$$X = \frac{F_x}{N}$$

Dimana: X = Rata-rata nilai

F_x = Jumlah seluruh nilai

N = Jumlah seluruh siswa

Analisis Respon Siswa

Instrumen penelitian berupa angket untuk mengetahui respon siswa menggunakan skala *likert*. Hasil angket siswa yang diperoleh dianalisis atau dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai tiap aspek} = \frac{\sum \text{Skor penilaian}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya penilaian skor rata – rata tersebut dikonversikan dengan kriteria skala penilaian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aktivitas Guru

Terjadi peningkatan skor secara keseluruhan yaitu 78% Nilai ini tergolong baik. Pada siklus I rata-rata penilaian aktivitas guru mencapai 55,5. Pada siklus I penilaian aktivitas guru tergolong baik namun perlu ada perbaikan, yaitu kemampuan guru dalam menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari, mengkoordinasikan pembentukan kelompok, serta menjelaskan cara kerja kelompok.

Pada siklus II diperoleh rata-rata pengamatan aktivitas guru mencapai 58. Dibandingkan siklus I maka diketahui bahwa aktivitas guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar telah mengalami peningkatan pada siklus II. Aktivitas guru dalam penerapan model *Problem Based Instruction* mengalami peningkatan sebesar 3%. Meskipun peningkatan yang terjadi tidak begitu besar namun berdasarkan peningkatan nilai pengamatan tersebut, dapat diketahui bahwa guru telah melakukan perbaikan di siklus II dalam mengelola kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran pada setiap siklus menunjukkan peningkatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan model *Problem Based Instruction* dengan menggunakan media permainan *hunting treasure* dikategorikan baik.

Aktivitas Siswa

Dapat dilihat bahwa pada siklus I dalam aktivitas berdiskusi, menyampaikan pendapat, penyelesaian masalah dan mempresentasikan hasil diskusi nilai yang diberikan pengamat masih dalam kategori cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II nilai yang diberikan pengamat mengalami peningkatan pada aspek yang dinilai kurang. Terjadi peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan aktivitas siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model *Problem Based Instruction* adalah 8%. Meski tidak menunjukkan prosentase peningkatan aktivitas siswa yang tinggi, namun dapat diketahui adanya perubahan aktivitas siswa yang mengarah pada perubahan yang baik. Pada siklus I kegiatan siswa yang masih dirasa perlu untuk ditingkatkan adalah keaktifan siswa untuk bertanya dan kemampuan siswa membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari pada siklus I. Pada siklus I siswa masih belum dapat menunjukkan keaktifan untuk bertanya kepada guru, demikian juga pada siklus II.

Antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran terlihat pada saat guru memberikan pertanyaan maupun tugas diskusi. Untuk menumbuhkan motivasi siswa, guru memulai pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi. Hal ini mendapat respon baik dari siswa dengan memberikan jawaban secara bergantian atas pertanyaan yang diajukan. Selain itu, siswa sangat antusias ketika mengerjakan tugas diskusi yang diberikan.

Aktivitas siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, secara keseluruhan dikategorikan baik. Namun kebiasaan siswa yang hanya menerima materi dari guru harus mulai dihilangkan. Agar siswa tidak hanya pasif menerima penjelasan dari guru, siswa perlu mempersiapkan diri dengan membaca materi terlebih dahulu sebelum materi disampaikan. Hal bertujuan agar siswa memiliki lebih banyak pengetahuan dan memiliki bahan untuk ditanyakan kepada guru. Oleh karena

itu siswa perlu memiliki referensi yang lebih banyak untuk melengkapi pengetahuan mereka.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar yang dicapai siswa dapat dilihat dari nilai pretest dan posttest pada siklus I dan siklus II. Peneliti melakukan pretest di awal pembelajaran siklus I. Tujuan diberikannya pretest adalah untuk mengetahui kemampuan dasar siswa. Pada akhir pembelajaran siklus II, guru melakukan posttest yang diberikan kepada siswa. Tujuan diberikannya posttest adalah untuk mengukur perkembangan pemahaman siswa setelah diberikan penerapan model pembelajaran agar untuk kedepannya dalam pelaksanaan selanjutnya dapat lebih baik, dan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa terhadap pelajaran yang diberikan dari setiap pertemuan. siswa yang mengalami kenaikan nilai dari pretest ke posttest sebanyak 75%, siswa yang mengalami penurunan nilai sebanyak 14%, dan sisanya 11% tidak mengalami perubahan nilai. Berdasarkan prosentase tersebut, maka sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pembelajaran.

Nilai rata-rata hasil pretest siswa yang dilaksanakan pada siklus I adalah 56. Sedangkan nilai rata-rata posttest siswa pada siklus II yang diperoleh meningkat menjadi 65. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh masih banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal dan secara keseluruhan siswa belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Akan tetapi rata-rata nilai yang diperoleh siswa pada posttest siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan pretest siklus I.

Terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* yang dicapai siswa masih dibawah nilai ketuntasan minimal individu yang harus dicapai. Namun dari rata-rata nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata nilai dari nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Motivasi Siswa

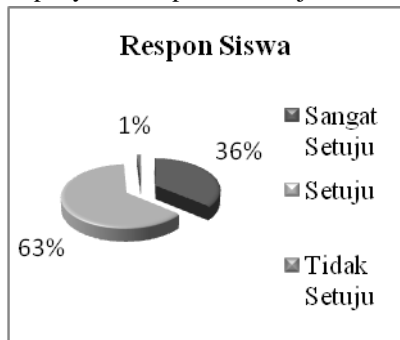
Ada beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki pada siklus I diantaranya, ketertarikan siswa pada materi, antusias siswa, mengatasi kesulitan dan bersaing dalam menyelesaikan soal, mempresentasikan hasil diskusi dan menyimpulkan materi. Semua aspek dapat diperbaiki dan mendapatkan nilai yang baik dari pengamat pada siklus II, namun dalam hal menyimpulkan materi masih dirasa kurang tetapi sudah mengalami peningkatan. Terjadi peningkatan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II. Peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan penerapan model Problem Based Instruction adalah 8%. Meski tidak menunjukkan prosentase peningkatan motivasi siswa yang tinggi, namun dapat diketahui adanya perubahan motivasi siswa yang mengarah pada perubahan yang baik.

Pada siklus I motivasi siswa yang masih dirasa perlu untuk ditingkatkan adalah antusias siswa untuk mempelajari dan mengatasi kesulitan dalam penyelesaian permasalahan materi ayat jurnal penyesuaian. Tetapi, pada siklus II siswa mulai tertarik untuk mempelajari materi ayat jurnal penyesuaian dan siswa lebih bersemangat mengikuti kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.. Motivasi siswa yang mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, secara keseluruhan dikategorikan baik. Siswa terlihat lebih antusias dalam aktivitas belajar mengajar. Penerapan permainan dalam sela-sela diskusi mendapat respon baik dari siswa sehingga siswa lebih dapat bekerja sama dalam mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan. Kerjasama yang baik dalam kegiatan diskusi kelompok juga dapat meningkatkan interaksi yang baik antar teman agar suasana belajar lebih nyaman dan menyenangkan.

Respon Siswa

Hasil angket penelitian respon siswa terhadap model Problem Based Instruction dengan media permainan hunting treasure diambil dengan menggunakan angket respon

siswa. Pelaksanaan pengambilan data dilakukan pada akhir siklus II. Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran yang diterapkan pada pokok bahasan ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa.



Gambar 2 Hasil Respon Siswa (sumber: data yang diolah)

Dari deskripsi hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penerapan jika model Problem Based Instruction dengan media permainan hunting treasure pada materi ayat jurnal penyesuaian tergolong sangat baik. Hasil angket menunjukkan bahwa 84% siswa setuju dengan penerapan model Problem Based Instruction dengan media permainan hunting treasure. Hal ini juga tercermin dari adanya peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi siswa dari siklus I ke siklus II.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Instruction dengan media permainan hunting treasure pada materi ayat jurnal penyesuaian perusahaan jasa kelas XI IPS 1 di MAN 1 Gresik cukup efektif. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil penelitian sebagai berikut:

Aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan hunting treasure secara keseluruhan termasuk dalam kategori penilaian baik. Aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap siklus I dan siklus II. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan hunting treasure secara

keseluruhan termasuk dalam kategori baik. Aktivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pretest hingga posttest yang dilaksanakan pada siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest dan posttest. Motivasi siswa dalam proses pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan hunting treasure pada setiap siklus tergolong baik dan mengalami peningkatan pada setiap siklus. Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan hunting treasure secara keseluruhan dinilai sangat baik.

Saran

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* dengan media permainan *hunting treasure* membutuhkan waktu relatif panjang, dengan demikian guru hendaknya memperhatikan waktu yang digunakan. Pengelolaan waktu harus sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh guru sehingga pembelajaran berlangsung dengan efektif. Sebelum proses pembelajaran dilaksanakan, alangkah lebih baik jika siswa mengetahui materi yang akan dipelajari sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa dapat menyelesaikan tugas diskusi sesuai dengan waktu yang telah direncanakan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam. 2009. Akuntansi untuk SMA kelas XI. Jakarta: Esis.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartoyo. 2004. *Akuntansi Perusahaan Jasa*. Surabaya: Perum Percetakan Negara RI Surabaya.
- Nur. Muhammad. 2011. *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.

- Sadiman. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. 2011. *Interaksidan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperatif Learning Teoridan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.

