

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Belajar dan Pembelajaran**

###### **a. Belajar**

Menurut Winkel dalam (Purwanto, 2016, hal. 38) “belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Belajar adalah aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha, menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman.

Menurut Dahar dalam (Purwanto, 2016, hal. 42) “dalam teori belajar kognitif, seseorang dikatakan belajar apabila telah memahami keseluruhan persoalan secara mendalam. Memahami itu berkaitan dengan proses mental. Bagaimana impresi indera dicatat dan disimpan dalam otak dan bagaimana impresi-impresi itu digunakan untuk memecahkan masalah”.

Menurut (Sardiman, 2015, hal. 22) “belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya”.

Dari beberapa pengertian di atas, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terbentuk akibat adanya pengalaman yang pernah dialami maupun ilmu pengetahuan yang didapatkan oleh seseorang. Pengalaman didapat dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui pengetahuan yang diperoleh.

Dari penjelasan di atas, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku. Ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut sebagai berikut (Slameto,

2015, hal. 3) :

- 1) Perubahan terjadi secara sadar, ini berarti seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya;
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, sebagai hasil belajar perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan dan tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya;
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh yang lebih baik dari sebelumnya.

Dengan demikian, semakin banyak usaha belajar itu dilakukan maka akan semakin banyak pula dan semakin baik perubahan yang akan didapatkan. Perubahan yang bersifat aktif bermakna bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya dan begitu saja melainkan karena adanya usaha dari diri sendiri.

#### **b. Pembelajaran**

Menurut (Komalasari, 2014, hal. 3) “pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik/ pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan- tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien”.

Winkel dalam (Siregar, 2014, hal. 12) “pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa”.

Menurut (Sutikno, 2013, hal. 10) “pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara implisit dalam pembelajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil

pembelajaran yang diinginkan”.

Dari pengertian diatas, yang dimaksud dengan pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seorang pendidik membelajarkan peserta didik yang didalamnya terdapat suatu rencana dan metode guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Istilah pembelajaran dapat diartikan dari berbagai sudut pandang, salah satunya adalah sudut pandang behavioristik. Menurut (Abidin, 2014, hal. 1) “berdasarkan teori behavioristik pembelajaran sering dikatakan sebagai proses pengubah tingkah laku siswa melalui pengoptimalan lingkungan sebagai sumber stimulus belajar”.

Abidin (2014, hal. 2) mengemukakan pembelajaran memiliki dua karakteristik utama yaitu “pertama, proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal yang menghendaki aktivitas siswa untuk berfikir dan kedua, pembelajaran diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka bangun sendiri”.

Dari kedua karakteristik di atas, bahwa pembelajaran bukan hanya suatu kegiatan memindahkan ilmu pengetahuan saja melainkan siswa harus ikut serta aktif mencari dan menemukan pengetahuannya sendiri dengan potensi yang dimilikinya agar pengetahuan yang didapat akan selalu diingat.

## **2. Model Pembelajaran**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Menurut Setiani (2015, h. 150) “model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif”.

Menurut Mulyana (2015) “model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang

pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar”.

Menurut Joyce dalam (Al-Tabany, 2014, hal. 23) menyatakan bahwa “model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pola dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum dan lainnya”.

Menurut Soekamto dalam (Al-Tabany, 2014, hal. 24) mengemukakan yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang distematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Dari pengertian di atas, yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang tersusun sistematis dan terstruktur dalam merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan di dalam kelas, guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## **b. Fungsi Model Pembelajaran**

Menurut Chauhan dalam (Wahab, 2013, hal. 55) “model pembelajaran harus dikembangkan sehingga dapat berfungsi membantu pelaksanaan tugas – tugas guru dalam proses pembelajaran di kelas”. Adapun fungsi model pembelajaran adalah sebagai berikut (Wahab, 2013, hal. 55) :

- 1) Pedoman, dengan adanya model mengajar dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan guru. Dengan memiliki rencana pengajar yang bersifat komperhensif guru diharapkan dapat membantu siswa mencapai tujuan-tujuan pengajaran;
- 2) Pengembangan kurikulum, model mengajar dapat membantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan dan kelas yang berbeda dalam pendidikan;
- 3) Menetapkan bahan-bahan pengajaran, model mengajar menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan ajar yang

berbeda dan yang akan digunakan oleh guru dalam membantu perubahan kepribadian siswa;

- 4) Membantu perbaikan dalam mengajar, model mengajar dapat membantu dalam proses atau kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan keefektifan mengajar.

Dari fungsi model pembelajaran di atas, dapat diketahui bahwa dengan menerapkan model pembelajaran di kelas guru akan merasa terbantu dalam menyiapkan bahan ajar yang akan digunakan. Selain itu, model pembelajaran menjadi pedoman atau pegangan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### c. Prinsip Model Pembelajaran

Menurut Montenegro dalam (<https://rinastkip.wordpress.com/2013/02/09/makalah-karakteristik-dan-model-model-pembelajaran-rinastkip/>)

agar model pembelajaran dapat menghasilkan perencanaan yang efektif dan efisien, maka prinsip-prinsip berikut ini harus diperhatikan :

- 1) Model pembelajaran harus memiliki dasar nilai yang jelas dan mantap;
- 2) Model pembelajaran dimulai dari tujuan umum, tujuan umum dirinci menjadi tujuan khusus, lalu bila masih dapat dirinci maka dirinci lebih detail lagi;
- 3) Model pembelajaran hendaknya sesuai dengan kenyataan;
- 4) Model pembelajaran hendaknya mempertimbangkan kondisi sosial dan budaya;
- 5) Model pembelajaran hendaknya dapat mengikuti perubahan dan menyesuaikan.

## 3. Model Pembelajaran *Role Playing*

### a. Pengertian Model Pembelajaran *Role Playing*

Abdurrahman dalam Munir (2017, h. 40),

“Metode *Role Playing* sebagai salah satu metode pembelajaran yang dipilih dalam proses belajar mengajar bagi siswa. Siswa sangat antusias atau memperhatikan sekali terhadap pelajaran apabila pelajaran tersebut memang menyangkut kehidupan dia

sehari-hari di lingkungan masyarakat. Pembelajaran berdasarkan pengalaman yang menyenangkan melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Guru sebagai perancang pembelajaran, merancang skenario yang akan diperankan oleh siswa, dengan demikian, kondisi belajar yang menyenangkan dan bermakna akan terwujud sehingga menyebabkan minat belajar siswa meningkat”.

Menurut Amri dalam Ningsih (2014, hal. 52) “metode bermain peran adalah pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa dengan cara siswa memerankan suatu tokoh, baik tokoh hidup maupun mati Metode ini mengembangkan penghayatan, tanggung jawab, dan terampil dalam memakai materi yang dipelajari”.

Menurut Komalasari (2014, hal 80),

“*Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan”.

Dari pengertian diatas, yang dimaksud dengan *role playing* adalah model pembelajaran bermain peran, dimana dalam pelaksanaannya siswa memiliki peranannya masing-masing dalam suatu skenario yang telah diatur oleh guru.

#### **b. Tujuan Model Pembelajaran *Role Playing***

Setiap model pembelajaran memiliki tujuannya masing-masing dengan kesamaan untuk mencapai tujuan kompetensi yang diinginkan. Adapun tujuan *role playing* Menurut Afifi (2017, hal. 32) “model *role playing* bertujuan untuk melatih siswa terampil menghayati peran yang diperankan dan kerja sama toleransi dalam menjalani kehidupan sosial bermasyarakat juga memecahkan masalah”.

Menurut Kurniasih (2016, hal. 68) adalah “untuk melatih siswa agar mereka mampu menyelesaikan masalah-masalah sosial psikologis serta melatih siswa agar mereka dapat bergaul dan memberi pemahaman siswa karena akan lebih jelas dan dihayati oleh siswa.”

Sedangkan menurut Uno (2014, hal. 26),

“*Role playing* sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk Membantu siswa menemukan makna diri di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain”.

Menurut Djamarah (2013, h. 70) tujuan penggunaan dari model *role playing* yaitu :

1. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
2. Dapat belajar bagaimana membagi tanggungjawab.
3. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
4. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Role Playing*

Menurut Nurdiansyah dalam (<http://rantaiguru.blogspot.co.id/2016/05/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing.html>) *role playing* memiliki kelamahan dan kelebihan sebagai berikut :

Kelebihan :

- 1) Memberikan kesan yang kuat dan lama terhadap ingatan peserta didik.
- 2) Menarik bagi peserta didik, sehingga menjadikan kelas menjadi antusias dan dinamis.
- 3) Membangkitkan semangat dalam diri peserta didik serta menumbuhkan kebersamaan.
- 4) Peserta didik bisa terjun langsung dalam memerankan sesuatu yang hendak di bahas dalam kegiatan belajar.

Kekurangan :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama dalam kegiatan skenario
- 2) Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam memainkan peran
- 3) Kegiatan bermain peran tidak akan maksimal jika

suasana kelas tidak memadai

- 4) Jika peserta didik tidak dipersiapkan dengan sungguh-sungguh maka skenario tidak akan berjalan dengan baik
- 5) Tidak semua konsep pembelajaran bisa menggunakan model ini

Sedangkan menurut Umami dalam (<http://fatrikah.blogspot.co.id/2016/06/model-pembelajaran-role-playing.html>), dalam pelaksanaan metode pembelajaran *Role Playing* (bermain peran) memiliki kelebihan :

- 1) Siswa lebih tertarik perhatiannya pada saat pembelajaran
- 2) Melatih siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran,
- 3) Memunculkan rasa tanggung jawab terhadap perana yang dilakoni,
- 4) Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif,
- 5) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Adapun kelemahan metode *Role Playing* (bermain peran) :

- 1) Bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan model ini akan mengacaukan kegiatan berlangsungnya *role playing*;
- 2) Memakan waktu yang cukup lama;
- 3) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif;
- 4) Memerlukan tempat yang cukup luas;
- 5) Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton.

#### **d. Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Role Playing***

Adapun langkah – langkah dari model pembelajaran *role playing* menurut (Komalasari, 2014, h. 81) sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun atau menyiapkan skenario siklus akuntansi perusahaan dagang yang akan ditampilkan.
- 2) Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran.
- 3) Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang.
- 4) Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
- 5) Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario siklus akuntansi perusahaan dagang.
- 6) Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario siklus akuntansi perusahaan dagang.



- 7) Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
- 8) Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
- 9) Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Menurut Nurdiansyah dalam (<http://rantaiguru.blogspot.co.id/2016/05/pengertian-dan-langkah-langkah-model-pembelajaran-role-playing.html>), langkah – langkah model pembelajaran role playing sebagai berikut :

- 1) Guru menyusun serta menyiapkan skenario.
- 2) Menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario beberapa hari sebelum kegiatan berlangsung.
- 3) Guru membuat kelompok yang berisikan 5 orang siswa
- 4) Menjelaskan kompetensi yang hendak dicapai
- 5) Memanggil peserta didik untuk menjalankan skenario.
- 6) Setiap peserta didik berada dikelompoknya sembari melihat peragaan kelompok lain.
- 7) Setelah semua sudah selesai dilakukan, setiap peserta didik diberi lembar kerja untuk melakukan penilaian atas penampilan tiap-tiap kelompok.
- 8) Setiap kelompok menyampaikan kesimpulan
- 9) Pendidik memberikan kesimpulan secara umum
- 10) Evaluasi

Dari paparan langkah – langkah model pembelajaran role playing diatas, peneliti menyimpulkan langkah – langkah model pembelajaran role playing sebagai berikut :

- 1) Guru harus menyiapkan skenario untuk diperdalam oleh beberapa siswa yang akan bermain peran.
- 2) Skenario diserahkan kepada siswa yang akan bermain peran beberapa hari sebelumnya.
- 3) Guru harus menjelaskan terlebih dahulu kompetensi yang ingin dicapai dalam mata pelajaran tersebut.
- 4) Guru memanggil siswa yang akan bermain peran.
- 5) Siswa memerankan peran yang telah ditentukan dalam skenario.
- 6) Siswa yang lain dibagi menjadi beberapa kelompok dan ditugaskan untuk memperhatikan peran yang dimainkan oleh pelakon.

- 7) Selama memperhatikan, siswa diberikan lembar kerja.
- 8) Setelah selesai bermain peran, siswa yang menyimak memberikan masukan dan komentar.
- 9) Masing – masing kelompok memberikan kesimpulan.

#### **4. Aplikasi Android**

##### **a. Pengertian Aplikasi Android**

Menurut Hasugian dalam (<https://lesmardin1988.wordpress.com/2014/08/13/pengertian-aplikasi/>) “aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pemakai”.

Menurut Narmatha dalam (Zahid, 2018, hal. 910) “android adalah platform *software* sekaligus sistem operasi yang berbasis kernel Linux. Pertama kali platform ini dikembangkan oleh Android Inc. yang didirikan oleh Andy Rubin”.

Jadi, aplikasi android adalah suatu *software* yang berbasis android digunakan melalui *smartphone* yang dirancang oleh *programmer* guna memberikan kemudahan bagi pemakai. Mengingat sudah ramainya penggunaan android dalam kehidupan sehari-hari, khususnya remaja SMP sampai SMA/SMK tentu tidaklah sulit bagi guru untuk mengarahkan siswa menggunakan android dalam pembelajaran.

##### **b. Aplikasi Android Akuntansi Dagang**

Akuntansi Dagang adalah sistem aplikasi keuangan sederhana yang dapat digunakan oleh Usaha Kecil dan Menengah dalam usaha dagang yang dirintis, serta untuk pengelolaan keuangan sehari-hari. Akuntansi Dagang di gunakan untuk memenuhi kebutuhan standar pengelolaan sistem informasi keuangan dalam perusahaan sehingga pencatatan keuangan perusahaan tersistem dengan baik dan benar untuk meminimalisir resiko kebangkrutan.

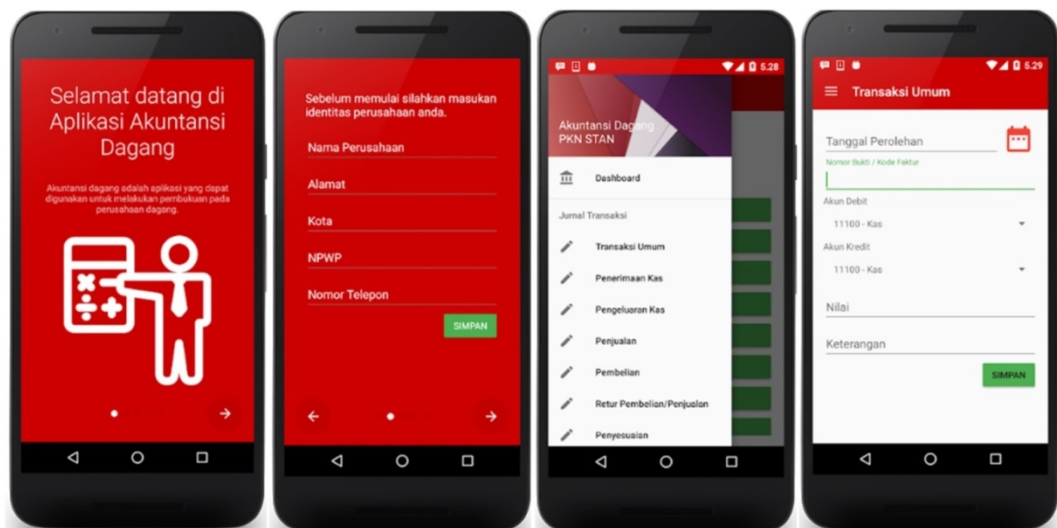
Aplikasi Akuntansi Dagang yang dibangun ini diharapkan pengguna yang tidak bisa akuntansi dapat belajar akuntansi, yang tidak suka dengan akuntansi menjadi menyukai akuntansi dengan tutorial-tutorial yang telah disediakan.

Aplikasi Akuntansi Dagang ini dapat digunakan secara gratis, tanpa syarat, tanpa iklan, tanpa batasan jumlah transaksi yang bisa dicatat, tanpa batasan jumlah entitas usaha yang Anda miliki, tanpa batasan periode melihat laporan keuangan, dapat digunakan secara offline. Akuntansi Dagang dilengkapi dengan fitur :

- 1) Tersedianya informasi buku piutang dan hutang.
- 2) Adanya daftar Pelanggan dan Supplier untuk memudahkan pencatatan.
- 3) Buku Persediaan yang secara realtime dapat dilihat karena menggunakan metode perpetual.
- 4) *Generate* laporan keuangan secara instan.
- 5) Dan lain-lain.

Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.akuntansiukm>

Berikut beberapa tampilan dari aplikasi Akuntansi Dagang yang akan digunakan oleh penulis :



Sumber : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gookkis.akuntansidagang&hl=in>

**Gambar 2. 1**

**Tampilan Aplikasi Akuntansi Dagang**

## 5. Minat Belajar

### a. Pengertian Minat

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian, keinginan. Menurut (Ahmadi, 2013, hal. 148) “minat adalah sikap jiwa seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan kuat. Menurut (Slameto, 2015, hal. 180) “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”.

Sedangkan menurut (Djaali, 2013, hal. 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Crow dalam (Djaali, 2013, hal. 121) “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan sendiri”.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, yang dimaksud dengan minat adalah suatu perasaan tertarik, perhatian yang lebih, keingin-tahuan yang lebih yang berasal dari dorongan dalam diri sendiri terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan. Maka dari itu, dalam proses pembelajaran seorang guru harus dapat menumbuhkan minat siswa terhadap mata pelajaran dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung guna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### b. Pengertian Belajar

Skinner dalam (Walgito, 2010, hal. 184) memberikan definisi belajar “*learning is a process of progressive behavior adaptation*”. Sedangkan menurut (Walgito, 2010, hal. 185) “belajar merupakan perubahan perilaku yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku (*change in behavior or performance*)”.

Menurut Whittaker dalam (Djamarah, 2013, hal. 12) merumuskan bahwa “belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Demikian pula menurut

(Djamarah, 2013, hal. 13) belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”. Demikian pula menurut (Khodijah, 2014, hal. 50) “belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen”.

Dengan demikian, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terbentuk akibat adanya pengalaman yang pernah dialami maupun ilmu pengetahuan yang didapatkan oleh seseorang. Pengalaman didapat dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui pengetahuan yang diperoleh.

### **c. Pengertian Minat Belajar**

Minat adalah suatu perasaan tertarik, perhatian yang lebih, keinginan yang lebih yang berasal dari dorongan dalam diri sendiri terhadap suatu hal tanpa adanya paksaan. Sedangkan belajar, merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terbentuk akibat adanya pengalaman yang pernah dialami maupun ilmu pengetahuan yang didapatkan oleh seseorang. Pengalaman didapat dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui pengetahuan yang diperoleh.

Dengan demikian, minat belajar adalah suatu dorongan dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan untuk tertarik dan memiliki perhatian atas satu hal yang akan mengakibatkan perubahan perilaku baik itu pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku.

### **d. Macam – Macam Minat Belajar**

Menurut Kunder dalam (Susanto, 2016, hal. 61) mengelompokkan jenis-jenis minat ini menjadi sepuluh macam, yaitu :

- 1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap

- pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan;
- 2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik;
  - 3) Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan;
  - 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan;
  - 5) Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk memengaruhi oranglain;
  - 6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan;
  - 7) Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan;
  - 8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik;
  - 9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu oranglain;
  - 10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Berdasarkan macam-macam minat di atas, diketahui bahwa minat timbul karena adanya dorongan dari diri sendiri yang dapat menghasilkan manfaat positif bagi pekerjaan maupun minat terhadap ilmu pengetahuan.

#### **e. Tujuan Minat Belajar**

Menurut (Slameto, 2015, hal. 180) “tujuan minat belajar adalah agar dapat membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu”. Adapun menurut (Susanto, 2016, hal. 64) “tujuan minat belajar adalah untuk mendorong dan mengarahkan individu siswa untuk menemukan serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka tujuan dari minat belajar adalah agar dapat membantu siswa ikut serta aktif dalam kegiatan-kegiatan tertentu dan sebagai pendorong rasa tertarik, rasa perhatian terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan.

#### **f. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Pendapat yang diungkapkan oleh Muhibbin dalam (Munawar, 2016, hal. 19) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, adalah :

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan atau kondisi psikologi individu siswa yang berkaitan dengan pemusatan perhatian, motivasi dan kebutuhan siswa;
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut (Susanto, 2016, hal. 63) “lingkungan bermain, teman sebaya, dan pola asuh orang tua merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan minat seseorang.” Djamarah dalam (Munawar, 2016, hal. 19) mengatakan “Untuk mendapatkan minat belajar dalam bentuk perubahan harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri individu dan dari luar diri individu.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dari dua faktor utama, yakni faktor internal, faktor eksternal.

#### **g. Cara Meningkatkan Minat Belajar**

Menurut Tanner dalam (Susanto, 2016, hal. 181) menyatakan bahwa,

“cara meningkatkan minat siswa, yaitu: menyarankan agar para pengajar juga berusaha membentuk minat-minat baru pada diri siswa. Ini dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang”.

Adapun menurut (Susanto, 2016, hal. 181) menyatakan, “pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang dipakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik”.

Dianjurkan pula oleh Nurkencana dalam (Susanto, 2016, hal. 67) bahwa, usaha untuk meningkatkan minat belajar yaitu:

- 1) Meningkatkan minat anak-anak; setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat siswanya. Karena minat merupakan komponen yang penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan, serta pembelajaran di ruang kelas pada khususnya.
- 2) Memelihara minat yang timbul; apabila anak-anak menunjukkan minat yang kecil, maka tugas guru untuk memelihara minat tersebut.
- 3) Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik; sekolah merupakan lembaga yang menyiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat, maka sekolah harus mengembangkan aspek ideal agar anak-anak menjadi anggota masyarakat yang baik.
- 4) Sebagai persiapan untuk memberikan bimbingan kepada anak-anak tentang lanjutan studi atau pekerjaan sesuai baginya; minat merupakan bahan pertimbangan untuk mengetahui kesenangan anak, sehingga kecenderungan minat terhadap sesuatu yang baik perlu bimbingan lebih lanjut.

Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa cara meningkatkan minat siswa yaitu dengan berusaha memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara pelajaran yang akan diberikan dengan pelajaran yang lalu.

#### **h. Indikator Minat Belajar yang Diharapkan**

(Slameto, 2015, hal. 180) mengemukakan bahwa “suatu minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal dari pada hal yang lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas”. Peserta didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu misalkan terhadap mata pelajaran cenderung untuk memberi perhatian lebih besar terhadap mata pelajaran tersebut.

Beberapa hal yang menjadi indikator minat sesuai dengan yang diungkapkan oleh (Slameto, 2015, hal. 97) bahwa :

- 1) Pernyataan yang menunjukkan rasa suka terhadap sesuatu dengan kata lain memiliki rasa tertarik dan rasa senang terhadap hal



- tersebut;
- 2) Partisipasi pada suatu kegiatan menunjukkan rasa ingin terlibat dalam hal tersebut;
  - 3) Tingkat perhatian yang sangat tinggi terhadap suatu hal atau aktivitas.

#### **i. Indikator Minat Belajar**

Menurut (Slameto, 2015, hal. 180) “beberapa indikator minat belajar perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.” Dari definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

##### 1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

##### 2) Keterlibatan Siswa

Seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

##### 3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

##### 4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh:

mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, diketahui bahwa indikator minat belajar dipengaruhi perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa, dan perhatian siswa. Dengan kata lain, minat dan perhatian siswa merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan aktifitas yang lain. Jika siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut.

#### **j. Metode Pengukuran Minat**

Ada beberapa metode yang dapat dipergunakan untuk mengadakan pengukuran minat. Sugiyono menyatakan bahwa pengukuran minat sebagai berikut (Sugiyono, 2017, hal. 193) :

- 1) Observasi, pengukuran minat dengan metode observasi mempunyai keuntungan karena dapat mengamati minat anak-anak dalam kondisi wajar dan tidak dibuat-buat.
- 2) Interview, interview baik dipergunakan untuk mengukur minat anak-anak, sebab biasanya anak-anak gemar memperbincangkan hobinya dan aktivitas lain yang menarik hatinya.
- 3) Kuesioner, dengan mempergunakan kuesioner guru dapat melakukan pengukurab terhadap sejumlah anak sekaligus. Dengan demikian, apabila dibandingkan dengan interview dan observasi, kuesioner ini jauh lebih efisien dalam penggunaan waktu. Isi pernyataan dalam kuesioner pada prinsipnya tidak berbeda dengan isi pertanyaan dengan interview.

### **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Hasil penelitian terdahulu merupakan informasi dasar rujukan yang

penulis gunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan survei yang penulis lakukan, ada beberapa penelitian yang mempunyai relevansi dengan yang peneliti lakukan, adapun penelitian-penelitian tersebut adalah :

**Tabel 2. 1**  
**Hasil Penelitian Terdahulu**

No	Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Penggunaan Dana Bank (Siswa Kelas X Akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung) tahun ajaran 2015/2016. (Veri Ariyanto S 2016)	Terdapat Media Pembelajaran Audiovisual memberikan pengaruh sebesar 65% terhadap minat belajar siswa.	Variabel Y (Minat Belajar Siswa)	1. Variabel X (Medai Pembelajaran an Audio-Visual. 2. Subjek Penelitian 3. Objek Penelitian.
	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas X Di SMK NEGERI Kadipaten Tahun Ajaran 2012/2013 (Ali Mashun 2012)	Terdapat perbedaan minat belajar antara siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran role playing dan siswa	1. Variabel Y (Minat Belajar) 2. Metode penelitian 3. Variabel X (Metode Pembelajaran Role Playing )	1. Subjek penelitian 2. Objek Penelitian

		yang tidak menggunakan pembelajaran dengan metode pembelajaran role playing.		
3.	Penerapan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pkn Siswa Kelas IV SD Islam Muhammadiyah Delanggu Klaten (Atik Mardhiyah 2012 )	Media Power Point Interaktif mampu meningkatkan Minat belajar siswa lebih baik.	Variabel Y ( Minat belajar siswa ).	1. Subjek penelitian 2. Objek Penelitian 3. Variabel X

### C. Kerangka Pemikiran

Era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas, karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.

Hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0 adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat dan memanfaatkan teknologi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi pola pikir pembelajaran akan bergeser dari berpusat pada guru (*teacher centered*) menuju berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Adapun permasalahan yang ditemukan oleh peneliti adalah kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, seorang guru harus merencanakan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih tertarik terhadap kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang. Pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan kurikulum, dimana pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan tentang pentingnya penerapan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking (HOT)*. Pada kegiatan yang mengembangkan HOT, guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang menantang, membangun kemampuan berpikir kritis, menganalisis, menemukan, menyusun dan menerapkan langkah-langkah memecahkan masalah, menyimpulkan dan merefleksikan.

Menurut peneliti, pembelajaran model *role playing* cocok digunakan untuk mengatasi masalah di atas. Menurut Komalasari (2014, hal 80),

*Role playing* adalah suatu model penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Adapun langkah – langkah dari model pembelajaran *role playing* menurut (Komalasari, 2014, h. 81) sebagai berikut :

1. Guru menyusun atau menyiapkan skenario siklus akuntansi perusahaan dagang yang akan ditampilkan.
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pembelajaran.
3. Guru membentuk kelompok siswa yang beranggotakan 5 orang.
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakokan skenario siklus akuntansi perusahaan dagang.
6. Masing-masing siswa berada dikelompoknya sambil mengamati skenario siklus akuntansi perusahaan dagang.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas penampilan masing-masing kelompok.
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya.
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum.

Model *role playing* ini akan berbasis android, karena dalam bermain peran siswa akan memakai aplikasi android yang bernama Akuntansi Dagang.

Akuntansi Dagang adalah sistem aplikasi keuangan sederhana yang dapat digunakan oleh Usaha Kecil dan Menengah, serta untuk pengelolaan keuangan sehari-hari. Akuntansi Dagang di gunakan untuk memenuhi kebutuhan standar pengelolaan sistem informasi keuangan dalam perusahaan sehingga pencatatan keuangan perusahaan tersistem dengan baik dan benar untuk meminimalisir resiko kebangkrutan.

Slameto (2015, h. 180) mengatakan “Minat merupakan suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Selain itu, Slameto mengatakan bahwa, “Beberapa indikator minat belajar perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.”

Dari definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1. Perasaan Senang
2. Keterlibatan Siswa
3. Ketertarikan Siswa
4. Perhatian Siswa

Berikut adalah bagan dari paradigma dan kerangka pemikiran dari penelitian yang akan dilakukan :

#### **Bagan 2.1** **Identifikasi Masalah Y :**

1. Kurangnya **Paradigma Penelitian** melibatkan siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kurangnya guru dalam melakukan inovasi strategi pembelajaran menggunakan model pembelajaran.
3. Guru belum optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.
4. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang belum optimal.

- a. Slameto (2015, h. 180) mengatakan “Minat merupakan suatu rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”.
- b. Slameto (2015, h. 180) mengatakan bahwa, “Beberapa indikator minat belajar perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa.”

**INPUT :**

1. Kurikulum 2013 revisi (4C, HOTS)
2. Materi pokok :  
Pencatatan transaksi barang dagang dengan metode perpetual.

**PROSES :**

Model Pembelajaran *Role Playing*  
(Komalasari, 2014, h. 80)  
berbasis Android  
**X**

**OUTPUT :**

Minat dan hasil belajar siswa meningkat.

**Bagan 2.1.**

**Bagan 2. 2  
Kerangka Pemikiran**

**D. Asumsi dan Hipotesis**

**1. Asumsi**

Menurut (Samiun, 2015) Asumsi adalah pernyataan yang dapat diuji kebenarannya secara empiris berdasarkan pada penemuan, pengamatan dan percobaan dalam penelitian yang dilakukan sebelumnya. Menurut pengertian tersebut dapat dirumuskan asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Guru mampu menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbasis android pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.
- b. Penggunaan model pembelajaran *Role Playing* berbasis android cocok digunakan pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang.

## **2. Hipotesis**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *role playing* berbasis android pada mata pelajaran akuntansi perusahaan dagang dapat meningkatkan minat belajar siswa di kelas XI Akuntansi 1 SMKN 11 Bandung.



