

STUDI PERBANDINGAN PENGARUH TEKNIK PETA KONSEP DAN TEKNIK *GAMING* TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA

WIYONO

Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana
Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh teknik peta konsep dan teknik *gaming* terhadap hasil belajar akuntansi siswa; (2) Perbedaan pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa; (3) Interaksi pengaruh antara teknik pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Oktober 2010 sampai dengan Maret 2011. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas XI Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMA Negeri 1 Surakarta. Sampel diambil dengan menggunakan teknik cluster random sampling, sebanyak 25 orang siswa pada kelas XI IPS 2 untuk diberikan *treatment* peta konsep dan 26 orang siswa pada kelas XI IPS 3 untuk diberikan *treatment gaming*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen, tes tertulis bentuk essay, tes kinerja, dan angket motivasi belajar siswa. Instrumen penelitian berupa tes tertulis bentuk essay dan angket motivasi belajar siswa diuji cobakan untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian. Hasil uji coba instrumen penelitian dianalisis dengan uji validitas isi, uji analisis butir soal, dan uji reliabilitas. Uji validitas isi, Uji analisis butir soal dan uji reliabilitas dilakukan dengan *software* SPSS.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan menggunakan *software* MINITAB. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk membedakan tingkat motivasi belajar siswa dalam kelompok dan menggambarkan hasil belajar akuntansi siswa. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan, yaitu dengan menggunakan analisis variansi dua jalan. Analisis variansi dua jalan mengharuskan untuk melakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan Anderson-Darling dan uji homogenitas variansi dilakukan dengan menggunakan uji F.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: (1) Terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan teknik peta konsep dan teknik *gaming* terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7.94 > 4.06$) pada taraf signifikansi 5%. (2) Terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan antara tingkat motivasi belajar siswa tinggi dan tingkat motivasi belajar siswa rendah terhadap hasil belajar

akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($449.19 > 4.06$) pada taraf signifikansi 5%. (3) Terdapat interaksi pengaruh secara signifikan antara teknik pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($22.47 > 4.06$) pada taraf signifikansi 5%.

Kata kunci: Teknik peta konsep, teknik *gaming*, motivasi belajar siswa, hasil belajar akuntansi siswa.

ABSTRACT

The aims of the research are to find out: (1) The Effect of concept mapping technique and gaming technique toward the student achievement in accounting subject matter; (2) The Effect of high students's motivation and low students's motivation toward the student achievement in accounting subject matter; (3) The interaction effect between the instructional technique and students's motivation toward the student achievement in accounting subject matter.

This study is a quantitative research with quasi experimental method. The research begin October 2010 to March 2011. Population of the study are all the eleventh year students of state senior high school 1 for social study major in Surakarta. The research sample are selected with simple random sampling technique. The sample consist of XI IPS 2 (25 students) for concept mapping technique treatment and XI IPS 2 (26 students) for gaming technique treatment.

The instruments used to gather data for the study consist of documents, written test with essay form, performance test, and questionnaire for students' motivation. Written test with essay form and questionnaire for students' motivation has been tested who know the proper of instruments. The result of try out test is analyzed with content validity test, item validity test, and reliability test. Item validity test and reliability test were examined using software SPSS.

The technique of data analysis are descriptive statistic analysis and inferensial statistic analyses with use software MINITAB. Descriptive statistic analysis is used to divisions of students' motivation in class and describe about student achievement in accounting. Inferensial statistic analysis is used to test hypothesis for this research was two path variance analysis. The prerequisite analysis test consists of normality test and homogeneity variance test. The normality test was done using anderson darling and homogeneity variance test was done using F's test.

Based on the result of analysis data was concluded: (1) There is a significant effect of concept mapping technique and gaming technique toward the student achievement in accounting subject matter ($F_{obs} > F_{table} = 7.94 > 4.06$) at 5% level of significant; (2) There is a significant effect of high students' motivation and low students' motivation toward the student achievement in accounting subject matter ($F_{obs} > F_{table} = 449.19 > 4.06$) at 5% level of significant; (3) There is a significant interaction effect between the instructional technique and students' motivation toward the student achievement

in accounting subject matter ($F_{obs} > F_{table} = 22.47 > 4.06$) at 5% level of significant.

Key words: Concept mapping technique, gaming technique, students' motivation, student achievement in accounting subject matter.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Akuntansi merupakan salah satu dari pelajaran yang terdapat pada Sekolah Menengah Atas (SMA) jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Akuntansi berisikan materi pelajaran yang memberikan pemahaman mengenai penyusunan informasi keuangan suatu perusahaan. Selama ini pembelajaran akuntansi masih jauh dari yang diharapkan, hal itu dapat dilihat dari aktivitas pihak-pihak yang terlibat langsung dalam pembelajaran yaitu pengajar sebagai pengelola pembelajaran dan siswa sebagai pembelajar. Peranan pengajar hanya sebagai sumber informasi kepada siswa. Pembelajaran berlangsung secara konvensional, pengajar memberikan materi dan siswa hanya datang, duduk dan diam. Peranan pengajar akuntansi juga dapat dilihat dari kurang aktifnya para pengajar dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Dalam MGMP pengajar cenderung hanya bertukar soal-soal ulangan umum bersama atau bertukar bahan ajar *power point* semata.

Sugiyanto (2009: 1) mengemukakan bahwa “sebagai seorang pendidikan diketahui bahwa profesionalisme seorang guru bukanlah terletak pada kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi lebih pada kemampuannya untuk melaksanakan

pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya.” Banyak cara yang dapat dilakukan oleh pengajar untuk membuat suatu pembelajaran menarik bagi para siswanya. Cara tersebut dapat diperoleh dari berbagai buku mengenai pembelajaran inovatif yang sudah banyak bermunculan. Pembelajaran menarik juga dapat diperoleh dari *workshop* yang dilakukan oleh berbagai macam institusi. Pembelajaran quantum atau yang dikenal dengan *quantum learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang sedang digalakkan dalam seminar dan *workshop*. Pembelajaran *quantum* memusatkan pada interaksi yang bermutu dan bermakna.

Salah satu teknik pembelajaran *quantum* adalah teknik peta konsep. Teknik peta konsep berisikan kumpulan ide-ide dalam bentuk gambar sebagai cara untuk membuat pelajaran lebih efektif. Dengan membuat peta konsep terhadap materi yang dipelajari, akan dapat membuat siswa membangun dan memetakan sendiri pengetahuan yang dimiliki dalam otaknya. Ketika otak telah menyimpan informasi pengetahuan dalam bentuk peta-peta, siswa dapat lebih mudah dalam mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

Selain peta konsep, *gaming* atau permainan juga menjadi salah satu alternatif yang digunakan

pengajar dalam pembelajaran. *Gaming* merupakan teknik pembelajaran yang menyajikan materi pelajaran dalam suatu lingkungan bermain. Para siswa mengikuti aturan main yang telah disepakati bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian siswa merasa senang dalam melakukan proses belajar, tanpa merasa bahwa dirinya telah melakukan proses belajar.

Penggunaan media yang masih jarang dilakukan oleh pengajar dirasakan cukup memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Selain itu siswa sebagai pembelajar langsung dalam proses pembelajaran juga memberikan kontribusi penting terhadap hasil belajar. Kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran akuntansi menjadi salah satu penghambat proses pembelajaran akuntansi tersebut. Motivasi merupakan salah satu faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar.

Perumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara teknik peta konsep dan teknik *gaming* terhadap hasil belajar akuntansi siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar akuntansi siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara teknik pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa?

KAJIAN TEORI

Teknik Peta Konsep

Menurut West, Farmer dan Wolff (1991: 93) definisi dari peta konsep adalah cara yang digunakan untuk menyajikan konsep secara grafis dalam menggambarkan hubungan antara masing-masing konsep. Sedangkan Santrock (2001: 304) mengemukakan bahwa "*Concept map is visual presentation of a concept's connections and hierarchical organization.*" Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa teknik peta konsep dalam pembelajaran adalah ringkasan dan penyederhanaan topik pembelajaran dalam suatu gambaran grafis, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kembali topik pembelajaran tersebut.

Teknik Gaming

Mc Keachie et al. (1994: 163) mengemukakan bahwa "*An educational game involves students in some sort of competition both or achievement in relationship to a goal; it is a game that both teaches and is fun.*" Definisi lain dikemukakan oleh Smaldino, Russell, Hainich, dan Molenda (2005: 28) "*A game is an activity in which participants follow prescribed rules that differ from those of real life as they strive to attain a challenging goal.*" Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa teknik *gaming* dalam pembelajaran merupakan aktivitas pembelajaran menyenangkan yang melibatkan siswa dan guru dalam suatu kompetisi khusus, di mana peraturan yang dibuat berdasarkan

kesepakatan kedua belah pihak, yaitu guru dan siswa.

Motivasi Belajar

Menurut Ball dalam Henson dan Eller (1999: 371) "*Motivation is a way of explaining how people are aroused by an event, how they direct their behavior toward the event, and how they sustain that behavior for given lengths of time.*" Definisi lain dikemukakan oleh Santrock (2001: 451) "*Motivation involves the processes that energize, direct, and sustain behavior.*" Berdasarkan pengertian tersebut, dapat diketahui bahwa motivasi adalah dorongan seseorang untuk bertindak dan berperilaku, yang dapat disebabkan oleh dorongan dari dalam diri sendiri dan dorongan dari luar dirinya.

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hal penting yang akan digunakan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa terhadap proses belajar. Penilaian atau assessment digunakan untuk mengetahui sejauh mana perubahan perilaku siswa, baik selama melakukan pembelajaran maupun setelah pembelajaran berlangsung. Terdapat berbagai macam metode penilaian yang dapat digunakan, seperti yang dikemukakan oleh Elliot, Kratochwill, Cook, dan Travers (2000: 428) "*Typically, educators have used four primary methods for assessing students classroom performance: paper and pencil test, oral question, performance test, and standardized test.*" Penilaian pembelajaran akuntansi dalam penelitian ini

menggunakan tes tertulis dan tes kinerja. Tes tertulis digunakan untuk menilai perilaku siswa setelah pembelajaran akuntansi berakhir dan tes kinerja digunakan untuk menilai perilaku siswa selama pembelajaran akuntansi berlangsung. Sehingga dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi adalah penguasaan pengetahuan, keterampilan dan keahlian yang dimiliki siswa selama dan setelah mengikuti pembelajaran akuntansi.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain Riset

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang lebih tepatnya disebut dengan eksperimen semu karena sampel penelitian adalah manusia yang tidak dapat sepenuhnya dimanipulasi dalam pemberian perlakuan.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa SMA Negeri 1 Surakarta pada kelas XI jurusan IPS yang terdiri dari tiga kelas, masing-masing kelas berjumlah 25 siswa, sehingga jumlah populasi adalah 75 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *cluster random sampling* yang merupakan kombinasi teknik *cluster sampling* dan *random sampling*. Cluster sampling merupakan penarikan sampel secara berkelompok, sedangkan random sampling secara acak. Dari tiga kelas XI IPS yang ada, selanjutnya dilakukan pemilihan secara acak dan

terpilih kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3. Kedua sampel tersebut diuji kesetaraannya dengan uji t menggunakan nilai ulangan bersama uji kompetensi dasar sebelumnya. Berdasarkan hasil uji t, diketahui nilai *p-value* sebesar 0,147, nilai ini lebih besar dari nilai α (0,05) maka dapat disimpulkan bahwa kelas XI IPS 2 dan kelas XI IPS 3 memiliki kemampuan yang sama dalam pelajaran akuntansi, sehingga dapat digunakan sebagai sampel penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumen, tes dan angket. Dokumen dalam penelitian ini berupa dokumen sebelum *treatment* diberikan dan dokumen selama berlangsungnya *treatment*. Sedangkan tes yang akan digunakan adalah tes kinerja dan tes tertulis dengan bentuk essay. Tes kinerja merupakan instrument yang digunakan untuk mengukur kinerja siswa selama pembelajaran berlangsung. Tes tertulis dengan bentuk essay digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment*. Kemudian angket yang digunakan dimaksudkan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis Statistika Deskriptif

Analisis statistika deskriptif digunakan untuk mengetahui mean, median dan modus serta mengetahui rentangan, simpangan kuartil, variansi, dan simpangan baku.

2. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistika inferensial yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Variansi Dua Jalan (Anava Dua Jalan).

a. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat yang digunakan adalah

1) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel penelitian diambil dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Anderson-Darling.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas variansi bertujuan untuk menguji sama tidaknya variansi sampel-sampel penelitian. Uji homogenitas variansi digambarkan dengan rumus:

$$F = \frac{\sigma^2 \text{terbesar}}{\sigma^2 \text{terkecil}}$$

(Siswandari, 2009: 109)

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan komputer MINITAB. Uji hipotesis tersebut berupa:

1) Hipotesis Satu

Terdapat perbedaan pengaruh antara teknik peta konsep dan teknik *gaming* terhadap hasil

belajar akuntansi siswa.
Hipotesis yang diuji
adalah:

$$H_0 : \alpha = 0$$

$$H_1 : \alpha \neq 0$$

Keterangan α adalah teknik pembelajaran yang terdiri dari teknik peta konsep dan teknik *gaming*.

2) Hipotesis Dua

Terdapat perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap hasil belajar akuntansi siswa.
Hipotesis yang diuji
adalah:

$$H_0 : \beta = 0$$

$$H_1 : \beta \neq 0$$

Keterangan β adalah motivasi belajar siswa.

3) Hipotesis Tiga

Terdapat interaksi pengaruh antara teknik pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar akuntansi siswa.
Hipotesis yang diuji
adalah:

$$H_0 : \alpha \times \beta = 0$$

$$H_1 : \alpha \times \beta \neq 0$$

Keterangan α adalah teknik pembelajaran yang terdiri dari teknik peta konsep dan teknik *gaming* dan β adalah motivasi belajar siswa.

HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data

Data penelitian ini dianalisis dengan analisis statistic deskriptif melalui *software* MINITAB yang hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Teknik Peta Konsep dan Memiliki Tingkat Motivasi Belajar Tinggi

Siswa yang diajarkan melalui peta konsep dan memiliki motivasi belajar tinggi adalah sebanyak 15 siswa. Rata-rata skor yang diperoleh dari 15 siswa tersebut adalah 91,867 dengan skor terendah 90,000 dan skor tertinggi sebesar 95,000 sehingga rentangan data tersebut sebesar 5,000. Besarnya standar deviasi sebesar 1,685 dan variansi 2,838. *Trimmed mean* sebesar 91,769 memiliki arti bahwa dalam data tersebut tidak terdapat *outliers*, karena perolehan angka *mean* relatif sama dengan angka *trimmed mean*. *Standard error of mean* sebesar 0,435 memiliki arti kesalahan baku dari rata-rata yang dihitung adalah 0,435. Q1, median dan Q3 masing-masing diketahui besarnya 90,000; 92,000 dan 93,000.

2. Deskripsi Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Teknik Peta Konsep dan Memiliki Tingkat Motivasi Belajar Rendah

Siswa yang diajarkan melalui peta konsep dan memiliki motivasi belajar rendah adalah sebanyak 10

siswa. Rata-rata skor yang diperoleh dari 10 siswa tersebut adalah 78,600 dengan skor terendah 76,000 dan skor tertinggi sebesar 82,000 sehingga rentangan data tersebut sebesar 6,000. Besarnya standar deviasi sebesar 2,119 dan variansi 4,489. *Trimmed mean* sebesar 78,500 memiliki arti bahwa dalam data tersebut tidak terdapat *outliers*, karena perolehan angka *mean* relatif sama dengan angka *trimmed mean*. *Standard error of mean* sebesar 0,670 memiliki arti kesalahan baku dari rata-rata yang dihitung adalah 0,670. Q1, median dan Q3 masing-masing diketahui besarnya 76,750; 78,500 dan 79,750.

3. Deskripsi Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Teknik *Gaming* dan Memiliki Tingkat Motivasi Belajar Tinggi

Siswa yang diajarkan melalui *gaming* dan memiliki motivasi belajar tinggi adalah sebanyak 14 siswa. Rata-rata skor yang diperoleh dari 14 siswa tersebut adalah 88,000 dengan skor terendah 85,000 dan skor tertinggi sebesar 92,000 sehingga rentangan data tersebut sebesar 7,000. Besarnya standar deviasi sebesar 1,840 dan variansi 3,385. *Trimmed mean* sebesar 87,917 memiliki arti bahwa dalam data tersebut tidak terdapat *outliers*, karena perolehan angka *mean* relatif sama dengan angka *trimmed mean*. *Standard error of mean* sebesar 0,492 memiliki arti

kesalahan baku dari rata-rata yang dihitung adalah 0,492. Q1, median dan Q3 masing-masing diketahui besarnya 87,000; 88,000 dan 89,000.

4. Deskripsi Data Hasil Belajar Akuntansi Siswa Dengan Teknik *Gaming* dan Memiliki Tingkat Motivasi Belajar Rendah

Siswa yang diajarkan melalui *gaming* dan memiliki motivasi belajar rendah adalah sebanyak 12 siswa. Rata-rata skor yang diperoleh dari 12 siswa tersebut adalah 79,583 dengan skor terendah 76,000 dan skor tertinggi sebesar 81,000 sehingga rentangan data tersebut sebesar 5,000. Besarnya standar deviasi sebesar 1,621 dan variansi 2,629. *Trimmed mean* sebesar 79,800 memiliki arti bahwa dalam data tersebut tidak terdapat *outliers*, karena perolehan angka *mean* relatif sama dengan angka *trimmed mean*. *Standard error of mean* sebesar 0,468 memiliki arti kesalahan baku dari rata-rata yang dihitung adalah 0,468. Q1, median dan Q3 masing-masing diketahui besarnya 79,000; 80,000 dan 81,000.

Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas penelitian ini menggunakan teknik Anderson-Darling dengan bantuan software MINITAB. Nilai *p-value* yang didapat dari uji normalitas ini adalah 0,005; karena nilai *p-value* < α (0,005 < 0,05) maka H_0 ditolak yang

berarti bahwa sampel dalam penelitian ini tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas penelitian ini menggunakan analisis statistik F. Berdasarkan analisis statistik F diperoleh nilai F_{hitung} sebesar 13,328. Sedangkan F_{tabel} diketahui sebesar 2,05. Dengan demikian H_0 ditolak karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($13,328 > 2,05$). Maka, dapat disimpulkan bahwa variansi sampel penelitian tidak homogen.

Uji persyaratan analisis penelitian ini tidak terpenuhi, tetapi Analisis Dua Jalan tetap akan dilakukan. Welkowitz, Ewen and Cohen dalam Siswandari (2009: 135) mengatakan:

Penggunaan anova sebaiknya memenuhi persyaratan antara lain: (1) Observasi untuk masing-masing kelompok adalah independen, (2) Setiap kelompok perlakuan memiliki variansi yang sama (homogen) dan (3) Populasi berdistribusi normal namun demikian, analisis ini tetap tegar (robust) dan akan memberikan hasil yang akurat meskipun variansi yang dimaksud tidak homogen dan bahkan populasinya tidak berdistribusi normal.

Pengujian Hipotesis

Hasil analisis variansi dua jalan dengan bantuan computer melalui software MINITAB adalah sebagai berikut:

Tabel Hasil Analisis Variansi Dua Jalan

Source	DF	Seq SS	Adj SS	Adj MS	F	P
A	1	76,17	25,86	25,86	7,94	0,007
B	1	1440,58	1462,74	1462,74	449,19	0,000
A*B	1	73,18	73,18	73,18	22,47	0,000
Error	47	153,05	153,05	3,26		
Total	50	1742,98				

Dengan mengacu pada tabel tersebut, uji hipotesis diuraikan sebagai berikut:

1. Hipotesis Satu

Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan diperoleh F_{hitung} sebesar 7,94. Sedangkan F_{tabel} diketahui sebesar 4,06; karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,94 > 4,06$) maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh penggunaan

teknik peta konsep dan *gaming* terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

2. Hipotesis Dua

Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan diperoleh F_{hitung} sebesar 449,19. Sedangkan F_{tabel} diketahui sebesar 4,06; karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($449,19 > 4,06$) maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat

perbedaan pengaruh antara tingkat motivasi belajar siswa tinggi dan tingkat motivasi belajar siswa rendah terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

3. Hipotesis Tiga

Berdasarkan hasil perhitungan analisis variansi dua jalan diperoleh F_{hitung} sebesar 22,47. Sedangkan F_{tabel} diketahui sebesar 4,06; karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($22,47 > 4,06$) maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi pengaruh antara teknik pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Perbedaan Pengaruh Penggunaan Teknik Peta Konsep dan *Gaming* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa

Siswa yang diajarkan melalaui teknik peta konsep memperoleh rata-rata skor hasil belajar akuntansi sebesar 86,56. Sedangkan siswa yang diajarkan melalui teknik *gaming* memperoleh rata-rata skor hasil belajar akuntansi sebesar 84,115. Siswa yang diajarkan melalui teknik peta konsep memiliki hasil belajar akuntansi yang lebih tinggi, karena dengan teknik peta konsep membantu siswa dalam mengkoordinasikan ingatan terhadap materi pelajaran akuntansi yang telah diberikan. Berbeda dengan *gaming*, teknik ini hanya menekankan pada keaktifan siswa untuk terlibat dalam suatu permainan tanpa memperhatikan

pemahaman yang dimiliki masing-masing siswa.

2. Perbedaan Pengaruh Tingkat Motivasi Belajar Siswa Tinggi dan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Rendah Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa

Siswa yang memiliki tingkat motivasi belajar tinggi memiliki hasil belajar akuntansi yang lebih tinggi dengan rata-rata skor sebesar 90,000. Sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah memiliki hasil belajar yang lebih rendah dengan rata-rata skor sebesar 79,136. Hal ini disebabkan karena siswa yang motivasinya tinggi memiliki dorongan yang kuat dari dalam dirinya untuk melakukan berbagai kegiatan positif yang menunjang pembelajaran. Siswa yang memiliki tingkat motivasi rendah mengikuti pembelajaran sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh pengajar. Siswa tidak melakukan berbagai kegiatan untuk menunjang pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran.

3. Interaksi Pengaruh Antara Teknik Pembelajaran dan Tingkat Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa

Hasil perhitungan analisis variansi menunjukkan bahwa interaksi antara teknik pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar akuntansi. Siswa yang memiliki tingkat motivasi

belajar tinggi, teknik peta konsep menghasilkan hasil belajar akuntansi siswa yang lebih baik dibandingkan dengan teknik *gaming* dengan skor rata-rata sebesar 91,867 untuk peta konsep dan 88,000 untuk *gaming*. Hal ini disebabkan karena dalam teknik peta konsep siswa tidak hanya aktif dalam pembelajaran, tetapi siswa memiliki pemahaman konsep. Berbeda dengan sebelumnya bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, teknik *gaming* menghasilkan hasil belajar akuntansi yang lebih baik dibandingkan dengan peta konsep dengan skor rata-rata sebesar 79,583 untuk teknik *gaming* dan 78,600 untuk peta konsep. Hal ini disebabkan karena dalam teknik *gaming* siswa aktif untuk menjadi pemenang dalam pembelajaran, sedangkan siswa dengan teknik peta konsep lebih dituntut pada pemahaman konsep.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan teknik peta konsep dan teknik *gaming* terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($7,94 > 4,06$) pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang diajarkan dengan teknik peta konsep menghasilkan hasil belajar akuntansi siswa yang lebih baik, dibandingkan dengan

siswa yang diajarkan melalui teknik *gaming*. Teknik peta konsep dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik karena dengan teknik pembelajaran ini siswa memiliki pemahaman konsep terhadap materi pelajaran. Teknik *gaming* hanya menuntut keaktifan siswa dalam suatu permainan, tanpa memperhatikan pemahaman yang dimiliki oleh siswa.

2. Terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan antara tingkat motivasi belajar siswa tinggi dan tingkat motivasi belajar siswa rendah terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($449,19 > 4,06$) pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang memiliki motivasi tinggi menghasilkan hasil belajar akuntansi siswa yang lebih baik, dibandingkan dengan siswa yang memiliki motivasi rendah. Siswa dengan tingkat motivasi tinggi memiliki dorongan kuat dalam melakukan pembelajaran, sehingga siswa menjadi pribadi yang aktif dalam mengeksplorasi materi pelajaran. Siswa dengan motivasi rendah hanya mengikuti pembelajaran sesuai dengan panduan pengajar, dan cenderung menjadi pribadi yang pasif selama pembelajaran berlangsung.
3. Terdapat interaksi pengaruh secara signifikan antara teknik pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa terhadap

hasil belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($22,47 > 4,06$) pada taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian, siswa yang diajarkan dengan peta konsep disertai dengan tingkat motivasi belajar tinggi akan menghasilkan hasil belajar akuntansi siswa yang lebih baik, dibandingkan dengan siswa yang sama-sama memiliki tingkat motivasi belajar tinggi tetapi diajarkan dengan teknik *gaming*. Hal ini disebabkan karena adanya interaksi antara teknik pembelajaran dan tingkat motivasi belajar siswa. Teknik peta konsep lebih dapat mengembangkan kemampuan berpikir para siswa daripada teknik *gaming*, karena dalam teknik peta konsep siswa memiliki pemahaman konsep materi pelajaran.

Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Teknik peta konsep, teknik *gaming* dan tingkat motivasi belajar siswa telah terbukti menghasilkan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Teknik peta konsep merupakan ringkasan dan penyederhanaan topik pembelajaran dalam suatu gambaran grafis, yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat kembali topik pembelajaran tersebut. Teknik *gaming* merupakan aktivitas pembelajaran menyenangkan yang melibatkan siswa dan guru dalam suatu kompetisi khusus,

di mana peraturan yang dibuat berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak, yaitu guru dan siswa. Motivasi belajar merupakan dorongan seseorang untuk bertindak dan berperilaku, alasan untuk seseorang bertindak dapat disebabkan oleh dorongan dari dalam diri sendiri dan dorongan dari luar dirinya.

2. Implikasi Praktis

Pengajar akuntansi sebagai pengelola kegiatan belajar di dalam kelas untuk menerapkan teknik pembelajaran yang tepat. Teknik peta konsep dan teknik *gaming* telah terbukti memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa. Pengajar juga harus memperhatikan motivasi belajar para siswa. Pengajar diharapkan dapat mengidentifikasi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Saran

1. Bagi Pengajar

- a. Pengajar diharapkan dapat menerapkan teknik peta konsep pada mata pelajaran akuntansi karena telah terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa.
- b. Pengajar diharapkan dapat mengidentifikasi motivasi belajar siswa dan dapat membangkitkan motivasi bagi siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

2. Bagi Siswa

- a. Siswa diharapkan dapat aktif terlibat dalam pembelajaran, aktif untuk menerima dan memahami materi pelajaran, bukan aktif untuk mengejar peringkat nilai semata.
- b. Siswa diharapkan dapat membangkitkan tingkat motivasi belajar, karena motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar akuntansi siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan kesempatan penuh kepada para pengajar untuk mengikuti *workshop* yang berhubungan dengan teknik pembelajaran, sehingga pengajar mendapatkan referensi baru untuk menerapkan teknik pembelajaran inovatif yang sesuai dengan proses belajar mengajar dan karakteristik mata pelajaran.
- b. Para pengajar senior dan junior diharapkan dapat saling bertukar informasi dalam wadah MGMP untuk kemajuan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2004. *Learning To Teach*. New York: McGraw Hill
- Dick, Walter, Lou Carey, & James O Carey. 2001. *The Systemic Design of Instruction*. New York: Addison-Wesley Educational Publishers Inc
- Elliot, Stephen N, Thomas R. Kratochwill, Joan Littlefield Cook, & Jhon F. Travers. 2000. *Educational Psychology: Effective Teaching, Effective Learning*. New York: McGraw Hill
- Freeman, Lee A, & Leonard M. Jessup. 2004. "The Power and Benefits of Concept Mapping: Measuring Use, Usefulness, Ease of Use, and Satisfaction" *International Journal of Science Education*. 2, (26) (www.proquest.com/pqdweb, diakses 1 Desember 2010)
- Henson, Kenneth T, & Ben F. Eller. 1999. *Educational Psychology for Effective Teaching*. Belmont: Woodsworth Publishing Company
- Linn, Robert L, & Norman E Gronlund. 2000. *Measurement and Assessment in Teaching*. Upper Saddle River: Prentice Hall
- Markus Maas. 2004. "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Akuntansi Siswa IPS SMAK BPK Penabur Sukabumi" *Jurnal Pendidikan Penabur*, III. (3), 34 (www.proquest.com/pqdweb, diakses 1 Desember 2010)
- McKeachie, Wilbert J. Nancy Chism. Robert Menges. Marilla Svinicki. Claire Ellen Weinstein. 1994. *Teaching Tips*. Lexington, Massachusetts Toronto: D.C. Health and Company
- Nularsih. 2008. *Studi Komparasi Antara Teknik Pembelajaran Peta Konsep dan Bermain Peran Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri I Surakarta tahun 2008*. Tesis. Program Studi Pendidikan Lingkungan Hidup Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret
- Nurul Malikhah. 2006. *Pengaruh Pengajaran Dengan Strategi Pemetaan Konsep dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMA I Pulung*. Tesis. Jurusan Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret
- Santrock, John W. 2001. *Educational Psychology*. New York: Mc Graw Hill
- Siswandari. 2009. *Statistika Computer Based*. Surakarta: UNS Press
- Smaldino, Sharon, James D Russell, Robert Heinich, & Michael Molenda. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey Columbus, Ohio: Pearson, Prentice Hall
- Sri Anitah. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Sugiyanto. 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta

- Thomas Wibowo Agung Sutjiono. 2005. "Pendayagunaan Media Pembelajaran"
Jurnal Pendidikan Penabur, IV. (4), 80-81 (www.proquest.com/pqdweb,
diakses 1 Desember 2010)
- Warren, Carl S, James M. Reeve, & Philip E Fess. 2005. *Accounting*. Cincinnati,
Ohio: South-Western College Publishing
- West, Charles K, James A Farmer, & Phillip M Wolff. 1991. *Instructional
Design: Implications From Cognitive Science*. Needham Heights, MA:
Allyn and Bacon