

# **SKRIPSI**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME SIMULASI  
BISNIS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL  
PEMBELAJARAN ERP PADA MAHASISWA AKUNTANSI**

**NAIFAH AZISAH**



**DEPARTEMEN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

# **SKRIPSI**

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME SIMULASI BISNIS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN ERP PADA MAHASISWA AKUNTANSI**

sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh  
gelar Sarjana Ekonomi

disusun dan diajukan oleh

**NAIFAH AZISAH  
A31116016**



kepada

**DEPARTEMEN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

# SKRIPSI

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME SIMULASI BISNIS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN ERP PADA MAHASISWA AKUNTANSI

disusun dan diajukan oleh

**NAIFAH AZISAH**  
**A31116016**

telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Makassar, 29 Maret 2021

Pembimbing I



Dr. Grace T. Pontoh, S.E., Ak., M.Si., CA  
NIP 196503201992032003

Pembimbing II



Drs. M. Achyar Ibrahim, M.Si., Ak., CA  
NIP 196012251992031007

Ketua Departemen Akuntansi  
Fakultas Ekonomi dan Bisnis  
Universitas Hasanuddin



Dr. Hj. Andi Kusumawati, S.E., M.Si., Ak., CA., CRA., CRP  
NIP 196604051992032003

# SKRIPSI

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME SIMULASI BISNIS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN ERP PADA MAHASISWA AKUNTANSI

disusun dan diajukan oleh


**NAIFAH AZISAH**  
**A31116016**

telah dipertahankan dalam sidang ujian skripsi  
pada tanggal **20 Mei 2021** dan  
dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

Menyetujui,  
Panitia Penguji

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Dr. Grace T. Pontoh, S.E., Ak., M.Si., CA	Ketua	1..... 
2.	Drs. M. Achyar Ibrahim, M.Si., Ak., CA	Sekretaris	2..... 
3.	Dr. H. Amiruddin, S.E., Ak., M.Si., CA., CPA	Anggota	3..... 
4.	Dr. H. Syarifuddin Rasyid, S.E., M.Si., CRA., CRP	Anggota	4..... 



Dr. Hj. Andi Kusumawati, S.E., M.Si., Ak., CA., CRA., CRP   
NIP 196604051992032003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Naifah Azisah  
NIM : A31116016  
Jurusan/Program Studi : Akuntansi/Strata Satu (S1)

dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi yang berjudul

### **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME SIMULASI BISNIS DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL PEMBELAJARAN ERP PADA MAHASISWA AKUNTANSI**

Adalah karya ilmiah saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya di dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dan diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Makassar, 20 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



Naifah Azisah

## PRAKATA

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. atas berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Pembelajaran ERP pada Mahasiswa Akuntansi” sebagai tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Ekonomi (S.E.) pada Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin.

Penyusunan skripsi ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu. Pertama-tama, ucapan terimakasih peneliti berikan kepada Ibu Dr. Grace T. Pontoh, S.E., Ak., M.Si., CA. dan Bapak Drs. M. Achyar Ibrahim, M.Si., Ak., CA. sebagai dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu untuk membimbing, memberikan motivasi, dan memberi bantuan literatur, serta diskusi-diskusi yang dilakukan dengan peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga peneliti tujukan kepada Bapak Dr. H. Amiruddin, S.E., Ak., M.Si., CA., CPA. dan Bapak Dr. H. Syarifuddin Rasyid, S.E., M.Si., CRA., CRP. selaku tim penguji yang telah memberikan koreksi dan saran bagi peneliti selama ujian proposal sampai dengan ujian skripsi ini.

Terakhir, ucapan terima kasih peneliti tujukan kepada kedua orang tua terkasih, Achir Muchram dan Husnil Hayati, serta seluruh keluarga besar peneliti yang tidak hentinya memberikan semangat dan dukungan baik materi maupun moril, kepada keluarga besar IMA FEB-UH, kawan seperjuangan sedari maba Yipida Squad, partner semester akhir Tariq Hidayatullah Hasan, rekan-rekan FAM16LIA, dan seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam proses, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun diharapkan oleh peneliti demi penyempurnaan dan pengembangan penelitian di masa yang akan datang.

Makassar, Maret 2021

Peneliti

## ABSTRAK

### Pengaruh Media Pembelajaran Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Pembelajaran ERP pada Mahasiswa Akuntansi

#### *The Influence of Learning Media of Business Simulation Games and Learning Motivation on ERP Learning Outcomes in Accounting Students*

Naifah Azisah  
Grace T. Pontoh  
M. Achyar Ibrahim

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran game simulasi bisnis dan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Universitas Hasanuddin yang telah mengambil mata kuliah *Enterprise Resource Planning* (ERP) pada tahun ajaran 2018/2019 dan 2019/2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Analisis data yang digunakan adalah *Structural Equation Models* (SEM) dengan bantuan perangkat lunak *SmartPLS*. Data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh dengan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil pembelajaran. Hal ini berarti media pembelajaran yang tepat dan motivasi belajar yang tinggi akan berdampak baik terhadap hasil pembelajaran.

**Kata kunci:** media pembelajaran, motivasi belajar, hasil pembelajaran, *enterprise resource planning*, game simulasi bisnis.

*This study aims to examine the effect of learning media of business simulation games and learning motivation on learning outcomes. The population of this research is accounting students of Hasanuddin University who have taken Enterprise Resource Planning (ERP) courses in the 2018/2019 and 2019/2020 academic years. This study uses a quantitative approach. The data analysis used was Structural Equation Models (SEM) with the help of SmartPLS software. The data used are primary data obtained by using a questionnaire. The results of this study indicate that learning media and learning motivation have an effect on learning outcomes. This means that appropriate learning media and high learning motivation will have a good impact on learning outcomes.*

**Keywords:** *learning media, learning motivation, learning outcomes, enterprise resource planning, business simulation games.*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.4 Kegunaan Penelitian.....	5
1.4.1 Kegunaan Teoretis .....	5
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Teori Dua Faktor ( <i>Two-Factors Theory</i> ) .....	8
2.1.2 <i>Enterprise Resource Planning</i> (ERP) .....	10
2.1.3 MonsoonSIM Game .....	12
2.1.4 Media Pembelajaran .....	15
2.1.5 Motivasi Belajar .....	20
2.1.6 Hasil Pembelajaran .....	23
2.2 Penelitian Terdahulu .....	26
2.3 Kerangka Pemikiran .....	28
2.4 Hipotesis Penelitian .....	30
2.4.1 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Pembelajaran .....	30
2.4.2 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Pembelajaran .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 Rancangan Penelitian.....	33
3.2 Tempat dan Waktu .....	34
3.3 Populasi dan Sampel.....	34
3.4 Jenis dan Sumber Data .....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	35
3.6 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	35
3.6.1 Media Pembelajaran .....	36
3.6.2 Motivasi Belajar .....	36
3.6.3 Hasil Pembelajaran .....	37



3.7 Instrumen Penelitian .....	38
3.8 Analisis Data .....	38
3.8.1 Statistik Deskriptif .....	39
3.8.2 Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ).....	39
3.8.3 Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ) .....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>42</b>
4.1 Deskripsi Data.....	42
4.2 Karakteristik Responden.....	42
4.3 Analisis Deskriptif.....	44
4.3.1 Analisis Deskriptif Variabel Media Pembelajaran (X1) .....	44
4.3.2 Analisis Deskriptif Variabel Motivasi Belajar (X2).....	45
4.3.3 Analisis Deskriptif Variabel Hasil Pembelajaran (Y).....	46
4.4 Analisis Data .....	47
4.4.1 Hasil Evaluasi Model Pengukuran ( <i>Outer Model</i> ).....	47
4.4.2 Hasil Evaluasi Model Struktural ( <i>Inner Model</i> ) .....	53
4.5 Pembahasan Hasil Uji Hipotesis .....	56
4.5.1 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Pembelajaran .....	56
4.5.2 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Pembelajaran.....	58
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>60</b>
5.1 Kesimpulan .....	60
5.2 Saran.....	60
5.3 Keterbatasan Penelitian.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Ikhtisar faktor-faktor pada teori motivasi Herzberg .....	9
4.1 Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin .....	43
4.2 Karakteristik responden berdasarkan kesenangan bermain game .....	43
4.3 Karakteristik responden berdasarkan nilai mata kuliah ERP .....	43
4.4 Pernyataan responden mengenai variabel media pembelajaran .....	44
4.5 Pernyataan responden mengenai variabel motivasi belajar .....	45
4.6 Pernyataan responden mengenai variabel hasil pembelajaran.....	46
4.7 Skor <i>outer loading</i> .....	48
4.8 Skor <i>outer loading</i> untuk variabel yang dapat digunakan dalam evaluasi model struktural.....	49
4.9 <i>Average Variant Extracted (AVE)</i> .....	50
4.10 Nilai <i>cross loading</i> .....	51
4.11 <i>Fornell Larcker criterion</i> .....	51
4.12 <i>Composite reliability</i> .....	52
4.13 <i>Cronbach's Alpha</i> .....	53
4.14 Hasil Uji Hipotesis .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Arus informasi dan material dalam model proses bisnis .....	10
2.2 Operasi bisnis dan analitik data pada MonsoonSIM.....	14
2.3 Alur proses pembelajaran.....	24
2.4 Kerangka pemikiran.....	29
2.5 Kerangka konseptual .....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Biodata .....	67
2 Peta Teori.....	69
3 Kuesioner Penelitian .....	74
4 Hasil Pengolahan Data .....	79

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Akuntansi merupakan salah satu ilmu yang memegang peran penting dalam menghasilkan informasi keuangan perusahaan. Informasi keuangan tersebut akan dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan bagi pihak yang berkepentingan, baik pihak internal maupun pihak eksternal perusahaan. Informasi yang disajikan harus akurat dan *up to date* agar pihak pengambil keputusan tidak salah dalam mengambil keputusan.

Tujuan informasi yaitu untuk mendukung operasional sehari-hari perusahaan, mendukung pengambilan keputusan manajemen, dan mendukung fungsi penyediaan manajemen (Hall, 2014:5). Semakin cepat proses penyampaian informasi, semakin cepat pula pihak pengguna informasi dapat mengambil keputusan. Pengambilan keputusan yang cepat dapat mempercepat pengimplementasian hasil keputusan tersebut, sehingga waktu yang dibutuhkan menjadi lebih efisien. Oleh karena itu, dibutuhkan bantuan teknologi untuk mempermudah proses pertukaran informasi. Selain itu, adanya teknologi informasi juga dapat membantu dalam menghasilkan informasi yang lebih akurat, sehingga dapat memperkecil kemungkinan kesalahan dalam pengambilan keputusan. Misalnya, seorang kreditur yang memberikan pinjaman tanpa mengetahui informasi mengenai perusahaan debitur, dan ternyata perusahaan debitur ini memiliki banyak masalah dengan kreditur-kreditur sebelumnya. Alhasil, kreditur ini juga mendapat masalah dari perusahaan debitur tersebut. Hal ini disebabkan karena kreditur tersebut tidak memiliki informasi mengenai perusahaan debitur sebelum mengambil keputusan untuk memberikan pinjaman.

*Enterprise Resource Planning* (ERP) merupakan *software* yang dapat digunakan perusahaan untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan informasi di setiap area bisnis sehingga dapat membantu dalam proses bisnis di seluruh perusahaan (Monk & Wagner, 2013:1). Dengan adanya sistem ERP, informasi dari satu area bisnis dengan area bisnis lainnya dapat tersampaikan dengan cepat karena informasi tersebut saling berhubungan secara *real time*. Misalnya, departemen akuntansi dan keuangan dapat mengetahui jumlah pembelian yang sedang dilakukan oleh departemen pembelian tanpa harus menunggu konfirmasi dari departemen pembelian.

Dewasa ini, telah banyak perusahaan yang telah memanfaatkan aplikasi ERP dalam menjalankan usahanya untuk mendapatkan sistem informasi yang lebih baik. Misalnya, PT Unilever Indonesia, Pegadaian, PT Pertamina, PT PLN (Persero), PT Telekomunikasi Indonesia, PT Semen Tonasa (Persero), PT Garuda Indonesia, PT POS Indonesia (Persero) yang menggunakan SAP, PT Hadji Kalla yang menggunakan Oracle, dan banyak perusahaan-perusahaan lainnya yang telah mengimplementasikan ERP dalam kegiatan operasionalnya. Namun, salah satu penyebab suatu teknologi gagal diimplementasikan adalah karena kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh sumber daya manusianya mengenai teknologi tersebut.

Universitas Hasanuddin (Unhas) khususnya Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, sebagai lembaga pendidikan tinggi, telah menyadari tantangan ini. Hal tersebut dapat kita lihat dari diadakannya mata kuliah ERP bagi mahasiswa yang mengambil Studi Pengauditan dan Sistem Informasi Akuntansi. Mata kuliah ini pertama kali diadakan pada tahun ajaran 2018/2019 semester genap. Hal menarik dari mata kuliah ERP ini adalah pembelajarannya dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan mata kuliah lain

yang ada di Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unhas, yaitu menggunakan game simulasi bisnis yang bernama MonsoonSIM.

MonsoonSIM adalah simulasi bisnis berbasis awan (*cloud-based*) dan platform pengalaman belajar. Platform ini telah digunakan dalam pendidikan bisnis sejak 2013. Hingga saat ini, mereka memiliki lebih dari 70.000 (tujuh puluh ribu) pelajar terdaftar dan basis pengguna yang berkembang pesat. MonsoonSIM memungkinkan pendidik, dosen, atau guru untuk mengubah cara mereka mengajarkan konsep bisnis. Pengajar dapat mengonfigurasi konten pembelajaran yang disediakan. Selain itu, MonsoonSIM membebaskan peserta didik melakukan pembelajaran mandiri melalui simulasi dan gamifikasi. MonsoonSIM juga dapat menguntungkan bagi siswa karena memperoleh pengetahuan yang lebih luas mengenai operasi bisnis. Pembelajaran dilakukan oleh siswa melalui penemuan-diri (*self-discovery*), eksperimen, dan kompetisi. Misi dari MonsoonSIM adalah mentransformasikan pendidikan bisnis dan menjadikan pengalaman belajar mengajar lebih mudah dan menyenangkan.

Simulasi bisnis MonsoonSIM menjadi media atau alat bantu dalam proses pembelajaran ERP. Penggunaan MonsoonSIM ini dimaksudkan untuk membantu memahami materi pembelajaran karena dengan memainkan game tersebut dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan nyata mengenai konsep bisnis dan ERP. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Aini dan Sudira (2015:100) yaitu penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Hwang dan Cruthirds (2017:63) membuktikan bahwa simulasi seperti permainan ERPsim memiliki efek positif pada pembelajaran mengenai konsep ERP. Taspinar dkk. (2016:112) menyebutkan bahwa dengan bermain game, mereka (mahasiswa) memperdalam pengetahuan mereka mengenai topik dan memotivasi mereka untuk menghadapi

kontennya. Munadi yang dikutip oleh Flanio (2013:3) berpendapat bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan pembelajaran.

Selain media pembelajaran, motivasi belajar juga menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang mampu membuat orang tersebut menjadi lebih semangat untuk mencapai tujuannya. Misalnya seperti keinginan untuk sukses, rasa keingin-tahuan yang tinggi, ataupun kegiatan yang menarik ketika belajar. Saputra dkk. (2018) mengungkapkan bahwa dengan memberikan motivasi-motivasi yang kuat dan tinggi dalam pembelajaran maka akan memberikan dampak yang bersifat positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Begitu juga yang dikemukakan oleh Shima (2020) bahwa motivasi belajar mampu mendorong semangat siswa yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajarnya. Namun, berbeda dengan yang ditemukan oleh Meiliati dkk. (2018) yaitu motivasi belajar tidak memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar.

Teori dua faktor Herzberg membahas mengenai bagaimana pekerja, dalam hal ini pelajar, dapat memberikan kinerja terbaiknya. Herzberg melakukan pengamatan tentang bagaimana cara menggerakkan orang supaya mau berbuat lebih baik (Pramono, 2007:3). Inti dari teori dua faktor adalah perbedaan antara faktor motivasi (*motivation*) dan higiene (*hygiene*). Faktor motivasi atau faktor intrinsik merupakan faktor yang hadir dari dalam diri seseorang, sedangkan faktor higiene atau faktor ekstrinsik merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan merupakan faktor ekstrinsik yang diharapkan dapat membuat mahasiswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.



## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diidentifikasi berikut ini.

1. Apakah media pembelajaran game simulasi bisnis MonsoonSIM berpengaruh terhadap hasil pembelajaran ERP?
2. Apakah motivasi belajar ERP berpengaruh terhadap hasil pembelajaran ERP?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran game simulasi bisnis MonsoonSIM terhadap hasil pembelajaran ERP.
2. Mengetahui pengaruh motivasi belajar ERP terhadap hasil pembelajaran ERP.

## **1.4 Kegunaan Penelitian**

### **1.4.1 Kegunaan Teoretis**

Kegunaan teoretis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memperkaya wawasan mengenai penggunaan MonsoonSIM dalam proses pembelajaran *Enterprise Resource Planning*.

### **1.4.2 Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Instansi Pendidikan

Memberikan gambaran kepada instansi pendidikan, khususnya Departemen Akuntansi mengenai pengaruh penggunaan MonsoonSIM dalam proses pembelajaran mata kuliah ERP sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Menambah referensi bagi penelitian selanjutnya.

### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini bertujuan untuk memudahkan pembaca memahami isi penelitian. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab berdasarkan buku pedoman penulisan skripsi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin (Said dkk., 2012) dengan uraian sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan. Bab ini menguraikan latar belakang penelitian, rumusan masalah berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II merupakan tinjauan pustaka. Bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang berhubungan definisi terkait investasi. Bab tinjauan pustaka juga membahas mengenai penelitian terdahulu, kerangka penelitian, serta perumusan hipotesis penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian. Bab ini berisikan penjelasan mengenai rancangan penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan definisi operasional, serta metode analisis data.

Bab IV merupakan hasil penelitian. Bab ini berisikan deskripsi data yang telah diolah dengan teknik statistik deskriptif, pengujian atas hipotesis penelitian, dan pembahasan dari hasil penelitian.

Bab V merupakan penutup. Bab ini berisikan simpulan terkait dengan pembahasan hasil penelitian, saran, serta keterbatasan peneliti.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Teori Dua Faktor (*Two-Factors Theory*)**

Teori yang dikembangkan oleh Herzberg dikenal dengan Teori Dua Faktor (*Two-Factors Theory*). Herzberg mengembangkan teori ini untuk melihat bagaimana pekerja dapat memberikan kinerja terbaiknya. Herzberg melakukan pengamatan tentang bagaimana cara menggerakkan orang supaya mau berbuat lebih baik (Pramono, 2007:3). Inti dari teori dua faktor adalah perbedaan antara faktor motivasi (*motivation*) dan higiene (*hygiene*), atau faktor intrinsik dan ekstrinsik. Herzberg menggambarkan faktor motivasi sebagai faktor intrinsik dan faktor higiene sebagai faktor ekstrinsik. Faktor motivasi hanya untuk meningkatkan dan menambah kepuasan kerja, sedangkan faktor higiene untuk mengurangi ketidakpuasan kerja (Alshmemri *et al.*, 2017:12).

Faktor higiene merupakan faktor yang harus ada agar pekerja bersedia menjalankan tugasnya, karena ketidakhadiran dari faktor ini akan menyebabkan ketidakpuasan kerja. Namun demikian, faktor higiene tidak dapat meningkatkan kepuasan kerja (Pramono, 2007:3-4). Sedangkan faktor motivasi merupakan faktor yang dapat meningkatkan kepuasan kerja meskipun ketidakhadiran faktor motivasi ini tidak akan menyebabkan ketidakpuasan kerja. Pramono (2007:4) menyebutkan bahwa kepuasan kerja dan ketidakpuasan kerja merupakan hal yang berbeda. Ketidakpuasan tinggi akan mendorong orang tersebut keluar dari pekerjaan. Sedangkan kepuasan kerja yang rendah tidak banyak menyebabkan pekerja keluar dari pekerjaan, tetapi akan kurang bergairah dalam bekerja. Tabel

2.1 menggambarkan faktor-faktor yang termasuk dalam faktor motivasi dan faktor higiene.

Tabel 2.1 Ikhtisar faktor-faktor pada teori motivasi Herzberg

<b>Motivation Factors</b>	<b>Hygiene Factors</b>
Advancement	Interpersonal relationship
Work itself	Salary
Possibility of growth	Policies and administration
Responsibility	Supervision
Recognition	Working Conditions
Achievement	

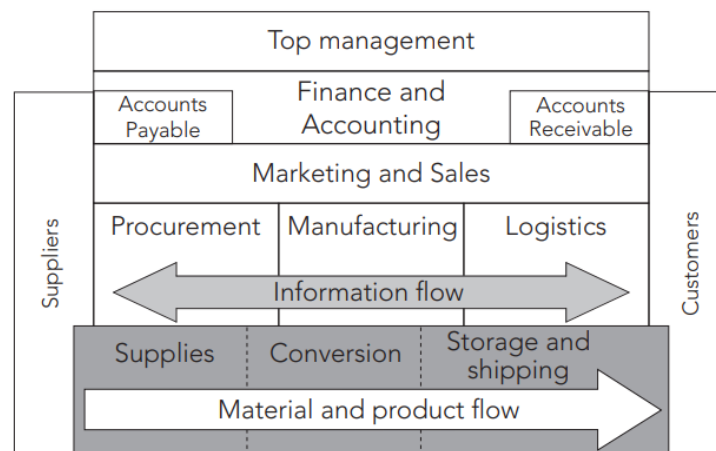
Sumber: Alshmemri *et al.* (2017:12)

Dalam proses perkuliahan, mahasiswa merupakan pekerja yang ditugaskan untuk belajar yang kinerjanya dapat dilihat dari hasil pembelajarannya. *Working conditions* pada faktor higiene melibatkan lingkungan fisik pekerjaan, dan apakah ada fasilitas yang baik atau buruk. Situasi kerja dapat mencakup jumlah pekerjaan, ruang, ventilasi, peralatan, suhu dan keselamatan (Alshmemri *et al.*, 2017:13). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat mencegah terjadinya ketidakpuasan mahasiswa dalam belajar, sehingga hasil pembelajaran mahasiswa juga dapat lebih baik. Sementara itu, motivasi belajar yang merupakan faktor intrinsik dapat menciptakan kepuasan belajar pada mahasiswa, sehingga mendorong mereka untuk memaksimalkan kinerjanya dalam belajar. Faktor intrinsik ini dapat berupa keinginan untuk berkembang, pengakuan, rasa tanggung jawab atas pekerjaan (belajar), dan pekerjaan itu sendiri (*work itself*). *Work itself* pada *motivation factors* membicarakan mengenai apakah pekerjaan itu terlalu mudah atau terlalu sulit, menarik atau membosankan, dapat memengaruhi kepuasan (Alshmemri *et al.*, 2017:13).

### 2.1.2 Enterprise Resource Planning (ERP)

*Enterprise Resource Planning system* (sistem Perencanaan Sumber Daya Perusahaan) merupakan perangkat lunak yang mengintegrasikan dan menyelaraskan informasi dari satu area bisnis ke area bisnis lainnya dalam suatu perusahaan. ERP digunakan untuk membantu dalam pertukaran informasi dan meningkatkan efisiensi operasional melalui pengintegrasian proses bisnis di berbagai area bisnis. Sasaran dari MRP adalah mengintegrasikan proses seperti proses pemesanan, produksi barang, pembuatan dan penyelesaian utang, penggajian, dan sumberdaya manusia (Hall, 2014:472). Monk & Wagner (2013:1) mendefinisikan *Enterprise Resource Planning (ERP) systems* sebagai berikut.

*Enterprise Resource Planning (ERP) systems are core software programs used by companies to integrate and coordinate information in every area of the business. ERP (pronounced "E-R-P") programs help organizations manage company-wide business processes, using a common database and shared management reporting tools.*



Sumber: Monk & Wagner (2013:25)

Gambar 2.1 Arus informasi dan material dalam model proses bisnis

Menurut Elmonem dkk. (2016:1) ERP merupakan sistem perangkat lunak yang bertujuan untuk mengintegrasikan semua unit fungsional perusahaan dengan cara yang kooperatif. Mungkin juga mencakup untuk melibatkan pihak di luar perusahaan misalnya pemasok dan pelanggan untuk melibatkan mereka

dalam proses integrasi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ERP merupakan suatu alat berupa perangkat lunak (*software*) yang mengintegrasikan dan mengkoordinasikan proses bisnis di tiap area fungsional perusahaan, mencakup baik internal maupun eksternal perusahaan, yang memungkinkan penggunanya mengakses data secara *real-time* sehingga membantu dalam pertukaran informasi ke seluruh organisasi dan meningkatkan efisiensi operasional.

Sistem informasi terintegrasi dapat mengarah pada proses bisnis yang lebih efisien yang harganya lebih murah daripada yang ada di sistem yang tidak terintegrasi. Selain itu, sistem ERP menawarkan manfaat berikut menurut Monk & Wagner (2013:36).

- a. ERP memungkinkan integrasi global lebih mudah. Hambatan nilai tukar mata uang, bahasa, dan budaya dapat dijumpai secara otomatis, sehingga data dapat diintegrasikan lintas batas internasional.
- b. ERP mengintegrasikan orang dan data sambil menghilangkan kebutuhan untuk memperbarui dan memperbaiki banyak sistem komputer yang terpisah. ERP memungkinkan manajemen untuk benar-benar mengelola operasi, bukan hanya memonitornya.
- c. ERP memungkinkan manajemen untuk benar-benar mengelola operasi, bukan hanya memonitornya. Misalnya, tanpa ERP, mendapatkan jawaban untuk "Bagaimana kabar kita?" membutuhkan pengambilan data dari setiap unit bisnis dan kemudian menganalisis data itu untuk gambaran yang komprehensif dan terintegrasi. Sistem ERP sudah memiliki semua data, yang memungkinkan manajer untuk fokus pada peningkatan proses. Fokus ini meningkatkan manajemen perusahaan secara keseluruhan, dan membuat organisasi lebih mudah beradaptasi ketika diperlukan perubahan.

Secara umum, sistem ERP memberikan dampak positif terhadap kinerja pengguna. Kuantitas pekerjaan yang diselesaikan dalam satu periode dapat meningkat dengan kualitas yang sesuai dengan standar yang ditentukan. Selain itu, *job knowledge* (pengetahuan mengenai pekerjaan dan hal-hal apa saja yang menjadi tanggung jawabnya), *creativity* (kreativitas untuk menciptakan solusi atas masalah-masalah yang timbul dalam pekerjaan), *dependability* (kesadaran atas suatu penyelesaian pekerjaan yang harus dilakukan), *personal qualities* (kualitas seorang pekerja yang meliputi kepribadian, kepemimpinan, sikap dalam keseharian dan integritasnya) juga mengalami perubahan yang positif dengan adanya penggunaan sistem ERP pada perusahaan (Wicaksono dkk., 2015:33).

### **2.1.3 MonsoonSIM Game**

MonsoonSIM adalah simulasi bisnis berbasis awan (*cloud-based*) dan platform pengalaman belajar. Dengan menggunakan MonsoonSIM, pengajar dapat mengatur mata pelajaran apa yang harus diajarkan dan dengan melakukan itu, mereka menjadi motivator atau fasilitator. Pembelajaran dilakukan oleh siswa melalui penemuan-diri (*self-discovery*), eksperimen, dan kompetisi. MonsoonSIM dapat digunakan untuk mengajarkan banyak mata pelajaran terkait bisnis, dalam berbagai cara dan format. MonsoonSIM juga dapat dengan mudah dimasukkan ke dalam kurikulum studi yang ada.

MonsoonSIM memungkinkan pendidik, dosen, guru untuk mengubah cara mereka mengajarkan konsep bisnis. Sebagai contoh:

1. Alih-alih membuat konten pembelajaran dari awal, pengajar cukup mengonfigurasi konten pembelajaran yang disediakan
2. Alih-alih mengajar, pengajar membiarkan peserta didik melakukan pembelajaran mandiri—melalui simulasi dan gamifikasi



3. Alih-alih belajar dengan teori saja, siswa belajar dengan bereksperimen
4. Pengajar menjadi fasilitator dan motivator

MonsoonSIM juga menguntungkan siswa dan staf, dengan memperoleh pengetahuan yang lebih luas tentang operasi bisnis, memungkinkan mereka untuk lebih fleksibel dan lebih mampu berkomunikasi dengan rekan kerja mereka dari berbagai departemen.

Konsep yang dicakup oleh MonsoonSIM meliputi:

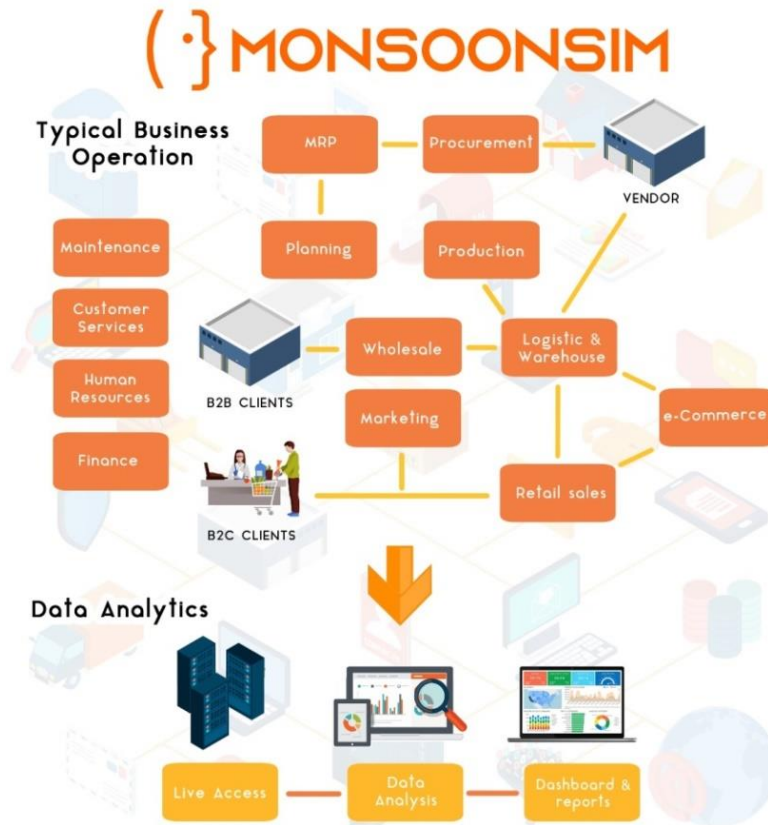
- a. Dasar-dasar bisnis dan ekonomi (*business and economy fundamentals*)
- b. Manajemen operasional bisnis (*business operational management*)
- c. Perencanaan Sumber Daya Perusahaan (*Enterprise Resource Planning-ERP*)
- d. Logistik dan Manajemen Rantai Pasokan (*Logistics and Supply Chain Management-SCM*)

Terdapat hampir tiga ratus konsep bisnis yang ada pada MonsoonSIM. Ini adalah konsep penting dan mendasar yang berlaku untuk perdagangan, distribusi, *e-commerce*, manufaktur, dan bisnis jasa. MonsoonSIM memungkinkan peserta didik untuk menemukan konsep-konsep ini melalui pengalaman belajar, konsep-konsep tersebut dengan teliti dimasukkan ke dalam simulasi tiga belas departemen bisnis dari sebuah bisnis tipikal.

Tiga belas departemen tersebut yaitu *Finance & Accounting, Procurement, Retail, Forecast and Planning, Marketing, E-Commerce, Warehouse and Logistics, B2B or Wholesales, Production, MRP, Maintenance, Human Capital Management*, dan *Service Management*.

Beberapa Pendidikan Tinggi telah menggunakan MonsoonSIM dan dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan, misalnya dalam studi akuntansi, studi ekonomi, studi manajemen, studi teknologi dan informasi, studi simulasi bisnis,

studi teknik industri, studi logistik, studi ERP, studi pemasaran, studi kewiraswastaan, dan studi analisis data.



Sumber: monsoonacademy.com

Gambar 2.2 Operasi bisnis dan analitik data pada MonsoonSIM

Sebagai seorang pelajar, memiliki pemahaman yang baik tentang sistem perusahaan akan sangat memperluas pengetahuan mengenai cara perusahaan dijalankan. Mereka akan belajar tentang hubungan (data dan proses) di antara berbagai departemen. Mereka juga akan belajar bagaimana kegagalan satu departemen dapat berdampak pada departemen lain ke titik yang bahkan dapat menurunkan seluruh operasi perusahaan. Oleh karena itu, tidak masalah jika pelajar tersebut seorang mahasiswa akuntansi, mahasiswa bisnis, mahasiswa teknik industri atau mahasiswa yang belajar teknologi informasi, karena selalu baik untuk belajar mengenai ERP. Misalnya: untuk mahasiswa jurusan akuntansi,

mereka perlu mengetahui konsep penetapan biaya produk dan akan mengalaminya saat memainkan game MonsoonSIM. Sedangkan sebagai mahasiswa Magister Administrasi Bisnis, tentu akan lebih baik untuk mengetahui konsep bagaimana bisnis dijalankan. Sebagai siswa *e-commerce*, mempelajari konsep pengadaan dan rantai pasokan tentu akan membantu dalam desain sistem.

#### **2.1.4 Media Pembelajaran**

Kata *media* atau *medium* berasal dari bahasa Latin yang berarti *antara* atau *perantara*, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi (Yaumi, 2018:5). Hal ini berarti bahwa media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk berkomunikasi karena media menghubungkan informasi dari sumber informasi ke penerimanya. Menurut Susilana dan Riyana (2009:1-2) pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang (siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator) dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan).

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Artinya, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan

pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran (Susilana dan Riyana, 2009:7).

Penggunaan media pembelajaran yang tepat membuat kegiatan belajar-mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Secara umum, kegunaan media menurut Susilana dan Riyana (2009:9) sebagai berikut.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (1985) yang dikutip oleh Susilana dan Riyana (2009:10) sebagai berikut.

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kuaalitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru berubah ke arah yang positif.

Media pembelajaran dapat diidentifikasi ke dalam beberapa kelompok yaitu media grafis, bahan cetak, dan gambar diam, media proyeksi diam, media audio, media audiovisual diam, film (*motion pictures*), televisi, dan multimedia. Susilana dan Riyana (2009:14-24) lebih rinci mengelompokkan media sebagai berikut.

1. Media grafis, bahan cetak, dan gambar diam
  - a. Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik dan diingat orang.

- b. Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing* atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media bahan cetak diantaranya buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.
- c. Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

## 2. Media proyeksi diam

- a. *Overhead transparency* (OHT) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut *overhead projector* (OHP). OHP terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 x 11 inci.
- b. Media *opaque projecto* atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun tiga dimensi.
- c. Media *slide* atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor *slide*. *Slide* atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Sebuah program *slide* biasanya terdiri atas beberapa bingkai yang banyaknya bergantung pada bahan/materi yang akan disampaikan.
- d. Media *filmstrip* atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media *slide*. *Filmstrip* terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan.

### 3. Media audio

- a. Media Radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat (*microfon*) yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan (pendengar) menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio di rumah-rumah atau para siswa mendengarkannya di kelas-kelas.
- b. Media alat perekam pita magnetik atau kaset *tape recorder* adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Berbeda dengan radio yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai alat pemancarnya.

4. Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

5. Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam (*still pictures*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak.

### 6. Televisi

- a. Media televisi terbuka adalah media audiovisual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi

- b. Media televisi siaran terbatas (TVST) atau *CCTV* adalah media audiovisual gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Dengan perkataan lain, kamera televisi mengambil suatu objek di studio, misalnya guru yang sedang mengajar, kemudian hasil pengambilan tadi didistribusikan melalui kabel-kabel ke pesawat televisi yang ada di ruangan-ruangan kelas.
  - c. Media *video cassette recorder (VCR)* dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi. Pada media film, perekaman gambarnya menggunakan film *selluloid* yang positif dan gambarnya diproyeksikan melalui proyeksi ke layar.
7. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.
- a. Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media objek ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti.
  - b. Media interaktif merupakan kelompok media dengan karakteristik bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada tiga macam interaksi. Interaksi pertama ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program. Bentuk interaksi kedua ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium, komputer, atau kombinasi di antaranya yang

berbentuk video interaktif. Interaksi ketiga ialah mengatur interaksi antarsiswa secara teratur tapi tidak terprogram, contohnya dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman sekelas dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini, siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis.

### **2.1.5 Motivasi Belajar**

Siswa melakukan kegiatan belajar disebabkan sebuah dorongan berupa kekuatan mental. Kekuatan mental itu dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau pun cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Kekuatan mental itulah yang kemudian kita kenal dengan motivasi (Husamah dkk., 2016:20).

Pada dasarnya, motivasi merupakan hal yang mendorong seseorang dalam bertindak. Motivasi berasal dari kata *motive* yang berarti tujuan atau segala upaya yang mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Tujuan tersebut yang menjadikan daya penggerak utama bagi seseorang dalam berupaya mendapatkan apa yang diinginkannya baik itu secara positif maupun negatif (Octavia, 2020:52). Motivasi dapat berasal dari dalam diri sendiri (internal) maupun dari luar diri (eksternal). Dalam hal belajar, dorongan internal misalnya seperti kesadaran mengenai pentingnya belajar untuk menambah wawasan dan mengembangkan diri. Sementara dorongan eksternal dapat berupa dorongan dari



lingkungan sekitar yang kemudian akan mengubah tingkah laku orang tersebut, seperti dorongan dari orang tua, teman-teman sekitar yang semangat dalam belajar, pengajar yang menyenangkan, metode pembelajaran yang menarik, dan sebagainya.

Menurut (Octavia, 2020:53) motivasi merupakan daya penggerak yang menjamin terjadinya kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang diinginkan dapat terpenuhi. Dengan demikian motivasi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang. Seseorang yang kurang termotivasi untuk belajar tidak akan mencapai hasil belajar yang optimal. Memberikan motivasi kepada pembelajar berarti menggerakkan seseorang agar ia ingin belajar. Dengan adanya motivasi belajar, maka seseorang yang mulanya malas belajar dapat menjadi lebih rajin karena adanya dorongan untuk belajar.

Motivasi belajar mahasiswa adalah suatu keadaan dalam diri mahasiswa yang mendorong dan mengarahkan perilakunya pada tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pendidikan tinggi (Anggraini, 2016:103). Ketika seorang pelajar memiliki motivasi belajar yang tinggi, dia akan berusaha untuk menguasai konten yang dia pelajari.

Teori hierarki kebutuhan yang dikembangkan Maslow (1954) yang dikutip oleh Anggraini (2016:102) memandang kebutuhan manusia berjenjang dari yang paling rendah hingga paling tinggi, dimana jika suatu tingkat kebutuhan telah terpenuhi, maka kebutuhan tersebut tidak lagi berfungsi sebagai motivator. Hierarki kebutuhan Maslow adalah:

- a. Kebutuhan fisik dan biologis, yaitu kebutuhan untuk menunjang kehidupan manusia seperti makanan, minuman, pakaian, dan tempat tinggal. Menurut

Maslow, jika kebutuhan fisiologis belum terpenuhi, maka kebutuhan lain tidak akan memotivasi manusia;

- b. Kebutuhan akan keselamatan dan keamanan, yaitu kebutuhan untuk terbebas dari bahaya fisik dan rasa takut kehilangan;
- c. Kebutuhan sosial, yaitu kebutuhan untuk bergaul dengan orang lain dan untuk diterima sebagai bagian dari yang lain;
- d. Kebutuhan akan penghargaan, yaitu kebutuhan untuk dihargai oleh orang lain. Kebutuhan ini akan menghasilkan kepuasan seperti prestige, kekuasaan, status dan kebanggaan atas diri sendiri;
- e. Kebutuhan akan aktualisasi diri, yaitu kebutuhan untuk mengaktualisasikan semua kemampuan dan potensi yang dimiliki hingga menjadi orang seperti yang dicita-citakan.

Jika dikaitkan dengan teori hierarki kebutuhan Maslow, seseorang bisa saja terdorong untuk belajar karena orang-orang di lingkungan sekitarnya memiliki semangat belajar yang tinggi. Orang tersebut akan belajar dengan giat agar ia dapat tetap eksis di lingkungannya. Hal ini merupakan kebutuhan sosial. Kemudian, setelah kebutuhan sosial tersebut terpenuhi, ia akan berusaha menjadi yang terbaik di lingkungannya untuk memenuhi kebutuhannya akan penghargaan. Terakhir, setelah kebutuhan akan penghargaan telah terpenuhi, orang tersebut kemudian memenuhi kebutuhannya akan aktualisasi diri dengan cara mengaktualisasikan pengetahuan-pengetahuan yang telah ia dapatkan ke lingkungan sekitarnya.

Anggraini (2016:103) mengungkapkan bahwa jika pendidikan tinggi dianggap hanya sebagai kebutuhan akan penghargaan, maka bukan penguasaan ilmu melainkan hanya gelar sarjana yang akan menjadi tujuan utama mahasiswa dalam mengikuti pendidikan tinggi. Sehingga ketika dalam kenyataannya, tujuan

itu bisa dicapai tanpa harus belajar dengan giat. Di akhir proses pendidikannya, mahasiswa sudah merasa puas dapat menyandang gelar sarjana di belakang namanya dan dengan demikian membuatnya bangga. Sebaliknya, jika pendidikan tinggi dianggap sebagai kebutuhan akan aktualisasi diri, maka mahasiswa akan mengeluarkan semua kemampuan dan potensi yang dimilikinya untuk memahami setiap bahan pembelajaran dengan baik. Pada tahap ini, belajar akan menjadi kegemaran yang mengasyikkan karena adanya keinginan atau semangat yang kuat untuk memahami bahan pembelajaran. Kelak di akhir proses pendidikan, dia akan puas dan merasa pantas menyandang gelar sarjananya karena merasa sudah memahami atau menguasai ilmunya.

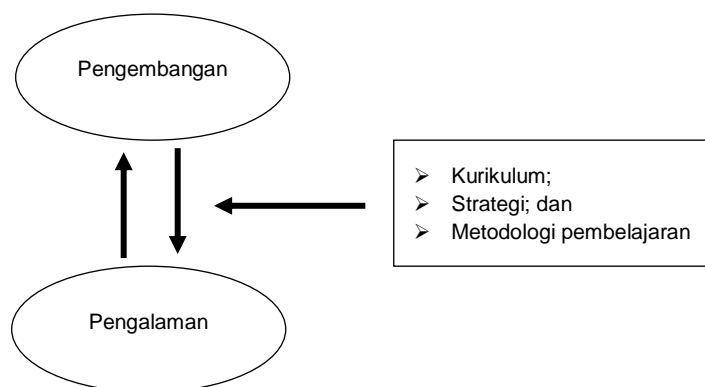
#### **2.1.6 Hasil Pembelajaran**

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Belajar bukanlah sesuatu yang benar-benar dimulai dari nol, tetapi merupakan proses menghubungkan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang baru. Husamah dkk. (2016:18-19) juga menjelaskan bahwa belajar merupakan proses perubahan bergerak dari belum mampu ke arah sudah mampu yang terjadi dalam jangka waktu tertentu. Adanya perubahan dalam pola perilaku inilah yang menandakan telah terjadi belajar. Sederhananya, hasil pembelajaran merupakan perubahan pola perilaku yang terjadi akibat memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran secara sederhana diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pembelajaran hidup. Pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya

(mengarahkan interaksi dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Al-Tabany, 2017:19). Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Terdapat tiga unsur dalam proses pembelajaran, yaitu pendidik, peserta didik, dan sumber belajar.

Tujuan pembelajaran perlu ditetapkan sebelum proses pembelajaran berjalan. Biasanya tujuan pembelajaran ini tercantum pada Rencana Pembelajaran Semester (RPS). Dalam proses pembelajaran juga diperlukan kurikulum, strategi dan metodologi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pelajar. Al-Tabany memberikan alur proses pembelajaran yang ditunjukkan pada Gambar 2.3.



Sumber: Al-Tabany (2017:20)

Gambar 2.3 Alur proses pembelajaran

Seorang siswa yang bersikap *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal), biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berintellegensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orang

tuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran (Syarifuddin, 2011:127). Berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan banyak faktor yang mempengaruhinya pencapaian hasil belajar. Syarifuddin (2011:128) menyebutkan faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut.

1. Faktor internal, antara lain: kondisi jasmani dan rohani siswa, kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi pribadi dan konsep diri.
2. Faktor eksternal, antara lain: pendekatan belajar, kondisi keluarga, guru dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Menurut para ahli, keberhasilan belajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang bersumber dari dalam (internal) maupun dari luar (eksternal) individu yang disebutkan oleh Syarifuddin (2011:131) sebagai berikut.

#### 1. Faktor internal

Faktor internal meliputi keadaan fisik secara umum. Sedangkan psikologi meliputi variabel kognitif termasuk di dalamnya adalah kemampuan khusus (bakat) dan kemampuan umum (intelegensi). Variabel non kognitif adalah minat, motivasi, dan variabel–variabel kepribadian.

#### 2. Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi aspek fisik dan sosial. Aspek fisik terdiri dari kondisi tempat belajar, sarana dan perlengkapan belajar, materi pelajaran dan kondisi lingkungan belajar. Sedangkan aspek sosial adalah dukungan sosial dan pengaruh budaya.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai penggunaan media dalam pembelajaran sebelumnya telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Misalnya Sutrisno dan Siswanto (2016) melakukan penelitian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari persepsi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar.

Taspinar dkk., (2016) melakukan penelitian terhadap sekelompok siswa yang belajar menggunakan permainan papan (*board game approach*) untuk memperoleh pengetahuan dan menemukan bahwa menggunakan permainan papan sebagai media pembelajaran dapat memperdalam pengetahuan dan juga meningkatkan motivasi siswa terhadap topik pembelajaran.

Burdon dan Munro (2017) meneliti mengenai dampak simulasi dari persepektif mahasiswa akuntansi dan menemukan bahwa sebanyak 96% siswa setuju bahwa simulasi membantu dalam memahami modul pembelajaran, namun beberapa siswa mengaku jarang mengakses simulasi dan merasa kelelahan dengan tugas-tugas.

Hwang dan Cruthirds (2017) dalam penelitiannya mengenai dampak game simulasi ERP pada pembelajaran *online* membuktikan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam sikap positif, pengetahuan proses bisnis, pengetahuan sistem perusahaan, dan pengetahuan transaksi SAP dengan menggunakan game simulasi ERP. Namun, tidak terdapat peningkatan yang signifikan pada persepsi kemudahan penggunaan dan kegunaan karena kebanyakan yang menjadi objek penelitian sudah memiliki banyak pengetahuan dan pengetahuan mengenai konsep ERP.

Romadhona dan Yundra (2018) melakukan penelitian dengan menggunakan *edugame* sebagai media pembelajaran berbasis *Role Play Game* (RPG)

menyimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar akhir siswa lebih besar sama dengan KKM dan *edugame* sebagai media pembelajaran tersebut dapat menunjang proses pembelajaran siswa.

Istikhana (2018) melakukan penelitian kepada 38 peserta didik dengan melakukan pembelajaran menggunakan media sirkuit pintar. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran sirkuit pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, yaitu dari nilai rata-rata 64% ke 86%.

Sementara itu, Cahyawati dan Abdi (2019) meneliti mengenai pengaruh ERPSim pada hasil belajar ERP pada 109 siswa dan menemukan bahwa niat penggunaan ERPSim memiliki efek positif pada hasil belajar yang dirasakan tetapi tidak berpengaruh pada penilaian hasil belajar. Hal ini disebabkan karena penilaian hasil belajar hanya diukur berdasarkan nilai yang diperoleh dari dosen pengajar. Selain itu, Cahyawati dan Abdi (2019:68) memberikan alasan lebih lanjut, yaitu pertama, siswa melebih-lebihkan kemampuan mereka, sehingga mereka percaya bahwa kemampuan mereka cukup tetapi kenyataannya tidak. Kedua, hasil belajar yang menggunakan *grading* berfokus pada kinerja tugas sedangkan hasil belajar yang menggunakan penilaian diri dilaporkan telah berfokus pada kemampuan kognitif. Atau ketiga, siswa sudah memiliki niat perilaku yang tinggi untuk menggunakan ERPSim tetapi ia tidak dapat mengembangkan diri dalam kursus ERP dalam waktu singkat.

Saputra dkk. (2018) melakukan penelitian terhadap siswa SMK mengenai pengaruh motivasi terhadap hasil belajar dan menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar. Sementara itu, Meiliati dkk. (2018) juga meneliti mengenai hal serupa menemukan bahwa *self efficacy* dan *self regulated learning* memiliki kontribusi yang lebih besar terhadap hasil belajar jika dibandingkan dengan kontribusi dari variabel motivasi belajar.

Dampak *self efficacy* dan *self regulated learning* yang lebih kuat dibandingkan motivasi belajar dapat diartikan bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung tidak memiliki hasil belajar yang rendah jika didukung dengan *self efficacy* dan *self regulated learning* yang tinggi.

Shima (2020) menemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa. Selain itu, terdapat juga pengaruh positif dari motivasi belajar terhadap prestasi belajar.

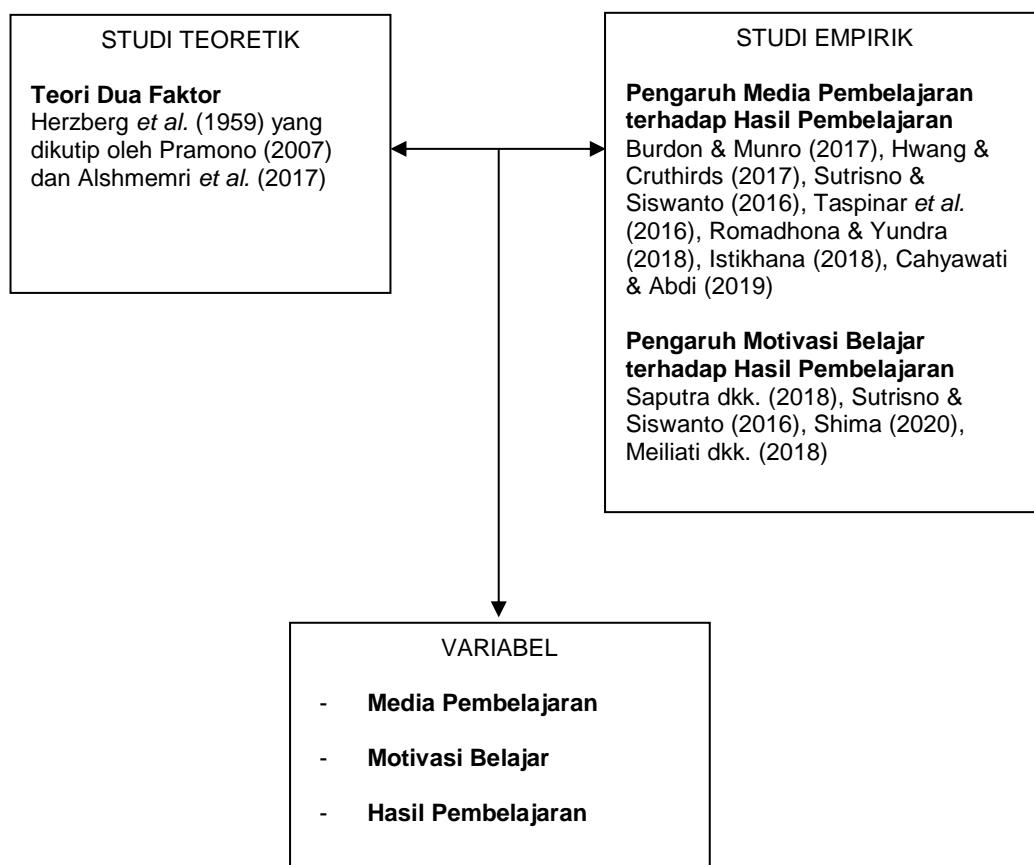
### **2.3 Kerangka Pemikiran**

Kerangka pemikiran merupakan alur yang menggambarkan proses berpikir yang dituangkan dalam bentuk hubungan antarvariabel yang diteliti. Penelitian ini akan menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis game simulasi bisnis dan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran mata kuliah ERP. MonsoonSIM merupakan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pada pembelajaran mata kuliah ERP. Penggunaan MonsoonSIM ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memperoleh dan memperdalam pemahaman mengenai konsep ERP.

Studi teoritik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Dua Faktor (*Two-Factor Theory*) yang dikemukakan oleh Frederick Herzberg. Herzberg mengemukakan bahwa terdapat perbedaan antara faktor motivasi (*motivation*) dan faktor higiene (*hygiene*). Faktor motivasi, atau faktor intrinsik merupakan faktor yang jika faktor tersebut ada, maka akan menambah kepuasan seseorang dalam mengerjakan pekerjaannya. Dengan adanya faktor motivasi, seseorang dapat terdorong untuk melakukan yang terbaik dalam upaya mencapai tujuannya. Seorang mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan berusaha untuk memperoleh hasil yang maksimal, tidak hanya untuk memperoleh skor yang



baik tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang akan bermanfaat bagi kehidupannya. Sementara faktor higiene merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang, termasuk situasi kerja. Situasi kerja dapat mencakup jumlah pekerjaan, ruang, ventilasi, peralatan, suhu dan keselamatan (Alshmemri *et al.*, 2017:13). Dalam hal ini, media pembelajaran game simulasi bisnis MonsoonSIM merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai proses bisnis dan konsep ERP. Dengan menggunakan bantuan media pembelajaran ini, diharapkan mahasiswa dapat lebih mudah dalam memahami dan memperdalam pemahamannya mengenai materi pembelajarannya. Dengan demikian, kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.4 Kerangka pemikiran

## 2.4 Hipotesis Penelitian

### 2.4.1 Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Pembelajaran

Situasi kerja (*working conditions*) merupakan salah satu faktor hygiene atau faktor eksternal yang terdapat dalam Teori Dua Faktor yang dikemukakan oleh Herzberg. Situasi kerja dapat mencakup jumlah pekerjaan, ruang, ventilasi, peralatan, suhu dan keselamatan (Alshmemri *et al.*, 2017:13). Dalam hal ini, media pembelajaran game simulasi bisnis MonsoonSIM merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai proses bisnis dan konsep ERP. Media pembelajaran dapat memudahkan dalam memberikan pemahaman kepada siswa. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran dapat mendukung proses belajar-mengajar. MonsoonSIM memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai proses bisnis dan sistem ERP, sehingga para siswa tidak hanya belajar melalui modul tetapi juga dapat memperdalam pengetahuannya melalui permainan simulasi bisnis MonsoonSIM. Hal tersebut didukung oleh bukti empiris yang ditemukan oleh Burdon dan Munro (2017) mengenai dampak simulasi dari persepektif mahasiswa akuntansi dan menemukan bahwa sebanyak 96% siswa setuju bahwa simulasi membantu dalam memahami modul pembelajaran. Dan juga, Hwang dan Cruthirds (2017) dalam penelitiannya mengenai dampak game simulasi ERP pada pembelajaran *online* membuktikan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pengetahuan proses bisnis, pengetahuan sistem perusahaan, dan pengetahuan transaksi SAP dengan menggunakan game simulasi ERP.

Sutrisno & Siswanto (2016) membuktikan bahwa persepsi media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Taspinar *et al.* (2016) menemukan bahwa sebanyak 75% siswa mengatakan bahwa bermain *board game* sebagai media pembelajaran dapat memperdalam pengetahuan mereka.

Kemudian, Romadhona & Yundra (2018) menemukan bahwa menggunakan *edugame* sebagai media pembelajaran memberikan rata-rata hasil belajar siswa lebih besar sama dengan KKM. Begitu juga Istikhana (2018) menyebutkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dari 64% ke 86% ketika menggunakan media pembelajaran sirkuit pintar. Cahyawati & Abdi (2019) menemukan bahwa niat untuk menggunakan ERPSim berpengaruh positif pada hasil belajar yang dirasakan, namun tidak memberikan pengaruh pada nilai mata kuliah. Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan hipotesis ketiga:

**H<sub>1</sub>: Media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran.**

#### **2.4.2 Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Pembelajaran**

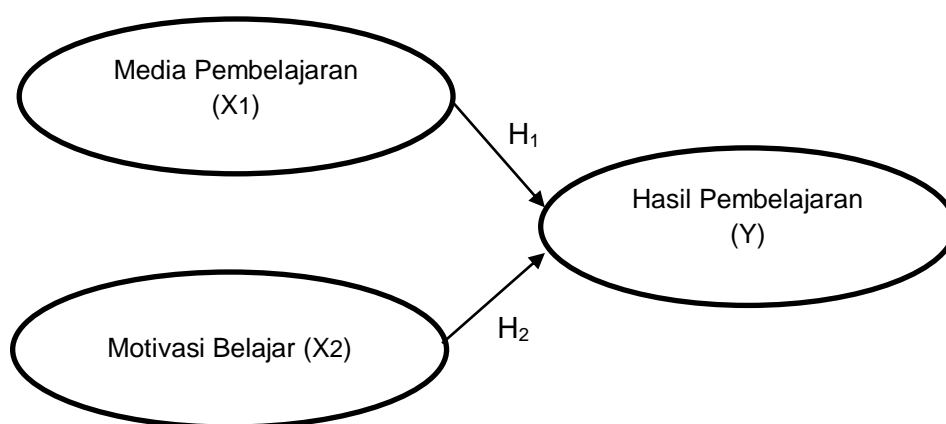
Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Uno, 2014:23). Teori dua faktor Herzberg menyatakan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi seseorang dalam melakukan pekerjaannya, yaitu faktor higiene dan faktor motivasi. Faktor motivasi hanya untuk meningkatkan dan menambah kepuasan kerja, sedangkan faktor higiene untuk mengurangi ketidakpuasan kerja (Alshmemri *et al.*, 2017:12). Artinya, ketiadaan faktor higiene dapat membuat seseorang cenderung tidak ingin mengerjakan pekerjaannya. Sedangkan ketiadaan faktor motivasi tidak akan membuat seseorang meninggalkan pekerjaannya, namun mereka akan kurang bergairah dalam bekerja, sehingga hasil yang diberikan tidak terlalu maksimal.

Motivasi belajar dapat mempengaruhi hasil belajar karena ketika motivasi belajar tinggi, maka siswa akan semakin rajin untuk belajar akibat adanya dorongan yang membuat ingin belajar dan mencari tahu mengenai konten

pembelajaran. Sehingga, dengan rajin belajar dan mencari tahu, maka hasil belajar juga akan lebih baik. Hal ini sejalan dengan yang disebutkan oleh Saputra dkk. (2018), dengan memberikan motivasi-motivasi yang kuat dan tinggi dalam pembelajaran maka akan memberikan dampak yang bersifat positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sehingga optimalisasi tujuan belajar berupa hasil belajar siswa dapat tercapai.

Sutrisno & Siswanto (2016) dan Saputra dkk. (2018) telah membuktikan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil pembelajaran. Shima (2020) juga telah membuktikan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar. Sedangkan Meiliati dkk. (2018) menemukan bahwa motivasi belajar secara langsung tidak memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Meiliati dkk. (2018) menjelaskan bahwa bahwa *self efficacy* dan *self regulated learning* memiliki kontribusi yang lebih besar terhadap hasil belajar jika dibandingkan dengan kontribusi dari variabel motivasi belajar. Berdasarkan uraian di atas, dapat dirumuskan hipotesis kedua:

**H<sub>2</sub>: Motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran.**



Gambar 2.5 Kerangka konseptual