

## THE INFLUENCE OF CONCEPT MAP AND GAMES TECHNIQUE ON LEARNING ACHIEVEMENT AND LEARNING MOTIVATION

**Iis Ristianingsih**

**Cipto Wardoyo**

**Bety Nur A.**

Universitas Negeri Malang

ciptowardoyo@gmail.com

**Abstract:** This study examines whether concept map and games technique influence learning achievement differently. This study is a quantitative research using quasi experiment method. The population used in this study is all students in SMA Negeri 6 Malang (Public High School). Cluster random sampling is used to obtain 32 students of class XI IPS 5 to apply concept map and 32 students of class XI IPS 4 to apply games technique. Descriptive statistics, independent sample t-test, and Mann Whitney U are employed to analyze the data. The results of this study show that (1) there is significantly differences between the implementation of concept map and games technique toward learning achievement, and (2) there is no significantly differences between the implementation of concept map and games technique toward learning motivation.

**Keywords:** concept map, games technique, learning achievement, learning motivation

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh teknik peta konsep dan teknik permainan terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa SMA Negeri 6 Malang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *cluster random sampling*, sebanyak 32 orang siswa pada kelas XI IPS 5 untuk diberikan *treatment* teknik peta konsep dan 32 orang siswa pada kelas XI IPS 4 untuk diberikan *treatment* teknik permainan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial bentuk uji beda *independent sample t test* dan *Mann Whitney U* dengan menggunakan *software SPSS versi 16.0 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan teknik peta konsep dan teknik permainan terhadap hasil belajar akuntansi siswa, dan (2) tidak terdapat perbedaan pengaruh secara signifikan penggunaan teknik peta konsep dan teknik permainan terhadap motivasi belajar akuntansi siswa.

**Kata Kunci:** teknik peta konsep, teknik permainan, hasil belajar, motivasi belajar

Pendidikan merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berinteraksi sesuai dengan fungsi dan perannya untuk tercapainya suatu hasil yang diharapkan. Komponen yang saling berinteraksi tersebut adalah siswa, guru dan strategi pembelajaran. Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, untuk setiap materi mata pelajaran akuntansi memerlukan strategi guru dalam memilih metode dan teknik mengajar agar siswa dapat menguasai dan memahami konsep-konsep akuntansi.

Akuntansi merupakan salah satu dari mata pelajaran yang terdapat pada Sekolah Menengah Atas jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Akuntansi berisikan materi pelajaran yang memberikan pemahaman mengenai penyusunan informasi keuangan suatu perusahaan. Menurut Mardapi (2003: 3), mata pelajaran akuntansi mempunyai karakteristik sebagai berikut: akuntansi merupakan seperangkat pengetahuan untuk menghasilkan informasi keuangan dan penalaran dalam materi akuntansi yang bersifat deduktif (dari pengertian akuntansi secara umum sampai laporan keuangan baik perusahaan jasa, dagang, maupun koperasi dan akhirnya pada analisis laporan keuangan tersebut). Mempelajari akuntansi sebaiknya dilakukan secara sistematis, bertahap dan penuh ketekunan serta ketelitian, karena akuntansi berkenaan dengan konsep, analisis dan ketrampilan yang kompleks.

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 belangsung secara konvensional, pengajar memberikan materi sedangkan siswa hanya datang, duduk, diam dan mengerjakan. Sugiyanto (2009: 1) mengemukakan bahwa sebagai seorang pendidik, 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 yang menarik bagi para siswanya. Cara tersebut dapat diperoleh dari berbagai buku mengenai pembelajaran yang inovatif, dari *workshop* dan bisa juga dari pembelajaran quantum atau yang dikenal dengan *quantum learning* yang merupakan salah satu metode pembelajaran yang memusatkan pada interaksi yang bermutu dan bermakna.

*Quantum learning* ini adalah teori belajar yang dicetuskan oleh DePorter & Hernacki pada tahun 1992. DePorter & Hernacki (1992) mendefinisikan *quantum learning* sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Maksudnya adalah mereka menganalogikan energi sebagai materi dan cahaya adalah hasil belajar atas materi-materi yang telah dipelajari oleh siswa. Sehingga tujuan belajar menurut *quantum learning* adalah meraih sebanyak mungkin cahaya atau hasil belajar yang maksimal. *Quantum learning* mengaktifkan semua bagian dalam pembelajaran baik dari sisi konteks maupun kontennya dan bermanfaat untuk memupuk sikap positif, motivasi, keterampilan, belajar seumur hidup, kepercayaan diri dan sukses. Melihat manfaat yang didapat dari metode tersebut, maka bisa diimplementasikan dalam teknik-teknik belajar yang terdapat dalam metode *quantum learning*.

Salah satu teknik pembelajaran quantum adalah peta konsep. Teknik peta konsep ini diilhami oleh teori belajar asimilasi kognitif (*subsumption*), Ausubel (1960) yang mengatakan bahwa belajar bermakna (*meaningful learning*) terjadi dengan mudah apabila konsep-konsep baru dimasukkan ke dalam konsep-konsep yang lebih inklusif (Munthe, 2011: 17). Menurut Rumansyah (2003: 351), peta konsep (*concept mapping*) adalah istilah yang digunakan oleh Novak (1984) dan Gowin (1988) tentang strategi yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa mengorganisasikan konsep pelajaran yang telah dipelajari berdasarkan arti dan hubungan antara komponennya. Santrock (2001: 304) mengemukakan bahwa “*Concept map is visual presentation of a concept’s connections and hierarchical organization.*” Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa 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.

Tujuan pembelajaran menggunakan peta konsep adalah untuk memungkinkan guru dan siswa menjadi lebih kreatif dan ekspresif. Peta konsep berisikan kumpulan ide-ide dalam bentuk gambar atau suatu bagan skematik untuk menggambarkan suatu pengertian konseptual seseorang dalam suatu rangkaian pernyataan. Peta konsep bukan hanya menggambarkan konsep-konsep penting, melainkan juga menghubungkan antara konsep-konsep itu. 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, permainan juga merupakan salah satu dari teknik pembelajaran *quantum learning*. Seperti yang diungkapkan oleh Sugar & Sugar (2002: 4) “*Games are an amicable way for an educator to present material and to assess material learned, in way that appeals to all her student. Game also help you maximize each student’s learning potential*”. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dapat dilakukan dengan jalan permainan untuk memberikan materi dan penilaian belajar dalam cara yang menarik bagi semua siswa serta dapat membantu memaksimalkan potensi belajar masing-masing siswa. Permainan 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 pembelajaran yang masih jarang dilakukan oleh pengajar juga dirasakan cukup memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Selain itu siswa sebagai pebelajar 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. Begitu juga dengan strategi mengajar guru yang salah satunya adalah teknik pembelajaran yang diterapkan kepada siswa tentunya akan memberikan kontribusi penting terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa merupakan hal penting yang akan digunakan sebagai petunjuk untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan siswa terhadap proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi baik melalui pengamatan maupun wawancara dengan guru dan siswa, diketahui bahwa proses pembelajaran akuntansi di kelas XI IPS di SMA Negeri 6 Malang yang dilakukan masih bersifat konvensional dimana pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Sebagian besar aktivitas dilakukan oleh guru sedangkan siswa bersifat pasif menerima informasi dan kurang bisa mengembangkan kreatifitasnya, akibatnya kinerja pembelajaran pun kurang optimal. Dalam kondisi seperti itu dapat dilihat bahwa para siswa kurang termotivasi dan kurang antusias untuk belajar.

Hasil dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran akuntansi di SMA Negeri 6 Malang memberikan informasi bahwa para siswa lebih suka menulis atau mencatat dan pembelajaran dengan permainan disamping diberikan ceramah. Jadi, kesimpulannya siswa bisa lebih kondusif dan lebih termotivasi jika pembelajaran dengan cara menulis atau jika dengan cara permainan. Selama ini dengan pembelajaran secara konvensional, hasil ulangan harian mereka sebagian besar masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 77. Berdasarkan penjelasan diatas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang perbedaan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan teknik pembelajaran peta konsep dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan teknik pembelajaran permainan dalam rangka memperbaiki proses dan hasil belajar siswa serta motivasi belajar siswa kelas XI jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang.

Berdasarkan fenomena tersebut maka dapat dihipotesiskan sebagai berikut:

H1: Rata-rata hasil belajar akuntansi kemampuan awal kelas eksperimen satu berbeda dengan rata-rata hasil belajar akuntansi kemampuan awal kelas eksperimen pada siswa kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang.

H2: Hasil belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar peta konsep lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar permainan

H3: Motivasi belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar peta konsep lebih rendah daripada motivasi belajar dengan menggunakan teknik belajar

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental. Gay dalam Emzir (2012: 63) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimental merupakan satu-satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan eksperimen semu (*Quasi Eksperimental Design*). Eksperimen semu bisa digunakan minimal kalau dapat mengontrol satu variabel saja dalam bentuk *matching*, atau memasangkan atau menjodohkan karakteristik (Sukmadinata, 2011: 207). Rancangan ini dibuat untuk membandingkan suatu perlakuan tertentu dengan perlakuan lainnya. Variabel independen dalam penelitian ini adalah teknik peta konsep ( $X_1$ ) dan teknik permainan ( $X_2$ ) sedangkan untuk variabel dependen adalah hasil belajar ( $Y_1$ ) dan motivasi belajar ( $Y_2$ ).

Populasi penelitian ini terdiri dari lima kelas XI IPS SMAN 6 Malang dengan jumlah sebanyak 167 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* dan diperoleh 2 kelas XI IPS dengan jumlah sebanyak 64 siswa yaitu kelas XI IPS 5 sebanyak 32 siswa dan kelas XI IPS 4 sebanyak 32 siswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumen, tes dan angket. Jenis data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif. Sumber data diperoleh dari data primer dan data skunder. Data primer yaitu data yang diperoleh langsung melalui tes yang dikerjakan oleh siswa dan dari angket motivasi. Data primer dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan hasil angket motivasi belajar akuntansi siswa. Data skunder dalam penelitian ini yaitu keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Karena memungkinkan kemampuan awal sampel yang dipilih berbeda satu sama lain, maka sebelum memberikan perlakuan peneliti memberikan *pretest* terlebih dahulu terhadap masing-masing kelas sampel dengan soal yang sama yang telah diuji validitas, reliabilitasnya, tingkat kesukaran soal, dan daya pembedanya. Hasil pretes kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah kelompok sampel penelitian memiliki kemampuan awal yang sama atau berbeda. Soal yang digunakan untuk *pretest* juga akan digunakan untuk *posttest* hasil belajar akhir setelah diberikan perlakuan. Hal ini dilakukan agar perbedaan hasil dari masing-masing perlakuan terhadap hasil belajar siswa dapat diketahui. Penelitian ini menggunakan skala pengukuran *likert* yang merupakan metode penskalaan sikap untuk variabel motivasi belajar yang menggunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan sikap. Nilai skalanya dengan

menggunakan respon yang dikategorikan ke dalam empat macam kategori jawaban yaitu: Selalu (SL), Sering (SR), Kadang (KD), dan Tidak pernah (TP).

Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui data dengan tabel, perhitungan *mean*, *median*, nilai minimum, nilai maksimum dan standar deviasi hasil belajar dan motivasi belajar dari masing-masing kelas eksperimen. Sedangkan analisis statistik inferensial digunakan untuk pengujian hipotesis. Namun, sebelum dilakukan teknik analisis maka data dari kedua kelas tersebut akan diuji prasyarat analisis terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Jika data berdistribusi normal dan homogen maka diuji dengan metode statistik parametrik, yaitu uji *Independent sample t-test*, namun jika data tidak berdistribusi normal atau tidak homogen maka diuji dengan metode statistik non parametrik, yaitu uji *Mann Whitney U*. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS versi 16.0 for Windows*. Hal ini dilakukan dengan pedoman pengambilan keputusan untuk uji ini adalah jika nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima, namun, jika nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  tidak diterima.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dapat diketahui bahwa kelas eksperimen satu dengan jumlah 32 siswa memiliki kemampuan awal *pretest* dengan nilai rata-rata 44,31, nilai tengah 39, nilai maksimum 84, nilai minimum 10, dan standar deviasi 17,047. Sedangkan kelas eksperimen dua dengan jumlah siswa yang sama yaitu 32 siswa memiliki kemampuan awal *pretest* dengan nilai rata-rata 45,06, nilai tengah 43, nilai maksimum 74, nilai minimum 20, dan standar deviasi 14,871. Kelas eksperimen satu memiliki nilai rata-rata dan nilai tengah lebih rendah dari kelas eksperimen dua yaitu selisih 0,75 dan 4. Nilai maksimum kelas eksperimen satu lebih tinggi dari kelas eksperimen dua yaitu selisih 10, namun untuk nilai minimum kelas eksperimen satu lebih rendah dari kelas eksperimen dua yaitu selisih 10. Nilai rata-rata kedua kelas yang mempunyai selisih 0,75 menunjukkan bahwa kemampuan awal *pretest* kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua memiliki kemampuan yang sama. Hal ini dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu sebesar  $0,188 < 2,042$ .

Hasil analisis deskriptif untuk kelas eksperimen satu dengan jumlah 32 siswa yang diberi perlakuan teknik belajar peta konsep memiliki kemampuan akhir *posttest* dengan nilai rata-rata 90, nilai tengah 92, nilai maksimum 100, nilai minimum 74, dan standar deviasi 7,951. Sedangkan kelas eksperimen dua dengan jumlah siswa yang sama yaitu 32 siswa yang

diberi perlakuan teknik belajar memiliki kemampuan akhir *posttest* dengan nilai rata-rata 84, nilai tengah 84, nilai maksimum 96, nilai minimum 72, dan standar deviasi 7,886. Kelas eksperimen satu memiliki nilai rata-rata dan nilai tengah lebih tinggi dari kelas eksperimen dua yaitu selisih 6 dan 8. Nilai maksimum dan nilai minimum kelas eksperimen satu lebih tinggi dari kelas eksperimen dua yaitu selisih 4 dan 2. Nilai rata-rata kedua kelas setelah diberi perlakuan mempunyai selisih 6 lebih tinggi pada kelas eksperimen satu. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir *posttest* kedua kelas eksperimen setelah diberi perlakuan berbeda.

Sedangkan hasil analisis deskriptif untuk data distribusi frekuensi untuk motivasi belajar siswa dengan teknik peta konsep dapat diketahui bahwa dari 32 siswa yang diteliti, terdapat 5 siswa sangat termotivasi atau sebesar 15,625%, 20 siswa termotivasi atau sebesar 62,5%, 6 siswa tidak termotivasi atau sebesar 18,75% dan 1 siswa sangat tidak termotivasi atau sebesar 3,125%. Sehingga berdasarkan frekuensi diatas memberikan gambaran secara umum bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dengan teknik pembelajaran peta konsep adalah termotivasi.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif tentang hasil pengolahan data distribusi frekuensi untuk motivasi belajar siswa dengan teknik permainan dapat diketahui bahwa dari 32 siswa yang diteliti, terdapat 2 siswa sangat termotivasi atau sebesar 6,25% dan 30 siswa termotivasi atau sebesar 93,75%. Sehingga berdasarkan frekuensi diatas memberikan gambaran secara umum bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dengan teknik pembelajaran permainan adalah termotivasi.

Dari hasil analisis deskriptif mengenai data motivasi belajar diperoleh dari jumlah skor angket yang disebar setelah berakhirnya proses belajar mengajar dapat dilihat bahwa kelas eksperimen satu dengan jumlah 32 siswa memiliki motivasi belajar dengan nilai rata-rata 55,50, nilai tengah 56, nilai maksimum 73, nilai minimum 35, dan standar deviasi 9,729. Sedangkan kelas eksperimen dua dengan jumlah siswa yang sama yaitu 32 siswa memiliki motivasi belajar dengan nilai rata-rata 58,88, nilai tengah 58, nilai maksimum 70, nilai minimum 51, dan standar deviasi 4,730. Nilai rata-rata kedua kelas setelah diberi perlakuan mempunyai selisih 3,38 lebih tinggi pada kelas eksperimen dua dan standar deviasi kedua kelas selisih sebesar 4,999 lebih besar pada kelas eksperimen satu. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar antara kelas eksperimen satu yang diberi perlakuan berupa teknik peta konsep dengan kelas eksperimen dua yang diberi perlakuan berupa teknik permainan yaitu sama.

Berdasarkan hasil analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas dapat diketahui bahwa data penelitian kemampuan awal (*pretest*) hasil belajar untuk kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua berdistribusi normal, yaitu ditunjukkan dengan signifikansi sebesar  $0,074 > 0,05$  untuk kelas eksperimen satu dan  $0,200 > 0,05$  untuk kelas eksperimen dua. Data penelitian kemampuan akhir (*posttest*) hasil belajar untuk kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua berdistribusi normal, yaitu ditunjukkan dengan signifikansi sebesar  $0,179 > 0,05$  untuk kelas eksperimen satu dan  $0,200 > 0,05$  untuk kelas eksperimen dua. Serta data penelitian motivasi belajar untuk kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua juga berdistribusi normal, yaitu ditunjukkan dengan signifikansi sebesar  $0,200 > 0,05$  untuk kelas eksperimen satu dan  $0,200 > 0,05$  untuk kelas eksperimen dua.

Berdasarkan hasil analisis uji prasyarat yaitu uji homogenitas dapat diketahui bahwa data penelitian kemampuan awal (*pretest*) hasil belajar untuk kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varian sama atau homogen, yaitu ditunjukkan dengan signifikansi sebesar  $0,408 > 0,05$  untuk kedua kelas eksperimen. Data penelitian kemampuan akhir (*posttest*) hasil belajar untuk kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varian sama atau homogen, yaitu ditunjukkan dengan signifikansi sebesar  $0,903 > 0,05$  untuk kedua kelas eksperimen. Namun, data penelitian motivasi belajar untuk kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varian tidak sama atau tidak homogen, yaitu ditunjukkan dengan signifikansi sebesar  $0,004 < 0,05$  untuk kedua kelas eksperimen.

Hasil analisis data dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% menunjukkan bahwa uji kesamaan rata-rata kemampuan awal pada kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua diketahui tidak memiliki perbedaan secara signifikan karena nilai signifikansi  $0,852 > 0,05$ . Hal ini juga dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu sebesar  $0,188 < 2,042$ . Sehingga H1 yang berbunyi “Rata-rata hasil belajar akuntansi kemampuan awal kelas eksperimen satu berbeda dengan rata-rata hasil belajar akuntansi kemampuan awal kelas eksperimen pada siswa kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang” tidak diterima.

Hasil analisis data dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% menunjukkan bahwa uji kesamaan rata-rata kemampuan akhir (*posttest*) hasil belajar pada kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua diketahui terdapat perbedaan yang signifikan karena nilai signifikansi  $0,002 < 0,05$ . Hal ini juga dibuktikan dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu sebesar  $3,031 > 2,042$ . Sehingga H2 yang berbunyi “Hasil belajar akuntansi dengan menggunakan



teknik belajar peta konsep lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar permainan pada siswa kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang” diterima.

Sedangkan hasil analisis data dengan menggunakan tingkat signifikansi 5% menunjukkan bahwa uji kesamaan rata-rata kemampuan akhir (*posttest*) motivasi belajar pada kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua diketahui tidak ada perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen satu yang menggunakan teknik peta konsep dan kelas eksperimen dua yang menggunakan teknik permainan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya nilai signifikansi sebesar  $0,0645 > 0,05$ . Sehingga H3 yang berbunyi “Motivasi belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar peta konsep lebih rendah daripada motivasi belajar dengan menggunakan teknik belajar permainan pada siswa kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang” tidak diterima.

## **Pembahasan**

Hipotesis 1 menyatakan bahwa rata-rata hasil belajar akuntansi kemampuan awal kelas eksperimen satu berbeda dengan rata-rata hasil belajar akuntansi kemampuan awal kelas eksperimen pada siswa kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa analisis rata-rata kemampuan awal siswa kelas eksperimen satu dengan kelas eksperimen dua sebelum diberikan perlakuan tidak ada perbedaan atau sama. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *Independent t-test two tailed* yang nilai signifikansinya sebesar  $0,852 > 0,05$ . Kemampuan yang sama tersebut digunakan peneliti untuk melakukan penelitian terhadap kedua kelompok yang diberi perlakuan berbeda. Kelas XI IPS 5 sebagai kelas eksperimen satu yang melaksanakan pembelajaran teknik peta konsep, kelas XI IPS 4 sebagai kelas eksperimen dua yang melaksanakan pembelajaran teknik permainan. Dari perlakuan yang berbeda tersebut akan diketahui hasil belajar akuntansi kelas mana yang lebih baik.

Hipotesis 2 menyatakan bahwa hasil belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar peta konsep lebih tinggi daripada hasil belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar permainan pada siswa kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang. Dari tabel uji t yaitu *Independent sample t-test one tailed* diketahui nilai signifikansinya sebesar  $0,002 < 0,05$  yang berarti bahwa ada perbedaan secara signifikan antara hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen satu yang diberi teknik pembelajaran peta konsep dengan kelas eksperimen dua yang diberi teknik pembelajaran permainan. Dari hasil analisis deskriptif diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen satu lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dua, yaitu 90 dan 84.

Pada rata-rata kemampuan awal siswa kelas eksperimen satu dan kelas eksperimen dua memiliki kemampuan yang sama tetapi nilai mereka masih jauh dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada saat setelah diberi perlakuan nilai hasil belajar kedua kelas eksperimen tersebut meningkat dan diatas nilai KKM, bahkan bebarapa siswa kelas eksperimen satu mendapatkan nilai maksimal. Teknik pembelajaran peta konsep dan permainan pada dasarnya merupakan penjabaran dari teori belajar *quantum learning*. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran tersebut karena DePorter & Hernacki (1992) mendefinisikan *quantum learning* sebagai interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya, dimana mereka menganalogikan energi sebagai materi, sehingga cahaya yang dimaksud disini adalah hasil belajar dari materi-materi yang telah dipelajari oleh siswa. Tujuan belajar menurut *quantum learning* adalah meraih hasil belajar siswa secara maksimal.

Meskipun demikian masih ada perbedaan antara hasil belajar yang menggunakan teknik peta konsep dengan hasil belajar yang menggunakan teknik permainan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen satu lebih tinggi daripada nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dua. Hal ini karena dengan menggunakan peta konsep dalam pembelajaran, maka dapat diperkirakan kedalaman dan keluasan konsep yang perlu diajarkan kepada siswa. Sesuai dengan teori asosiatif, kaitan konsep yang satu dengan konsep yang lain bagi siswa merupakan hal yang penting dalam belajar, sehingga apa yang dipelajari oleh siswa akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta dikeluarkan kembali bila diperlukan.

Hasil penelitian ini mendukung teori belajar asimilasi kognitif (*subsumption*), Ausubel (1960) yang mengatakan bahwa belajar bermakna (*meaningful learning*) terjadi dengan mudah apabila konsep-konsep baru dimasukkan ke dalam konsep-konsep yang lebih inklusif (Munthe, 2011: 17). Begitu juga mendukung pendapat Santrock, (2001: 304) yang mengemukakan bahwa 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. Dengan adanya teknik pembelajran tersebut, siswa lebih bisa menyerap dan memahami teori serta menuangkan kembali pada saat diberikan soal ujian yaitu *posttest*.

Siswa kelas eksperimen dua menggunakan teknik pembelajaran permainan. Suatu permainan (*game*) adalah suatu aktifitas yang mengandung unsur peraturan, tujuan dan rasa kesenangan. Bermain pada dasarnya adalah proses *experiential learning*, dimana pelakunya mengalami dan merasakan secara langsung dari pembelajaran tersebut sehingga siswa bisa merasakan dan mengalami langsung apa yang mereka pelajari. Hasil penelitian ini terlihat

bahwa teknik permainan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Supendi dan Nurhidayat, (2007:11) yang menyatakan bahwa dampak dan pengaruh yang ditimbulkan oleh proses ini akan mudah diserap, dipahami, dan diingat lebih lama dibandingkan jika hanya menggarap salah satu aspek saja. Selain itu, seperti yang diungkapkan oleh Sugar & Sugar (2002:4) bahwa pendidikan dapat dilakukan dengan jalan permainan untuk memberikan materi dan penilaian belajar dalam cara yang menarik bagi semua siswa serta dapat membantu memaksimalkan potensi belajar masing-masing siswa.

Namun, jika dibandingkan dengan siswa kelas eksperimen satu, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen dua masih lebih rendah. Hal ini disebabkan karena teknik permainan hanya menekankan pada keaktifan siswa untuk terlibat dalam suatu permainan tanpa memperhatikan pemahaman yang dimiliki masing-masing siswa dimana kemampuan siswa dalam setiap kelompok permainan itu berbeda-beda dan mereka harus bersatu untuk memenangkan permainan. Jika guru lebih melihat secara individu, sebenarnya kemampuan siswa di dalam kelas itu heterogen jadi guru tidak boleh menyamakan teknik pembelajaran terhadap anak yang mempunyai pemahaman cepat dengan anak yang mempunyai pemahaman lambat pada satu kelompok. Pada saat penerapan teknik permainan kemampuan yang ditetapkan adalah kemampuan berkelompok yang merupakan hasil kerja kelompok bukan menyelesaikan persoalan secara individu. Jadi ketika diberikan *posttest* yang dikerjakan secara individu, maka diketahui ada nilai yang masih belum sesuai dengan yang diharapkan.

Implikasi dari hasil penelitian teknik peta konsep adalah guru dapat mengajarkan kepada siswa dengan menggunakannya pada saat penyajian materi dan siswa dapat mengikutinya dengan jalan mencontoh. Secara bertahap siswa diajarkan dengan cara, misalnya dimulai dengan melengkapi cabang atau ranting peta konsep suatu materi yang dipelajarinya. Selanjutnya secara bertahap bantuan dikurangi, sehingga akhirnya siswa dapat membuat peta konsep sebagai ringkasan materi pelajaran yang diperoleh di dalam kelas. Selain itu, peta konsep juga dapat menjadi pendukung pemakaian beberapa model pembelajaran inovatif seperti Model *Mind Mapping* dan Model Elaborasi.

Hipotesis 3 menyatakan bahwa motivasi belajar akuntansi dengan menggunakan teknik belajar peta konsep lebih rendah daripada motivasi belajar dengan menggunakan teknik belajar permainan pada siswa kelas XI Jurusan IPS SMA Negeri 6 Malang. Dari hasil penelitian ini diketahui bahwa kedua teknik pembelajaran tersebut sama-sama mempengaruhi motivasi belajar siswa, sehingga berpengaruh pada kegiatan belajar akuntansi siswa. Hal ini dibuktikan berdasarkan distribusi frekuensi motivasi belajar yang memberikan gambaran bahwa rata-rata motivasi belajar siswa dengan teknik pembelajaran peta konsep dan teknik

pembelajaran permainan adalah sama-sama termotivasi. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Winkel (2005: 94) bahwa motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

Namun jika dibandingkan antara nilai motivasi belajar yang dihasilkan dari pembelajaran menggunakan teknik peta konsep dengan pembelajaran menggunakan teknik permainan ternyata keduanya sama atau tidak ada perbedaan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis uji *Mann Whitney U* yang nilai signifikansinya sebesar  $0,0645 > 0,05$  yang berarti bahwa tidak ada perbedaan terhadap motivasi belajar antara kelas eksperimen satu yang diajar dengan menggunakan teknik peta konsep dengan kelas eksperimen dua yang diajar dengan menggunakan teknik permainan. Dari hasil analisis deskriptif diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar akuntansi siswa kelas eksperimen satu tidak berbeda secara signifikan dengan nilai rata-rata motivasi belajar akuntansi siswa kelas eksperimen dua, yaitu 55,50 dan 58,88.

Teknik peta konsep dan teknik permainan mempunyai jalannya masing-masing dalam penerapannya di suatu pembelajaran. Siswa yang diajarkan melalui teknik peta konsep memiliki motivasi belajar akuntansi karena dengan teknik peta konsep membantu siswa dalam mengkoordinasikan ingatan terhadap materi pelajaran akuntansi yang telah diberikan. Mereka belajar secara individu dan harus menghubungkan setiap konsep melalui seni menggambar, mewarna, dan mengorganisasi konsep-konsep tersebut. Setiap individu mempunyai pemikiran yang berbeda-beda, sehingga mereka dapat mencurahkan ide mereka masing-masing tanpa ada tekanan dari aturan yang diberikan oleh guru. Namun pada akhirnya mereka dapat memahami materi secara menyeluruh dan hal itulah yang membuat siswa lebih mudah dalam menuangkannya kembali pada saat diberi tes.

Kelas eksperimen dua diajar menggunakan teknik permainan lebih menekankan pada keaktifan siswa untuk terlibat dalam suatu permainan tanpa memperhatikan pemahaman yang dimiliki masing-masing siswa terhadap materi yang disajikan oleh guru. Dalam permainan terdapat unsur perlombaan dimana setiap kelompok harus bekerjasama untuk memenangkan permainan. Sehingga, siswa termotivasi untuk bekerjasama memahami materi untuk mendapatkan juara satu dalam permainan tersebut. Dengan demikian siswa merasa senang dalam melakukan proses belajar, tanpa merasa bahwa dirinya telah melakukan proses belajar, sehingga motivasi belajar pada setiap diri siswa akan meningkat dan dapat mempelajari materi dengan lebih baik karena siswa tidak merasa terbebani. Oleh karena itu, teknik peta

konsep dengan teknik permainan sama-sama dapat memotivasi kegiatan belajar siswa sehingga dapat membantu mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar yang secara signifikan antara kelas eksperimen satu yang diajar menggunakan teknik peta konsep dengan kelas eksperimen dua yang diajar menggunakan teknik permainan. Hasil belajar siswa kelas eksperimen satu yang diajar menggunakan teknik peta konsep lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa kelas eksperimen dua yang diajar menggunakan teknik permainan.
2. Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelas eksperimen satu yang diajar menggunakan teknik peta konsep dengan kelas eksperimen dua yang diajar menggunakan teknik permainan. Nilai rata-rata motivasi belajar pada siswa kelas eksperimen satu tidak berbeda secara signifikan dengan siswa kelas eksperimen dua.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- DePorter, B. & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Terjemahan. Bandung: Mizan Pustaka.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mardapi, D., dkk. (2003). *Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Ekonomi*. Jakarta: Depdiknas Ditjen Dikdasmen Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Munthe, B. (2011). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Rumansyah. (2003). Meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kimia karbon melalui strategi peta konsep (*concept mapping*). *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9 (42) 361:384.
- Santrock, J. W. (2001). *Educational Psychology*. New York: McGraw Hill.
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Remaja Grafindo.
- Sugar, S. & Kim, K. S. (2002). *Primary Games: Experiential Learning Activities for teaching Children K-8*. San Francisco: Jossey Bass.
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supendi, P. & Nurhidayat. (2007). *Fun Game*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Winkel, W. 2005. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.