

PENGARUH MINAT BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TIME TOKEN TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI

Purida Alawiyah Simbolon¹, Harningsih Fitri Situmorang²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia¹²

Email: puri.alawiyah21@gmail.com, harningsihfitri@umsu.ac.id

Abstract

The learning model used is Time Token. This research aims to: (1) Find out the influence of interest in learning using the Time Token Learning Model on Accounting Learning Outcomes in Class X of SMK Trittech Informatika. (2) Knowing student learning outcomes using the Time Token Learning Model in Class X of SMK Trittech Informatika. The type of research used was experimental and the research subjects used were class X Accounting students at SMK Trittech Informatika. The research instruments used were learning results tests and questionnaires. The test questions in the form of essays and questionnaires have been tested and declared valid and reliable. The results of testing the research hypothesis through a simple linear regression test show that the t value is 2.318 and by comparing the t table value of 1.724, it is $2.318 > 1.724$ so the decision is that H_a is accepted and H_o is rejected. This means that there is an influence of interest in learning using the Time Token learning model on accounting learning outcomes in class X at SMK Trittech Informatika

Keywords: Interest in Learning, Time Token Learning Model, Learning Outcomes

(*) Corresponding Author: Purida Alawiyah Simbolon. puri.alawiyah21@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar seorang siswa. Karena itu banyak pendidik menggunakan berbagai macam media dan model pembelajaran yang ada guna untuk menarik dan mempertahankan minat siswa pada saat proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih maksimal hasilnya. Menurut Mulyani (2013) bahwa dalam proses pembelajaran tentunya harus bersifat interaktif dan menyenangkan untuk memotivasi siswa agar aktif dalam belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas siswa agar berkembang sesuai bakat dan minat siswa tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh siswa dalam proses pembelajaran dan dengan demikian juga menjadi perhatian bagi seorang pendidik yang mengajar di kelas. Pembelajaran yang rendah interaktif antara guru dan murid serta kurang menyenangkan maka siswa akan juga akan kurang berminat sehingga dapat mempengaruhi tingkat hasil belajar.

Slameto (2003) menyatakan bahwa minat belajar adalah salah satu faktor terbesar dalam mempengaruhi hasil belajar karena jika materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa tersebut maka siswa tidak akan bisa belajar dengan baik. Belajar yang disertai tanpa minat maka siswa akan malas dan tidak akan mendapatkan kepuasan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian jika seorang guru mampu menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran hal tersebut akan dapat merangsang keinginan belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan akan tercapai.

Sebaliknya, jika minat siswa menjadi berkurang ketika belajar hal tersebut akan mempengaruhi tujuan dalam pembelajaran. Itulah pentingnya mengapa guru perlu mengatur rancangan pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa agar hasil belajar tersebut bisa efektif.

SMK Tritech Informatika merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan swasta yang ada di provinsi Sumatera Utara dengan berbagai macam jurusan yang diantaranya adalah jurusan akuntansi dan keuangan lembaga. Berdasarkan wawancara dan perolehan nilai dari guru akuntansi siswa kelas X diketahui terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang ada di kelas.

Tabel 1. Hasil Nilai Siswa kelas X Akuntansi

KELAS	NILAI	JUMLAH SISWA
X Akuntansi	< 70	21
	≥ 70	2
TOTAL SISWA		23

Sumber : guru akuntansi kelas X SMK Tritech Informatika

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa yang ada untuk di bidang mata pelajaran akuntansi memiliki nilai yang dibawah rata-rata. KKM untuk nilai mata pelajaran akuntansi di kelas X SMK Tritech Informatika ialah 70 dan hampir seluruh siswa tersebut memiliki nilai yang tidak mencapai KKM. Kemudian, dari hasil nilai belajar tersebut salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar ialah dengan mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan mempengaruhi minat belajar siswa terutama seorang guru dapat meningkatkan minat tentunya siswa akan lebih bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Djamarah (2011) minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajarinya dengan sungguh-sungguh karena ada ketertarikan dari mata pelajaran yang diminatinya dan oleh sebab itu siswa menjadi lebih mudah memahami pelajaran yang diminatinya. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat.

Menurut Slameto (2013) minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena jika pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya. Oleh sebab itu, siswa menjadi enggan untuk belajar dengan sungguh-sungguh sehingga akibatnya tidak ada kepuasan dari pelajaran yang dipelajarinya. Mata pelajaran yang bisa menarik minat siswa akan membuat siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajari dan memahaminya.

Salah satu cara menarik minat belajar siswa ialah dengan menggunakan model pembelajaran. Ada berbagai macam model pembelajaran, salah satunya ialah model pembelajaran time token. Secara etimologi, time token berasal dari kata time (waktu) dan token (tanda). Artinya time token adalah tanda waktu.

Menurut Huda (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran time token merupakan proses belajar yang menempatkan siswa sebagai subjek atau dengan kata lain proses pembelajaran yang demokratis. Pada saat kegiatan belajar mengajar aktivitas siswa menjadi perhatian utama guru ketika mengajar. Artinya para siswa akan selalu dilibatkan secara aktif ketika belajar. Guru berperan untuk mengajak siswa mencari solusi bersama terhadap permasalahan yang ditemui.

Dengan mempengaruhi minat belajar tentunya hasil belajar siswa itu sendiri juga akan terpengaruh. Menggunakan model pembelajaran memungkinkan untuk menarik minat belajar sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan dari pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa bentuk nilai atau skor serta perubahan terhadap keterampilan dan wawasan seseorang. Jadi, hasil belajar tidak hanya bisa berupa angka

atau simbol akan tetapi jika ada peningkatan terhadap pengetahuan, sikap, pola pikir serta keterampilan seseorang setelah belajar maka hal tersebut juga dapat dikatakan sebagai hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif digunakan untuk meneliti dan menguji pada populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data pengujian tersebut dilakukan dengan menggunakan alat ukur (instrumen) penelitian berupa soal tes dan angket yang kemudian dianalisis dalam bentuk angka sehingga hipotesis penelitian dapat diketahui apakah diterima atau ditolak. Pada penelitian ini, populasi siswa SMK Tritech Informatika ialah 827 siswa dan jumlah sampel yang digunakan ialah 20 siswa yaitu siswa kelas X Akuntansi SMK Tritech Informatika. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program SPSS 23 dengan teknik analisis data yaitu uji normalitas, uji wilcoxon dan uji analisis regresi linier sederhana.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Uji Normalitas

**Tabel 2. Uji Normalitas Test Shapiro
Wilk Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.176	20	.106	.914	20	.074
Post Test	.166	20	.153	.932	20	.166

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengolahan data dengan SPSS 23

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diatas diperoleh nilai *Sig. Shapiro Wilk* dari data *pre test* dan *post test* ialah 0,074 dan 0,166. Kedua nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan yaitu 0,05 sehingga data nilai tes dapat dikatakan berdistribusi normal.

**Tabel 3. Uji Normalitas Angket
Shapiro Wilk Tests of
Normality**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Uji Angket	.172	20	.123	.943	20	.274

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Pengolahan data dari SPSS 23

Berdasarkan hasil data tabel diatas maka dapat diketahui bahwa nilai *Sig. uji normalitas angket* ialah 0,274. Kemudian dapat disimpulkan kaidah keputusannya ialah nilai *Sig.* > 0,05 atau 0,274 > 0,05 maka data angket dapat dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* ini digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. Uji ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 23. Berikut hasil uji *Wilcoxon* pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Uji Wilcoxon Signed Ranks Test Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test Negative Ranks	1 ^a	12.00	12.00
Positive Ranks	18 ^b	9.89	178.00
Ties	1 ^c		
Total	20		

- a. Post Test < Pre Test c. Post Test = Pre Test
b. Post Test > Pre Test

Sumber : Pengolahan data dari SPSS 23

Berdasarkan hasil data diatas dapat diketahui bahwa *negative ranks* dari *pre test* ke *post test* ialah sebesar 1 yang artinya ada penurunan nilai sebesar 1. Sedangkan *positive ranks* nilainya adalah 18 yang berarti ada peningkatan terhadap 18 siswa dari hasil *pre test* ke *post test* dengan nilai 9,89. Dan terakhir nilai dari *ties* yaitu sebesar 1 yang artinya ada persamaan nilai antara *pre test* dan *post test*.

Tabel 5. Uji Wilcoxon Based on Negative Ranks Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test
Z	-3.362 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks.

Sumber : Pengolahan data SPSS 23

Dari perhitungan data pada tabel 5 diketahui nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,001 dan dengan menggunakan perbandingan 0,05 maka dapat diketahui bahwa $0,001 < 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya bahwa ada pengaruh minat belajar menggunakan model pembelajaran *time token* terhadap hasil belajar akuntansi di kelas X SMK Tritech Infotmatika.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang akan digunakan ialah uji regresi linier sederhana untuk mengetahui apakah hipotesis yang ada diterima atau ditolak dengan cara membandingkan nilai t dengan nilai t tabel. Hasil perhitungan uji regresi linier sederhana dengan SPSS 23 dalam penelitian ini ialah :

Tabel 6. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	16.464	28.101		.586	.565
Angket	.880	.379	.479	2.318	.032

a. Dependent Variable : Post Test

Sumber : Pengolahan data SPSS 23

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa nilai t adalah 2,318. Nilai t tersebut kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel yaitu 2,085 maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa nilai $t > \text{nilai } t \text{ tabel}$ yaitu $2,318 > 2,085$ sehingga dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

Pembahasan

Berdasarkan uji normalitas soal test yang diperoleh dari perhitungan SPSS 23 milik Shapiro Wilk diperoleh nilai tes ialah 0,74 dan 0,166 dimana kaidah keputusan apabila nilai Sig. $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal sehingga dapat dikatakan bahwa data nilai test dinyatakan berdistribusi normal. Sedangkan untuk angket diperoleh hasil perhitungan melalui SPSS 23 dengan nilai Sig. 0,274 dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga angket dinyatakan berdistribusi normal.

Dalam pengujian Uji Wilcoxon untuk pre test dan post test diketahui bahwa negative ranks nya ialah 1 yang artinya ada paenurunan nilai dari pre test ke post test. Kemudian nilai positive ranks ialah 18 yang artinya sebanyak 18 siswa mengalami peningkatan nilai ketika menggunakan model pembelajaran time token. Sedangkan Ties nilainya ialah 1 yang artinya sebanyak 1 siswa yang nilai pre test dan post test nya tidak berbeda saat sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran time token.

Selanjutnya berdasarkan perhitungan data melalui aplikasi SPSS 23 pada uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan asumsi bahwa H_a yaitu adanya pengaruh minat belajar menggunakan model pembelajaran time token terhadap hasil belajar akuntansi siswa di kelas X SMK Tritech Informatika dan H_o yaitu tidak adanya pengaruh minat belajar menggunakan model pembelajaran time token terhadap hasil belajar akuntansi di kelas X SMK Tritech Informatika. Perhitungan uji regresi linier sederhana dengan menggunakan SPSS 23 dengan kaidah keputusan nilai $t > \text{nilai } t \text{ tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak dan nilai $t < \text{nilai } t \text{ tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Data yang dihasilkan dari uji regresi linier sederhana yaitu nilai t ialah 2,318 dan nilai t tabel adalah 2,085 yang berarti $2,318 > 2,085$ maka kaidah keputusannya adalah H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian berarti ada pengaruh minat belajar menggunakan model pembelajaran time token terhadap hasil belajar siswa kelas X Akuntansi di SMK Tritech Informatika.

KESIMPULAN

Dari perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh antara variabel X dan variabel Y. Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa nilai t ialah 2,318 dan kemudian dibandingkan dengan nilai t tabel yaitu 1,724 maka nilai $2,318 > 2,085$ sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh minat belajar (variabel X) menggunakan model pembelajaran time token terhadap hasil belajar akuntansi (variabel Y) di kelas X Akuntansi SMK Tritech Informatika. Dan dari melihat

hasil uji Wilcoxon sebelumnya dapat diketahui bahwa pengaruh yang ada juga bersifat positif sehingga dapat dikatakan bahwa menggunakan model pembelajaran time token dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rachman Shaleh dan Muhibb Abdul Wahab. (2004). *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Kencana.
- Abdul Rahman Saleh. (2006). *Peranan teknologi informasi dalam meningkatkan kegemaran membaca dan menulis masyarakat*. Jurnal Pustakawan Indonesia. https://www.researchgate.net/profile/Abdul_Saleh3/publication/24273350_5_Peranan_Teknologi_Informasi_dalam_Meningkatkan_Kegemaran_Membaca_dan_Menulis_Masyarakat/links/57313c0008aed286ca0dcaaa.pdf
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arends. (2008). *Model Pembelajaran Kooperatif, Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Time Token*. <http://ilmianissa.blogspot.com/2012/08/model-pembelajaran-time-token-Arends.html>
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitisn : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : . Rineka Cipta.
- Aris, Shoimin. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.