




PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDSEARCH TERHADAP MINAT BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS X DI SMK ISLAM AL-AMIN CIKARANG UTARA

No	Nama Penulis (Lengkap, tidak disingkat, tanpa gelar)	Email
1	Septi Sundari	septisundari56@gmail.com
2	Rita Aryani	ritaar1757@gmail.com
3	Luluh Abdillah Kurniawan	luluhabdilah@gmail.com

^{1,2,3}Universitas Panca Sakti Bekasi

 septisundari56@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini menggunakan desain Quasi Eksperimen Pretest dan Posttest Group Design untuk menguji pengaruh media pembelajaran Wordsearch terhadap minat belajar akuntansi siswa kelas X di SMK Islam Al-Amin. Subjek penelitian adalah dua kelas eksperimen dan satu kelas kontrol yang dipilih menggunakan purposive sampling, dengan karakteristik akademik yang relatif sama. Penelitian dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Minat belajar siswa diukur melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif menggunakan *IBM SPSS 22*. Hasil menunjukkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 68,00, dan kelas kontrol 66,07. Setelah pembelajaran, nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 83,30, sedangkan kelas kontrol hanya 72,93. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, menandakan adanya pengaruh positif penggunaan Wordsearch terhadap minat belajar. Uji Independent Sample T-Test juga menunjukkan hasil signifikan ($0,000 < 0,05$), dengan thitung $> t_{tabel}$ ($6,083 > 1,670$). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Pembelajaran Wordsearch lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional. Media ini membuat pembelajaran lebih menarik, memotivasi siswa mencari kata kunci, serta meningkatkan daya ingat, konsentrasi, dan pemahaman kosakata akuntansi.

Kata Kunci: Media Wordsearch; Minat Belajar



©2022. Diterbitkan oleh Jurnal Edukasi Patriot. Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi BY-NC <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

1. Pendahuluan

Berdasarkan fenomena yang terjadi di sekolah SMK Islam AL AMIN Cikarang Utara guru belum mampu untuk menciptakan suasana belajar yang membuat minat belajar siswa meningkat. Selama ini, kegiatan belajar mengajar berfokus pada guru saja dan sebagian besar waktu belajar digunakan siswa hanya menggunakan media pembelajaran berupa presentasi melalui power point serta penggunaan metode yang sederhana dalam proses pembelajaran, dari hal ini menyebabkan kurangnya siswa memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa tidak dapat berperan aktif dalam kelas dan pada akhirnya siswa merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti pelajaran.

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran. Minat bukanlah sesuatu yang dibawa

sejak lahir, melainkan dapat berkembang melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu bidang cenderung akan lebih terdorong untuk mempelajarinya dengan sungguh-sungguh.

Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan di SMK Islam Al-Amin dalam pembelajaran akuntansi dasar di kelas X. Peneliti dan guru menerapkan penggunaan media pembelajaran *Wordsearch* agar melalui alat pendukung tersebut dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih menarik perhatian siswa dalam pelajaran akuntansi sehingga menimbulkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran *wordsearch* menjadikan guru sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik sesuai dengan kebutuhan mereka. Model ini dapat diterapkan dalam pembelajaran ekonomi, khususnya materi akuntansi sebagai sistem informasi, karena dapat mendorong peserta didik untuk berpikir dan menganalisis suatu masalah secara mandiri berdasarkan kegiatan yang telah mereka lakukan. Dengan cara ini, peserta didik akan terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

2. Metode

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen kuasi (Quasi-Experiment). Menurut (Fadilla et al., 2021) menjelaskan bahwa metode eksperimen merupakan salah satu metode penelitian kuantitatif yang dilakukan untuk menguji efektif atau tidaknya variabel eksperimen. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode quasi eksperimental design, dengan desain yang digunakan adalah Nonequivalent Control Group Design yang merupakan bentuk metode penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen).

Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *wordsearch*, sementara kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus. Setelah itu, dilakukan post-test untuk mengetahui minat belajar setelah masing-masing kelompok menerima perlakuan yang berbeda.

Adapun rancangan eksperimen dari media pembelajaran *wordsearch* adalah pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan terakhir menarik kesimpulan. Sehingga dapat diperoleh minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar dengan metode konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdapat mata pelajaran akuntansi di SMK Islam AL AMIN Cikarang Utara, yang berjumlah 60 siswa dari jumlah keseluruhan siswa kelas X yaitu 187 siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian ini terdiri dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, peneliti menerapkan media pembelajaran *wordsearch*, sedangkan pada kelas kontrol peneliti menerapkan pembelajaran konvensional. Adapun durasi penelitian ini dilaksanakan antara bulan Mei-Juni.

Penerapan media pembelajaran *wordsearch* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di SMK Islam Al-Amin Cikarang Utara. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *Pretest* kelas eksperimen sebesar 63,50 dan kelas kontrol sebesar 59,67. Setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil *posttest* diperoleh hasil nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,37 dan kelas kontrol sebesar 70,73. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas yang menerapkan media pembelajaran *wordsearch* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan jika dibandingkan nilai rata-rata kelas yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya setelah dilakukan pengujian hipotesis *Uji Paired Sample T-Test* diperoleh hasil *sig.* $0,000 < 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh cukup baik terhadap penerapan media pembelajaran *wordsearch* pada minat belajar siswa sehingga menunjukkan bahwa H_a dapat diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan untuk membandingkan perbedaan hasil minat belajar siswa dilakukan dengan *Uji Independen Sample T-Test* diperoleh hasil $0,000 < 0,05$. Dan diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,066 > 1,670$ atau dengan persentase $0,05066\% > 0,0167\%$ dengan taraf signifikan $0,05$. Hal ini menunjukkan perbedaan antara penerapan media pembelajaran *wordsearch* dan konvensional.

3.1. Minat Belajar

Menurut (Ratnasari et al., 2025) Minat belajar adalah minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Sedangkan Menurut (Launin et al., 2022) Minat belajar merupakan suatu ketertarikan yang terdapat di kegiatan dalam pembelajaran serta diperoleh melalui usaha dan dilaksanakan melalui suatu kegiatan atau aktifitas, beberapa indikator yang menunjukkan ketertarikan dari manfaat belajar, kegiatan membaca buku pelajaran, suatu bentuk usaha dalam memahami bentuk pelajaran.

Sedangkan menurut (Zebua, 2021) Minat belajar adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan yang membuat seseorang memiliki pemahaman lebih terhadap pelajaran yang diminati.

Dari beberapa pengertian teori di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar adalah ketertarikan dan kecenderungan yang tinggi pada aktivitas atau kegiatan belajar dengan penuh kesadaran dan kesenangan tanpa adanya paksaan dari pihak luar, karena dengan adanya minat maka dalam pembelajaran akuntansi pun kita akan merasa senang dan semangat mempelajarinya serta mampu meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran akuntansi tersebut.

3.2. Media Pembelajaran *Wordsearch*

Menurut (Theodora Fausta Ayu Gracia & Asri Diah Susanti, 2024) Media pembelajaran merupakan salah satu sarana penyampaian pesan informasi yang dibuat atau digunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk pembelajaran tujuan dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran yang di sengaja.

Menurut (Puspita Sari & Afifah, 2025) Dalam dunia pendidikan, permainan tebak kata sering digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Guru diberbagai jenjang pendidikan menggunakan permainan tebak kata untuk mengajarkan konsep baru, mengulang materi pelajaran atau sekedar memberikan variasi metode pembelajaran agar siswa tidak bosan.

Dari beberapa pengertian teori diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Media Pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa, baik berupa media visual, audio dan interaktif. Media pembelajaran *wordsearch* dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk akuntansi, untuk dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menerapkan metode permainan *Words Search Game* sebagai salah satu metode yang paling mudah dicerna oleh siswa. Suasana yang menyenangkan dan penuh riang adalah kondisi yang diharapkan oleh siswa dalam memahami sebuah pelajaran (Isnaeni et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi menjadi sangat penting dalam konteks pembelajaran pada abad ke 21 ini, salah satu solusi yang efektif dan mudah diakses adalah media pembelajaran *wordsearch* Sebagai media pembelajaran yang mendukung abad 21 yang serba digital, diharapkan baik guru, siswa, hingga sekolah dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk pembelajaran di kelas yang menarik dan inovatif sehingga siswa merasa tertarik dan tidak bosan dalam belajar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan media pembelajaran *wordsearch* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X di SMK Islam Al-Amin Cikarang Utara. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata Pretest kelas eksperimen sebesar 63,50 dan kelas kontrol sebesar 59,67. Setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar, berdasarkan hasil posttttest diperoleh hasil nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,37 dan kelas kontrol sebesar 70,73. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelas yang menerapkan media pembelajaran *wordsearch* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi dan mengalami peningkatan jika dibandingkan nilai rata-rata kelas yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional. Selanjutnya setelah dilakukan pengujian hipotesis Uji Paired Sample T-Test diperoleh hasil sig. 0,000 < 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh cukup baik terhadap

penerapan media pembelajaran wordsearch pada minat belajar siswa sehingga menunjukkan bahwa H_a dapat diterima dan H_o ditolak. Sedangkan untuk membandingkan perbedaan hasil minat belajar siswa dilakukan dengan Uji Independen Sample T-Test diperoleh hasil $0,000 < 0,05$. Dan diperoleh thitung $>$ ttabel yaitu $5,066 > 1,670$ atau dengan persentase $0,05066\% > 0,0167\%$ dengan taraf signifikan $0,05$. Hal ini menunjukkan perbedaan antara penerapan media pembelajaran wordsearch dan konvensional.

Daftar Pustaka

- Fadilla, Z., Ketut Ngurah Ardiawan, M., Eka Sari Karimuddin Abdullah, M., Jannah Ummul Aiman, M., & Hasda, S. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <http://penerbitzaini.com>
- Isnaeni, R., Purnaningsih, P., Sukmawati, N. N., Fakultas,), Komputer, I., Pamulang, U., & Selatan, T. (2023). PENERAPAN WORDS SEARCH GAME DALAM PENGUASAAN KOSAKATA PADA SISWA SMK YPUI PARUNG. *Community Development Journal*, 4(Juni).
- Launin, S., Nugroho, W., & Setiawan, A. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV).
- Puspita Sari, H., & Afifah, N. (2025). *Using Word Puzzle Media to Increase Student Interactivity Islamic Religious Education Learning*. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/IJoASER/>
- Ratnasari, D. T., Asidqi, D. F., Yuningsih, Y., Nehe, B. M., Heryadi, Y., & Aryadi, D. (2025). *INOVASI STRATEGI PEMBELAJARAN DAN MEDIA PENDIDIKAN* (D. F. Asidqi, Ed.; 1st ed.). CV Gita Lentera.
- Theodora Fausta Ayu Gracia, & Asri Diah Susanti. (2024). The Effect Of Application Of Wordwall Gamification Media In Accounting Learning On Vocational Students' Learning Interest In Sukoharjo. *International Journal of Educational Development*, 1(3), 45–60. <https://doi.org/10.61132/ijed.v1i3.68>
- Zebua, T. G. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Guepedia, Ed.; 1st ed.). Guepedia The First On-Publisher in Indonesia.