

PENGARUH MOTIVASI BELAJAR TERHADAP METODE *EXPERIENTAL LEARNING* DI ERA *NEW NORMAL*

Andi Nurul Istiyana¹⁾, Eka Astra Susilawati¹⁾, Zoel Dirga Dhini ¹⁾ Andi Devi Aisyah ²⁾ Andreas Casario ²⁾

¹⁾ Dosen Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

²⁾ Mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang, Makassar

ABSTRACT

In the era of the new normal after Covid hit the whole world, it had a huge impact on all aspects of life. One of the impacts that can be felt on the world of education is the adaptation and changes in learning methods that are carried out. However, the implementation of the new normal becomes difficult to carry out due to activity restrictions. One of the newly introduced methods is experimental learning, where students can experience direct interaction using online game media. The aims of this study to measure the effect of student motivation in the Accounting Department of PNUP on experimental learning methods in the new normal era. The data of this research were collected through questionnaires which would be distributed to 51 students who were selected as samples by purposive sampling method. This type of research is quantitative by comparing the two learning methods. The test was carried out using SPSS to measure the effect of the experimental learning method on students' intrinsic and extrinsic motivation and their effect on effective learning. The results of the tests carried out were 2 accepted hypotheses and 1 rejected hypothesis. Experimental learning method proved to have no effect on intrinsic motivation. However, experimental learning has no effect on extrinsic motivation. Intrinsic and extrinsic motivation of students is proven to affect learning outcomes effectively. Simultaneous testing shows that the experimental learning method has a significant effect on students' effective learning.

Keywords: *Motivation, Experiment Learning, Intrinsic, Extrinsic*

1. PENDAHULUAN

Adaptasi tatanan kehidupan normal baru atau yang dikenal dengan istilah “New Normal” merupakan respons realistis terhadap COVID-19. *New normal* juga diartikan sebagai skenario untuk mempercepat penanganan COVID-19 dalam aspek kesehatan dan sosial ekonomi, [1]. Perubahan adaptasi kebiasaan “New Normal” mewajibkan untuk setiap individu menjaga jarak, menggunakan masker, mengurangi aktivitas diluar rumah membudayakan protokol kesehatann untuk setiap aktivitas.

Era new normal dalam dunia pendidikan terjadi pergeseran peranan pelaku pendidikan seperti aspek teknologi sebelum Covid-19 merupakan penghambat dan ketika new normal beralih sebagai pendukung. Ruang belajar yang awalnya tatap muka menjadi mandiri di rumah, kemudian metode penyampaian materi yang awalnya satu layanan untuk semua menjadi individu dan personal. Begitu pula orientasi pengajaran yang awalnya dari konten menjadi orientasi kompetensi serta evaluasi pembelajaran yang awalnya di akhir semester bersifat tertulis menjadi formatif dan berbasis proyek.

Penerapan pembelajaran daring sejauh ini telah diterima dengan baik oleh mahasiswa. Karena mahasiswa saat ini berada pada generasi Z memiliki karakteristik berbeda dibandingkan generasi Y atau bahkan generasi X (baby boomers). Generasi Z lahir saat teknologi digital tengah berkembang pesat. Generasi ini juga lebih melek internet dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Mereka lebih suka menyerap informasi dalam bentuk visual, misalnya konten video pendek. Maka untuk bisa mengimbangi penetrasi digital generasi “gadget” tersebut, selayaknya para dosen harus mengubah cara didiknya. Tak bisa lagi dengan cara-cara usang, tetapi harus lebih kontemporer, sehingga pembelajaran daring yang melibatkan perangkat teknologi dalam pola pengajaran sehari-hari [2].

Motivasi belajar merupakan hasil dari intensitas, arah, dan ketekunan mahasiswa dalam usaha untuk mencapai tujuan pembelajaran. Intensitas, menyangkut seberapa kerasnya seseorang berusaha. Intensitas yang tinggi tidak akan membawa hasil yang diinginkan kecuali kalau upaya itu diarahkan ke suatu tujuan. Oleh karena itu, kita harus mempertimbangkan kualitas dari upaya itu maupun intensitasnya. Upaya yang diarahkan menuju, dan konsisten dengan tujuan-tujuan pembelajaran adalah upaya yang seharusnya dosen usahakan. Akhirnya, motivasi memiliki dimensi ketekunan. Ini adalah ukuran tentang berapa lama seseorang dapat mempertahankan usahanya. Individu-individu yang termotivasi tetap bertahan pada pekerjaan cukup lama untuk mencapai tujuan mereka [3].

¹ Korespondensi penulis: Andi Nurul Istiyana; Telp: +62 811-4441-562, aistiyanaandi@gmail.com

Politeknik Negeri Ujung Pandang merupakan salah satu perguruan tinggi vokasi yang saat ini menerapkan sistem daring dan luring dalam mengadaptasi new normal dalam kegiatan perkuliahan. Pada Pendidikan vokasi yang lebih banyak menerapkan pembelajaran praktikum kondisi ini menjadi salah satu tantangan tersendiri. Kesiapan alat dan bahan yang yang tidak dimiliki oleh mahasiswa dirumah mewajibkan mereka untuk tetap datang ke kampus untuk pelaksanaan praktikum. Namun tetap dengan aturan new normal yaitu pembatasan jumlah mahasiswa, mewajibkan masker dan perilaku bersih dengan rutin mencuci tangan.

Namun kondisi yang cukup sulit dihadapi oleh Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang. Beberapa mata kuliah praktikum yang membutuhkan simulasi secara langsung. Berdasarkan hal ini maka perlu dikembangkan satu metode pembelajaran baru yang dapat tetap memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa untuk menerapkan teori yang diperoleh sebelumnya. Pada game simulasi ini mahasiswa dimungkinkan untuk membentuk tim dan berinteraksi satu sama lain untuk melakukan simulasi bisnis secara virtual. Dengan game ini pembelajaran teori yang didapatkan oleh mahasiswa dapat langsung diaplikasikan secara nyata dengan bermain game.

Penerapan suatu metode pembelajaran perlu dilakukan pengkajian terlebih dahulu sebelum diterapkan. Transisi dari studi lapangan ke pembelajaran eksperimen dengan simulasi game menjadi satu hal belum pernah diterapkan. Terlebih dengan pengaruh motivasi mahasiswa sebagai salah satu penentu kesuksesan suatu proses pembelajaran yang bersifat online. Maka berdasarkan pemaparan diatas penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh motivasi terhadap metode experiential learning di era new normal pada mahasiswa Jurusan Akuntansi. Penelitian ini juga mendukung renstra Politeknik Negeri Ujung Pandang tahun 2021-2015 untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran.

2. METODE PENELITIAN

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Ujung Pandang. Adapun sampel pada penelitian ini akan dipilih berdasarkan metode *purposive sampling*. Kriteria yang digunakan dalam memilih sampel adalah (1) Mahasiswa aktif Jurusan Akuntansi, (2) Pada semester berjalan akan mengikuti perkuliahan pada mata kuliah PKA Sistem dan Pengendalian. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari responden berupa hasil kuisioner dan wawancara pada seluruh responden. Kuisioner akan dibagikan pada responden secara langsung setelah mengikuti perkuliahan PKA Sistem dan Pengendalian. Kemudian akan dilanjutkan dengan wawancara kepada responden untuk mempertegas hasil kuisioner yang telah di olah. Kemudian dari hasil tersebut akan dilakukan analisis data. Analisis data yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan data yang telah dikumpulkan dengan kuisioner. Data penelitian selanjutnya akan dianalisis dengan metode regresi berganda dengan menggunakan SPSS versi 21. Kemudian hasil pengujian akan diperkuat dengan metode wawancara untuk dapat memperdalam hasil analisis yang didapatkan. Ditahap selanjutnya adalah menuangkan hasil analisis pada pembahasan dengan menghubungkan hasil dengan teori dan penelitian terdahulu kemudian diperdalam dengan hasil wawancara yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuisioner. Kuisioner diberikan pada mahasiswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan metode study eksperimen. Sample yang digunakan adalah mahasiswa yang mengikuti perkuliahan pada mata kuliah Praktikum Sistem dan Pengendalian. Sebanyak 51 orang terpilih sebagai sample penelitian dari jumlah mahasiswa sebanyak 120 populasi. Pemilihan sampe yang digunakan adalah mteode *purposive sampling*. Tabel statistik deskriptif di bawah ini merupakan gambaran jawaban dari para responden terhadap item pertanyaan yang diajukan pada kuisioner. Tabel ini berisikan tentang nilai minimum, nilai maksimum, mean, median, modus, dan standar deviasi dari jawaban responden.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Jawaban Responden

Konstruk	Min	Max	Mean
Metode Pembelajaran Studi Eksperimen	2	5	3,89
Motivasi Intristik	1	5	3,8
Motivasi Ekstristik	1	5	3,76

Pembelajaran Efektif	1	5	3,86
N: 51			

Selanjutnya adalah Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji normalitas.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Motivasi Intrinsic

Konstruk	Asymp. Sig. (2-tailed)	Normalisasi
Hasrat	.002	Normal
Dorongan Sendiri	.000	Normal
Harapan dimasa depan	.000	Normal
Penghargaan	.001	Normal
Kondisi Kondusif	.000	Normal
N=51		

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan maka data variable pada penelitian ini dikatakan normal karena $> 0,005$. Maka dapat diartikan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk pengujian selanjutnya.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Motivasi Intrinsic

Konstruk	Asymp. Sig. (2-tailed)	Normalisasi
Nilai	.002	Normal
Kerja Tim	.000	Normal
Kebijakan Dosen	.004	Normal
Persaingan	.001	Normal
Pandemi Covid	.003	Normal
N=51		

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan maka data variable pada penelitian ini dikatakan normal karena $> 0,005$. Maka dapat diartikan bahwa data tersebut berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan untuk pengujian selanjutnya. Pada analisis factor yang selakutnya dilakukan pada penelitian ini melalui beberapa tahapan. Hasil persamaan 1 menunjukkan nilai Durbin-Watson sebesar 1.940. Berdasarkan nilai Durbin-Watson terletak di antara dU dan 4-dU maka dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi autokorelasi. Uji hipotesis yang dipergunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut. Pernyataan ataupun asumsi sementara yang dibuat untuk diuji kebenarannya tersebut dinamakan dengan Hipotesis. Tujuan dari Uji Hipotesis adalah untuk menetapkan suatu dasar sehingga dapat mengumpulkan bukti yang berupa data-data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran dari pernyataan atau asumsi yang telah dibuat. Uji Hipotesis juga dapat memberikan kepercayaan diri dalam pengambilan keputusan yang bersifat objektif.

Table 4. Pengujian Hipotesis 1

Konstruk	Sig	t	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the	Durbin-Watson
----------	-----	---	---	----------	-------------------	-------------------	---------------

						Estimate	
Pembelajaran Eksperimental (X1)	,347	,950	,649 ^a	,421	,397	,55821	2,438

Hasil analisis regresi pada penelitian ini bahwa pengaruh metode pembelajaran eksperimen terhadap motivasi intristik yang ditunjukkan pada tabel diatas nilai probabilitas t hitung dari metode pembelajaran studi lapangan sebesar ,950 yang lebih kecil dari t table dengan signifikansi α 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel metode pembelajaran eksperimen berpengaruh negatif terhadap motivasi intristik, maka H1 ditolak. Selanjutnya untuk Hipotesis H1 dilakukan Uji F untuk mengetahui pengaruh variable simultan. Maka berdasarkan hasil perbandingan f hitung dan table f, dapat disimpulkan bahwa Berpengaruh secara simultan karena Sig. 0.01 < 0,05. Selanjutnya adalah pengujian untuk hipotesis 3 dan 4 berdasarkan table dibawah ini:

Table 5. Pengujian Hipotesis 2

Konstruk	Sig	t	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
Pembelajaran Eksperimental (X1)	,143	1,491	,649 ^a	,421	,397	,55821	2,438

Hasil analisis regresi pada penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh metode pembelajaran eksperimen terhadap motivasi ekstristik yang ditunjukkan pada tabel diatas nilai probabilitas t hitung dari metode pembelajaran studi lapangan sebesar 1,491 yang lebih kecil dari t table dengan signifikansi α 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel metode pembelajaran eksperimen berpengaruh negative terhadap motivasi intristik, maka H2 diterima. Selanjutnya untuk Hipotesis H3 dilakukan Uji F untuk mengetahui pengaruh variable simultan. Maka berdasarkan hasil perbandingan f hitung dan table f, dapat disimpulkan bahwa berpengaruh secara simultan karena Sig. 0.01 < 0,05. Pada hipotesis dan 6 akan menguji terkait pengaruh motivasi intristik dan motivasi ekstristik terhadap pembelajaran efektif. Pada pengujian ini diperoleh data berdasarkan tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6. Statistik Hipotesis 3 dan 4

Indikator	Mean	Median	Std. Deviation	Min	Max
Pre Test Intrinsik	71,9163	71,5400	3,66680	60,09	69,97
Post Test Intrinsik	71,9163	71,5400	3,66680	80,30	81,24
Pre Test Ekstrinsik	71,9163	71,5400	3,66680	60,09	69,97
Post Test Ekstrinsik	71,9163	71,5400	3,66680	80,30	81,24

Berdasarkan table diatas maka diperoleh hasil untuk H3 motivasi intrinsik berpengaruh signifikan pada pembelajaran efektif. Hal ini ditunjukkan pada nilai mean perbandingan antara pre-test dan post-test yang tidak memiliki nilai negatif. Selanjutnya berdasarkan nilai Sig. 000 < 0,05 menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara motivasi intristik dan pembelajaran efektif. Maka dapat disimpulkan H5 pada penelitian ini diterima. Selanjutnya pada hipotesis 4, berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa motivasi ekstrinsik berpengaruh signifikan pada pembelajaran efektif. Hal ini ditunjukkan pada nilai mean perbandingan antara pre-test dan post-test yang tidak memiliki nilai negatif. Selanjutnya berdasarkan nilai Sig. 000 < 0,05 menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara motivasi ekstristik dan pembelajaran efektif. Maka dapat disimpulkan H6 pada penelitian ini diterima.

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil hipotesis seperti yang tampak pada table dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Hipotesis

Hipotesis	Uraian	Hasil
H1	Metode pembelajaran eksperimental berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi intristik	Ditolak
	Metode pembelajaran ekperimental berpengaruh negatif dan signifikan terhadap	Diterima

	motifasi ekstristik	
H3	Motivasi Intristik berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran efektif	Diterima
H4	Motivasi Ekstristik berpengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran efektif	Diterima

Pada hipotesis 1, metode pembelajaran eksperimental berpengaruh positif dan signifikan terhadap motifasi intristik. Hasil pada uji analisis regresi diperoleh hasil bahwa metode pembelajaran eksperimen tidak berpengaruh terhadap motivasi intristik. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak memiliki dorongan dari dalam diri sendiri untuk metode pembelajaran eksperimen. Pada metode pembelajaran eksperimen mahasiswa diberikan kesempatan untuk melaksanakan praktikum pada mata kuliah PKA Sistem dan Pengendalian untuk bermain game berbasis game virtual yaitu Monsoon Sim. Pada permainan game mahasiswa diminta untuk menyusun strategi dan bersaing dengan kelompok lainnya untuk menghasilkan laba yang terbanyak. Sehingga pada akhir permainan maka akan diperoleh tim yang mendapatkan laba terbesar akan menjadi pemenang.

Pada metode eksperimen memberikan kesempatan para mahasiswa untuk mengamati, melakukan, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan [4]. Pada saat pelaksanaan praktikum di kelas eksperimen dengan metode eksperimen, beberapa mahasiswa terlihat mengalami kejenuhan dimana mahasiswa banyak yang mengobrol diluar materi. Saat praktikum mahasiswa melakukan kegiatan sesuai petunjuk praktikum, namun karena proses eksperimen dibagi berdasarkan kelompok maka hanya mahasiswa yang bertindak sebagai operator yang aktif, namun anggota lainnya cukup banyak yang tidak perhatian dengan praktikum eksperimen.

Pada metode pembelajaran eksperimen, mahasiswa hanya mengalami secara langsung tanpa berusaha menemukan konsep. Mahasiswa lebih pasif karena mahasiswa hanya menyelesaikan masalah sesuai dengan arahan dan panduan yang diberikan oleh dosen tanpa mampu mengembangkan pengetahuannya dan tanpa memikirkan sendiri langkah untuk menyelesaikan masalah. Hasil ini didukung oleh penelitian Assriyanto, dkk (2014) [4] yang menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan metode inkuiri terbimbing lebih tinggi daripada metode eksperimen dalam hal peningkatan prestasi belajar kognitif dan afektif siswa. Darmawan (2013) [5] pada penelitiannya menyatakan pelaksanaan eksperimen berbasis metode inkuiri dapat meningkatkan pemahaman siswa dan ketrampilan generic sains meningkat secara signifikan dibandingkan dengan metode eksperimen verifikasi.

Kemudian pada hipotesis 2, metode pembelajaran ekperimental berpengaruh negatif dan signifikan terhadap motifasi ekstristik. Hasil pengujian dan hipotesis ini sejalan sehingga hipotesis diterima. Pada pembelajaran eksperimen yang dilakukan dikelas, mahasiswa hanya memverikasi dan melaksanakan perintah pada game eksperimen yang dilakukan dan kerja sama tim yang dibangun tidak berjalan dengan sempurna. Hal ini dikarenakan pada saat pelaksanaan praktikum di kelas eksperimen dengan metode eksperimen, beberapa mahasiswa terlihat mengalami kejenuhan dimana mahasiswa banyak yang mengobrol diluar materi. Saat praktikum mahasiswa melakukan kegiatan sesuai petunjuk praktikum, namun karena proses eksperimen dibagi berdasarkan kelompok maka hanya mahasiswa yang bertindak sebagai operator yang aktif, namun anggota lainnya cukup banyak yang tidak perhatian dengan praktikum eksperimen.

Hasil ini sejalan dengan penelitian [5]-[7] pada penelitiannya menyatakan pelaksanaan eksperimen berbasis metode inkuiri dapat meningkatkan pemahaman siswa dan keterampilan generic sains meningkat secara signifikan dibandingkan dengan metode eksperimen verifikasi. Maka metode eksperimen ini tidak meningkatkan motivasi ekstristik mahasiswa. Pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa pengaruh metode pembelajaran eksperimen yang tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi ekstristik namun secara simultan berpengaruh terhadap motivasi intristik. Maka penggabungan dua metode ini akan memerikan dampak yang signifikan terhadap motivasi ekstristik mahasiswa. Hipotesis 3 dan 4 mencoba untuk mengukur pengaruh motivasi intristik dan ekstristik terhadap pembelajaran efektif. Untuk kedua pengujian ini dilakukan model tes yang berbeda yaitu dengan mengadakan pre-test dan post-tess. Hasil dari pengujian dan hipotesis sejalan sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua hipotesis ini diterima. Penerapan metode pembelajaran studi lapangan dan metode eksperimen memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap pembelajaran efektif mahasiswa. Penerapan dua metode pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi intristik dan ekstristik mahasiswa sehingga pembelajaran efektif dapat diperoleh.

Penerapan metode eksperimen pada mata kuliah PKA Sistem dan Pengendalian menjadi satu inovasi dalam proses pembelajaran. Metode eksperimen mahasiswa dapat melakukan pengujian terhadap hasil

pengembangan sistem yang telah dibuat melalui game yang bersifat eksperimen. Hasil penerapan pengembangan sistem yang telah lulus uji kemudian dapat diberikan kepada masyarakat sebagai solusi dari fenomena tersebut. Penerapan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi intristik mahasiswa dengan meningkatkan kesadaran sendiri untuk menyelesaikan masalah yang ditemui pada pembelajaran praktikum. Melalui metode eksperimen dilakukan verifikasi yang dapat meningkatkan kerja tim serta hasil yang memuaskan yang akan berdampak pada hasil penilaian pembelajaran mahasiswa. Kemudian tentu hasil dari pembelajaran PKA Sistem dan Pengendalian dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa itu sendiri dan juga kepada masyarakat.

4. KESIMPULAN

Motivasi intristik maupun ekstristik mahasiswa Jurusan Akuntansi PNUP terhadap metode metode pembelajaran eksperimen MonsoonSim di era new normal berpengaruh negatif. Motivasi Intristik maupun ekstristik mahasiswa terbukti mempengaruhi hasil pembelajaran secara efektif. Pengujian secara simultan memperoleh hasil bahwa kedua metode pembelajaran tersebut secara simultan berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran efektif mahasiswa. Penerapan metode pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi intristik mahasiswa dengan meningkatkan kesadaran sendiri untuk menyelesaikan masalah yang ditemui pada pembelajaran praktikum. Melalui metode eksperimen dilakukan verifikasi yang dapat meningkatkan kerja tim serta hasil yang memuaskan yang akan berdampak pada hasil penilaian pembelajaran mahasiswa. Kemudian tentu hasil dari pembelajaran PKA Sistem dan Pengendalian dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa itu sendiri dan juga kepada masyarakat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] <https://www.diskes.baliprov.go.id>
- [2] Istiyana, A.N, dan Fatmawati (2020). Keberterimaan Mahasiswa Jurusan Akuntansi terhadap Pembelajaran Online pada Masa Pandemic Covid-19. AKUNSIKA: Jurnal Akuntansi dan Keuangan. Vol. 1.
- [3] Kadji Y. (2012) Tentang Teori Motivasi. Jurnal Motivasi. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Gorontalo.
- [4] Assriyanto, Kiki Efi, J.S. Sukardjo, dan Sulistyio Saputro2. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Melalui Metode Eksperimen Dan Inkuiri Terbimbing Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Pada Materi Larutan Penyangga Di Sma N 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 3.
- [5] Darmawan.J, A.Halim, Syahrin Nur (2013).Metode Pembelajaran Eksperimen Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Generik Sains Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (JPSI).
- [6] Amiluddin R,dan Sugiman. S. (2016). Pengaruh Problem Posing Dan Pbl Terhadap Prestasi Belajar, Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. JURNAL RISET PENDIDIKAN MATEMATIKA Volume 3 - Nomor 1, Mei 2016, (100 - 108) Suryani N, dan Agung L. (2012) . Strategi Belajar Mengajar Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- [7] Arnesi N, K Hamid A. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Online – Offline Dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 2, No. 1, Juni 2015, p-ISSn: 2355-4983; e-ISSN: 2407-7488 \

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama-tama kami mengucapkan terimakasih dan kesyukuran terhadap Allah SWT yang telah memberikan berbagai macam nikmat yang tidak terhitung kepada kami. Tak lupa pula kami sampaikan salawat dan salam kepada Nabiullah Muhammad, SAW yang telah mengangkat derajat manusia dari alam kegelapan menuju cahaya. Kegiatan ini berlangsung dengan sukses berkat dukungan berbagai pihak yaitu Prof Muhammad Anshar Direktur Politeknik Negeri Ujung Padang. Para wakil direktur Politeknik Negeri Ujung Padang. Ketua Jurusan Akuntansi dan jajarannya. Terutama kepada mahasiswa yang menjadi sample dalam penelitian ini atas kesediaan waktu dan usaha sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik. Penelitian ini masih jauh dari sempurna, semoga kedepannya penelitian ini dapat memberikan manfaat terutama kepada peningkatan proses pembelajaran mahasiswa di linkup Politeknik Negeri Ujung Padang.