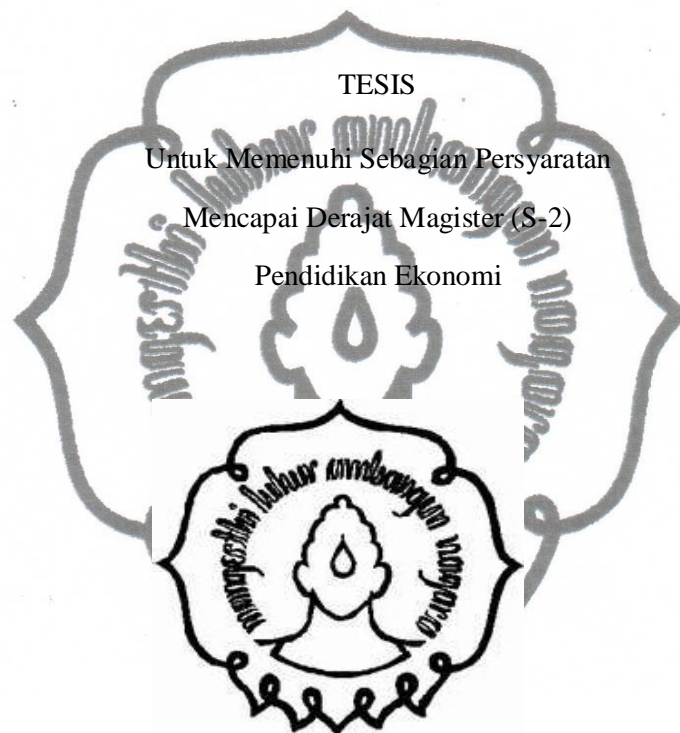


**PENGARUH PEMBELAJARAN TEKNIK *MIND MAPP* DENGAN *SETTING*
QUANTUM TEACHING AND LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA DIKLAT SIKLUS AKUNTANSI BAB LAPORAN KEUANGAN
DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA KELAS X
DI SMK TAMANSISWA SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2011/2012**



TESIS
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Magister (S-2)
Pendidikan Ekonomi

Disusun Oleh :

ISMI HANDAYANI

S991008007

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2012
commit to user

PENGARUH PEMBELAJARAN TEKNIK *MIND MAPP* DENGAN *SETTING*
QUANTUM TEACHING AND LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR
MATA DIKLAT SIKLUS AKUNTANSI BAB LAPORAN KEUANGAN
DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA KELAS X
DI SMK TAMANSISWA SUKOHARJO
TAHUN AJARAN 2011/2012


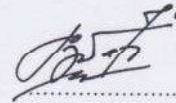
Disusun Oleh:

ISMI HANDAYANI

S991008007

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing

Dewan Pembimbing

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pendamping I	Prof. Dr. Sri Anitah, M.Pd NIP. 19381022 196902 2 002		21/12 '11
Pembimbing II	Dr. Bandi, M.Si, Akt NIP. 19641120 199103 1 002		21/12 '11

Mengetahui,

Ketua Bidang Pendidikan Ekonomi

Prof. Dr. Isno Martono



PENGARUH PEMBELAJARAN TEKNIK *MIND MAPP* DENGAN *SETTING*
QUANTUM TEACHING AND LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR
 MATA DIKLAT SIKLUS AKUNTANSI BAB LAPORAN KEUANGAN
 DINITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA KELAS X
 DI SMK TAMANSISWA SUKOHARJO
 TAHUN AJARAN 2011/2012

Disusun Oleh:

ISMI HANDAYANI

S.991008007

Telah disetujui dan disahkan oleh Tim Penguji

Pada tanggal: 3 Februari 2012

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Prof. Dr. Trisno Martono, MM		<u>3/2</u> <u>20/1 2012</u>
Sekretaris	: Dr. Djoko Santoso, M.Pd		<u>20/1 2012</u>
Anggota Penguji	1. Prof. Dr. Sri Anitah, M.Pd		<u>20/1 2012</u>
	2. Dr. Bandi, M.Si, Akt		<u>20/1 2012</u>
		Surakarta, <u>3 Februari 2012</u>	


Mengetahui,

Direktur Pascasarjana UNS


 Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, M.S
 NIP.19610717 198601 1 001

Ketua Program Studi

Pendidikan Ekonomi,


 Prof. Dr. Trisno Martono, MM

NIP. 19510331 197603 1 003

PERNYATAAN

Nama : Ismi Handayani

NIM : S991008007

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa tesis berjudul **“Pengaruh Pembelajaran Teknik *Mind Mapp* Dengan *Setting Quantum Teaching And Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Siklus Akuntansi Bab Laporan Keuangan Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Kelas X Di Smk Tamansiswa Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012”** adalah betul-betul karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam tesis tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan tesis dan gelar yang saya peroleh dari tesis tersebut.

Surakarta, Januari 2012

Yang membuat pernyataan,

Ismi Handayani

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas karunia dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis ini. Dalam menyelesaikan tesis ini, peneliti banyak mendapat bantuan, bimbingan, dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada yang peneliti hormati:

1. Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, M.S selaku Direktur PPs UNS yang telah memberikan izin penyusunan tesis ini.
2. Prof. Dr. Trisno Martono MM; selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi.
3. Prof. Dr. Sri Anitah W, M.Pd; selaku pembimbing I tesis ini yang telah memberikan bimbingan. Petunjuk, dan pengarahan dengan penuh kesabaran dan ketelatenan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
4. Dr. Bandi, M.Si, Akt; selaku pembimbing II tesis ini yang telah memberikan bimbingan. Petunjuk, dan pengarahan dengan penuh kesabaran dan ketelatenan sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
5. Para dosen Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi yang telah banyak memberikan pendalaman ilmu dan masukan berharga demi kesempurnaan tulisan ini.
6. Segenap karyawan Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bantuan demi kelancaran tugas-tugas penulis.
7. Kepala SMK Tamansiswa Sukoharjo dan segenap guru serta karyawan yang telah memberikan izin, kesempatan dan bantuannya untuk melakukan penelitian di sekolah serta ilmu yang kalian berikan kepada penulis.

commit to user

8. Kepala SMK Prawira Marta Kartasura dan segenap guru dan karyawan yang telah memberikan izin, kesempatan dan bantuannya untuk melakukan uji coba penelitian di sekolah.
9. Semua pihak yang telah membantu terwujudnya karya ini yang penulis tidak bisa menyebutkan satu persatu.

Semoga semua yang telah memberikan jasa tauladan, bimbingan dan motivasi kepada penulis sehingga tesis ini dapat diselesaikan, akan mendapatkan imbalan yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa.

Demikian penulis berharap tesis ini dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Ibarat “tiada gading yang tak retak”, maka dalam penyusunan tesis ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan dari kesempurnaan. Penulis selalu berharap kritik dan saran yang bersifat membangun dan demi kesempurnaan tesis ini.

Wassalamu’alaikum Wr.Wb.

Surakarta, Januari 2012

Penulis

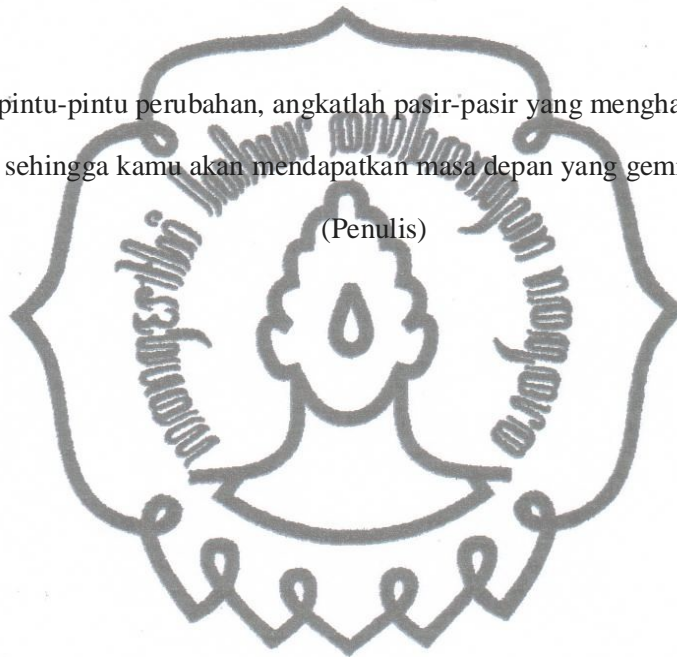
MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain.

(Al-Insyirah 6-7)

Bukalah pintu-pintu perubahan, angkatlah pasir-pasir yang menghalangi jalannya, sehingga kamu akan mendapatkan masa depan yang gemilang.

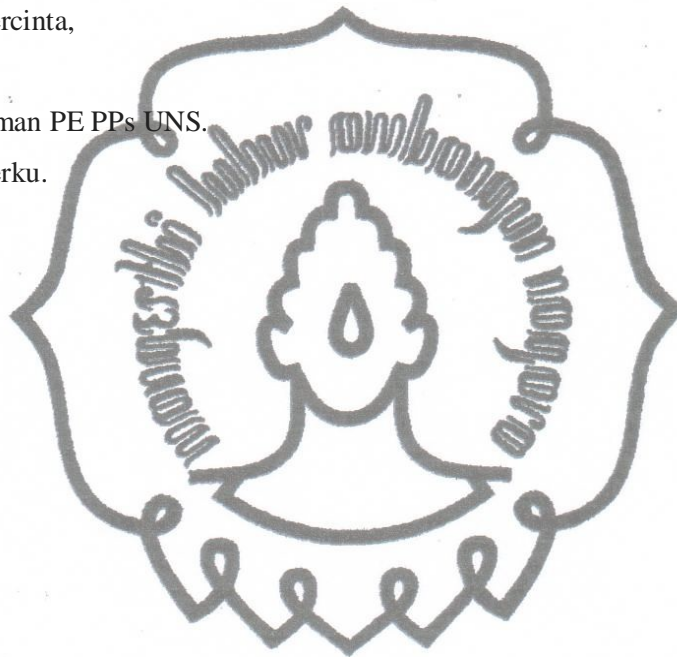
(Penulis)



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini teruntuk:

1. Ibunda tercinta
2. Ayahanda tercinta
3. Suamiku tersayang,
4. Anakku tercinta,
5. Adikku
6. Teman-teman PE PPs UNS.
7. Almamaterku.



DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN PENGUJI TESIS	iii
PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Landasan Teori	12
1. Pengertian proses pembelajaran	12
a. Pengertian Belajar	12
b. Pengertian Mengajar	13
c. Pengertian Proses pembelajaran	14
2. Teknik <i>mind mapp setting quantum teaching and learning</i>	16
a. <i>Mind Mapp</i>	16
b. Pengertian <i>Setting belajar Quantum teaching and learning</i> ...	20

	3. Pengertian kreativitas Siswa	36
	4. Hasil belajar akuntansi	38
	a. Pengertian hasil belajar	38
	b. Pelajaran akuntansi	42
	5. Penelitian yang relevan	43
	B. Kerangka Pemikiran	45
	C. Hipotesis	47
BAB III	METODE PENELITIAN	52
	A. Tempat dan waktu penelitian	52
	B. Metode penelitian	53
	C. Populasi dan sampel	58
	D. Teknik pengumpulan data	59
	E. Pengujian Prasyarat analisis	71
	F. Teknik Analisis Data	72
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	81
	A. Deskripsi Data Penelitian	81
	B. Pengujian Prasyarat Analisis	91
	C. Pengujian hipotesis	92
	D. Pembahasan hasil analisis data	95
BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	100
	A. Kesimpulan	100
	B. Implikasi	100
	C. Saran	102

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Struktur Organisasi SMK Tamansiswa Sukoharjo.....	107
Lampiran 2. Data Guru dan Karyawan	108
Lampiran 3. Denah SMK Tamansiswa Sukoharjo.....	110
Lampiran 4. Daftar nama siswa SMK Tamansiswa Sukoharjo kelas XA (Eksperimen)	111
Lampiran 5. Daftar nama siswa SMK Tamansiswa Sukoharjo kelas XB (Kontrol).	112
Lampiran 6. Nilai hasil ulangan 1 mata diklat Siklus Akuntansi	111
Lampiran 7. Soal Angket Kreativitas.....	113
Lampiran 8. Daftar nama siswa uji coba Angket dan Soal SMK Prawira Marta....	120
Lampiran 9. Nilai hasil uji coba instrument kreativitas belajar siswa.....	121
Lampiran 10. Hasil perhitungan validitas angket kreativitas belajar siswa	125
Lampiran 11. Hasil perhitungan reliabilitas angket kreativitas belajar siswa.....	134
Lampiran 12. Silabus kompetensi keahlian Akuntansi	136
Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	138
Lampiran 14. Materi Pembelajaran Laporan Keuangan.....	143
Lampiran 15. Soal tes (uji coba) dan kunci jawaban	157
Lampiran 16. Nilai hasil uji coba soal tes siklus akuntansi.....	169
Lampiran 17. Hasil perhitungan validitas soal tes siklus akuntansi.....	173
Lampiran 18. Hasil perhitungan reliabilitas soal tes siklus akuntansi.....	182
Lampiran 19. Soal tes (penelitian) dan kunci jawaban	184
Lampiran 20. Hasil uji keseimbangan kelompok eksperimen dan kontrol.....	195
Lampiran 19. Hasil penelitian hasil belajar kelas eksperimen.....	197
Lampiran 20. Hasil penelitian hasil belajar kelas kontrol.....	200
Lampiran 21. Hasil penelitian kreativitas kelas eksperimen.....	203
Lampiran 22. Hasil penelitian kreativitas kelas kontrol.....	206

Lampiran 23. Data Statistik hasil penelitian.....	209
Lampiran 24. Hasil perhitungan Mean, Median, Modus dan sebagainya.....	210
Lampiran 25. Hasil uji normalitas data	212
Lampiran 26. Hasil uji homogenitas data.....	225
Lampiran 27. Univariate Analysis of Variance (Hasil Perhitungan Anava).....	229
Lampiran 28. Dokumentasi penelitian.....	238
Lampiran perizinan: Surat keterangan telah melaksanakan penelitian.....	----



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
III. 1. Jadwal pelaksanaan penelitian.....	53
III. 2. Rancangan Penelitian	56
III. 3. Indikator kisi-kisi angket kreativitas	60
III. 4. Tata letak data penelitian	77
III. 5. Rangkuman Analisis	79
IV. 1. Deskripsi data skor hasil belajar kelompok kontrol dan eksperimen.....	88
IV. 2. Deskripsi data skor kreativitas belajar kelompok kontrol dan eksperimen.....	89
IV. 3. Penyebaran data kreativitas belajar.....	90
IV. 4. Rangkuman hasil uji normalitas	91
IV. 5. Rangkuman hasil uji homogenitas.....	92
IV. 6. Rangkuman anava dua jalan frekuensi sel tak sama	92
IV. 7. Rangkuman analisis uji lanjut anava	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
III. 1. Karangka berfikir penelitian.....	47
III. 2. Rancangan <i>Matched Groups Design</i>	55
IV. 1. Histogram frekuensi skor hasil belajar kelompok eksperimen (<i>Mind Mapp</i>).	88
IV. 2. Histogram frekuensi skor hasil belajar kelompok kontrol (ceramah).....	89
IV. 3. Grafik data penyebaran frekuensi hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol	90



ABSTRAK

Ismi Handayani. S 991008007. 2011. *Pengaruh Pembelajaran Teknik Mind Mapp Dengan Setting Quantum Teaching and Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Siklus Akuntansi Bab Laporan Keuangan Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012*. Tesis: Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta.2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) apakah pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan ceramah terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan pada siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. (2) apakah terdapat perbedaan siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi dengan kreativitas yang rendah terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. (3) apakah terdapat interaksi pengaruh penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain faktorial 2x2. Populasi penelitian ini adalah siswa SMK Tamansiswa Sukoharjo Kelas X semester 1 tahun ajaran 2011/2012 sebanyak 280 siswa; sedangkan sampel penelitian diambil sebanyak 80 siswa, yang dirinci 40 siswa untuk kelas eksperimen dari kelas XA dan 40 kelas yang lain untuk kelas kontrol yaitu kelas XB. Sampel tersebut diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Instrumen pelaksanaan penelitian berupa *mind mapp*. Teknik pengumpulan data digunakan dokumentasi, angket dan tes. Dokumentasi untuk mengumpulkan data-data yang mendukung penelitian. Angket untuk mengukur tingkat kreativitas siswa dan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan Analisis Varian Dua Jalur (ANAVA) pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$.

Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan ceramah terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan ($F_{hitung} = 12.045 > F_{tabel} = 4.08$); (2) terdapat perbedaan siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi dengan kreativitas yang rendah terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan ($F_{hitung} = 8.546 > F_{tabel} = 4.08$); (3) terdapat interaksi pengaruh penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan ($F_{hitung} = 6.065 > F_{tabel} = 4.08$).

Kata Kunci: *Mind Mapp Setting Quantum Teaching and Learning*, Kreativitas, Hasil Belajar.

ABSTRACT

Ismi Handayani. S 991008007. 2011. *Influence of Technique Mind Mapp Learning Setting Quantum Teaching and Learning to Result Learn Accounting on training session of Accounting Cycles in Financial Report Chapter Observe by Student's Creativity Class of X in SMK Tamansiswa Sukoharjo School's Year 2011/2012*. Thesis. Program Study: Magister Education of Economy. Pasca Master of University Sebelas Maret Surakarta. 2012.

This research aim to know: (1) there is technique mind mapp setting quantum teaching and learning more effective than lecturing method toward the learning result based on training session of Accounting Cycles in Financial Report Chapter from student's class of X in SMK Tamansiswa Sukoharjo school's year 2011/2012. (2) there is influence of high and low creativity to result learn Accounting cycles in financial report chapter from student's class of X in SMK Tamansiswa Sukoharjo school's year 2011/2012. (3) there is the interaction between technique mind mapp setting quantum teaching and learning to result learn Accounting Cycles in Financial Report Chapter observe by creativity student's class of X in SMK Tamansiswa Sukoharjo School's year 2011/2012. This research methodology used the experiment method of 2x2 factorial design. The population is the students of SMK Tamansiswa Sukoharjo, Class X, the First Semester, 2011/2012. The sample of research counts of 80 students. This sample is taken with the cluster random sampling technique. Technique analyses data use Analyst of Varian (ANOVA) two cell band at level of significant $\alpha = 0.05$.

The results of this research show: (1) technique mind mapp setting quantum teaching and learning more effective than lecturing method toward the learning result based on training session of Accounting Cycles in Financial Report Chapter From Student's Class of X in SMK Tamansiswa Sukoharjo School's Year 2011/2012 ($F_{\text{calculate}} = 12.045 > F_{\text{table}} = 4.08$); (2) there is influence of high and low creativity to result learn Accounting Cycles in Financial Report Chapter from student's class of X in SMK Tamansiswa Sukoharjo school's year 2011/2012 ($F_{\text{calculate}} = 8.546 > F_{\text{table}} = 4.08$); (3) there is the interaction between technique mind mapp setting quantum teaching and learning to result learn Accounting Cycles in Financial Report Chapter observe by creativity student's class of X in SMK Tamansiswa Sukoharjo School's year 2011/2012 ($F_{\text{calculate}} = 6.065 > F_{\text{table}} = 4.08$).

Key Word: technique mind mapp setting quantum teaching and learning, creativity and result learn.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya pembaharuan pendidikan sebagaimana yang tertuang di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional no. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1, berisi: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab” (www.inherent-dikti.net/files/sisdiknas.pdf).

Upaya itu adalah re-orientasi pendidikan ke arah pendidikan berbasis kompetensi. Di dalam pembelajaran berbasis kompetensi tersebut tersirat adanya nilai-nilai pembentukan manusia Indonesia seutuhnya, sebagai pribadi yang integral, produktif, kreatif dan memiliki sikap kepemimpinan dan berwawasan keilmuan sebagai warga negara yang bertanggung-jawab. Indikator ini terwujud apabila diiringi dengan upaya peningkatan mutu dan relevansi sumber daya manusia (SDM) melalui proses pada berbagai jenjang pendidikan.

Pembangunan di bidang pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan itu sendiri tergantung pada pelaksanaan sistem pengajaran. Slameto (1995: 12) menyatakan “Kualitas pengajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu proses pembelajaran, kurikulum yang dipakai, fasilitas pendidikan dan manajemen organisasi pendidikannya”. Pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah itu secara berjenjang dan

commit to user

berkesinambungan. Pendidikan dimulai dari jenjang yang sangat dasar sampai jenjang tertinggi yaitu perguruan tinggi di mana jenjang tiap-tiap pendidikannya mempunyai peranannya sendiri-sendiri terhadap siswa, yaitu mempersiapkan diri dan memberikan bekal untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi dan kemampuan yang berupa ilmu pengetahuan, sikap dan berketrampilkan agar siap terjun di dalam masyarakat.

Adman (2008) menyatakan bahwa “Sekolah mempunyai peran penting dalam memberikan dorongan terhadap peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya”. Dengan itu, Sekolah harus mampu membuat suasana di mana peserta didik didampingi untuk memperkaya pengalaman baru, baik dalam pembelajaran ataupun pola interaksi di dalam sekolah. Pengalaman tersebut penting dalam rangka membentuk kesadaran anak didik. Kewajiban utama sekolah adalah mendampingi dan memberikan dukungan untuk mempelajari apa yang mereka inginkan. Model pembelajaran dapat dipakai sesuai dengan perkembangan keragaman bakat dan kreativitas anak didik. Dalam hal ini, pihak sekolah harus memfasilitasi peserta didik dengan beragam sumber pembelajaran yang dapat membantu anak mengaktifkan seluruh potensi dan kreativitas peserta didik.

Abdussalam (2009: 48) menjelaskan bahwa “persoalan dalam mengembangkan pola pikir anak didik adalah sulit menemukan suasana yang terbebas dari pengaruh model pembelajaran lama dari pendidikan sekolah yang kurang baik”. Model lama tersebut memposisikan peserta didik sebagai pihak yang bodoh, sehingga harus didekte agar pintar, diajarkan sebagai penurut, tidak ada kebebasan berfikir dan berkreasi, serta dikondisikan dalam penyelesaian masalah secara reaksional”. Model pendidikan tersebut bukan mencerdaskan dan mencerahkan peserta didik tetapi malah membodohi anak. Oleh sebab itu, para pendamping pendidikan terutama guru harus dapat menguasai kompetensi yang

dimiliki oleh seorang guru, yaitu: kompetensi kepribadian, kompetensi professional, kompetensi sosial dan kompetensi pedagogik. Dengan itu, guru bisa memposisikan diri dalam mengembangkan bakat kreativitas peserta didik sehingga, pendidikan yang sebenarnya memperhatikan proses pencapaian tujuan pendidikan tersebut akan terwujud dengan baik. Sesuai pendapat Abdussalam (2009: 50) menyebutkan bahwa “faktor pendukung di dalam menumbuhkan kreativitas siswa salah satunya yang terkait dengan model pendampingan yang mendorong anak menjadi aktif, kreatif, berfikir bebas, dan mandiri”.

Makmun (2002: 45) menyatakan bahwa “Guru dan siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah untuk dapat meningkatkan hasil belajar”. Siswa sebagai obyek yang melakukan pembelajaran sangat berperan dalam menentukan hasil yang akan diperoleh dalam mengikuti proses pembelajaran, sedangkan guru diharapkan dapat mengajar dengan baik dan dapat mencapai hasil sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat dicapai dengan cara memilih model pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan bahan ajar sesuai dengan cara memilih model yang diharapkan siswa dan materi yang akan disampaikan. Pada kenyataannya, pemilihan model dan teknik pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran sering kurang tepat, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi yang disampaikan.

Salah satu masalah makro yang memerlukan perhatian dari berbagai pihak adalah tentang model pembelajaran. Dimiyati dan Mudjiono (1999: 97) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru di kelas”. Suatu model pembelajaran mempunyai

spesifikasi tersendiri artinya suatu model pembelajaran yang cocok digunakan untuk materi tertentu belum tentu cocok jika diterapkan pada materi lainnya. Sebagian besar model yang digunakan dalam pembelajaran adalah model pendekatan ekspositoris dengan menggunakan metode ceramah. Seorang pendidik hendaknya dapat memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kemampuan siswa dan kebutuhan masyarakat. Pandangan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan belajar diciptakan secara alamiah. Pemilihan model belajar yang tepat akan memberikan motivasi pada siswa untuk belajar, hal ini tentu dapat mempengaruhi hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Slameto (1995: 184) menyatakan bahwa “Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran serta meningkatkan keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan”. Siswa yang merasa cocok dengan model pembelajaran yang diterapkan guru dalam mengajar akan merasa senang, sehingga menjadi bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Materi yang disampaikan guru juga menjadi mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh siswa.

DePorter (2011: 2) menyatakan bahwa “Di kalangan umum, sekolah dasar, menengah dan perguruan tinggi, belajar tidak pernah menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa, belajar dipandang sebagai musuh yang patut di jauhi, kini belajar adalah hal yang menyenangkan dan nyaman tanpa perasaan cemas, takut dan lelah dengan panduan dari pembelajaran *quantum*”. Deporter (2010: 34) menyatakan bahwa “*quantum* adalah interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Energi di bidang pendidikan disini adalah sebuah modal dalam pembelajaran yang berupa kekuatan yang dimiliki oleh peserta didik maupun pendidik yang saling berinteraksi sehingga menghasilkan cahaya atau

commit to user

sebuah hasil yang menakutkan dan bisa bermanfaat dalam kehidupan mendatang. Dalam pembelajaran Pembelajaran Model *Quantum* menerapkan perencanaan yang disebut: TANDUR yang merupakan singkatan dari: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Dengan demikian, dalam pembelajaran siswa bisa mengalami semua kejadian-kejadian yang sangat gembira dan menyenangkan. Dengan itu, siswa bisa menghasilkan pembelajaran yang memuaskan dilihat dari hasil belajarnya.

Dalam praktek pembelajaran, untuk mengetahui potensi yang dimiliki setiap siswa dengan menggunakan teknik *Mind Mapp*. Buzan (2010: 130) menjelaskan bahwa: “*Mind mapp* atau peta pikiran merupakan suatu teknik grafis yang sangat ampuh dan menjadi kunci yang universal untuk membuka potensi dari seluruh otak, karena menggunakan seluruh keterampilan yang terdapat pada bagian neo-korteks dari otak atau yang dikenal sebagai otak kiri dan kanan”. Menurut DePorter (2010: 175) “Model pembelajaran yang baik itu harus membantu peserta didik mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi, dan memberikan wawasan yang baru yaitu dengan *mind mapp*”.

Dalam hal hasil belajar, pada tahun 2001 sesuai hasil revisi taksonomi Bloom (Anderson, 2009: 198) menyatakan bahwa, terdapat perbedaan dimensi dari taksonomi yang lama dengan yang baru, yaitu: terdapat ranah kreatif yang muncul dalam taksonomi Bloom revisi yang sebelumnya tidak ada dan ranah kreatif sekarang menjadi ranah yang paling tinggi. Sehingga, kreativitas siswa perlu diketahui dan dikembangkan dalam proses pembelajaran saat ini.

Buzan (2010: 110) menjelaskan bahwa “orang yang mempunyai kreativitas ialah orang yang bisa memunculkan ide-ide yang cemerlang, menemukan solusi yang inspiratif

untuk menyelesaikan masalah atau menemukan cara baru untuk memotivasi dari orang lain". Setiap individu pastinya tidak mempunyai kemampuan yang sama. Tabrani dkk. (1989: 31) menjelaskan bahwa "setiap individu tidak ada dua individu yang sama di dunia. Dilihat dari segi horizontal berbeda satu sama lainnya dalam bidang mentalnya, misalnya tingkat kecerdasan, abilitas, minat, ingatan, emosi, kemauan, kreativitas, cita-cita dan hasil belajarnya". Sesuai dengan pendapat Sunartyo (2005: 108) menyatakan "seorang anak yang kreatif pasti mempunyai tingkat kecerdasan yang tinggi". Setiap manusia dengan segala potensi yang dimiliki, termasuk potensi pikirannya untuk melakukan apa saja yang diinginkan. Begitu juga dengan siswa, setiap siswa memiliki potensi kreativitas yang berbeda-beda meliputi ide-ide atau gagasan-gagasan yang dapat dipadukan dan dikembangkan, sehingga siswa mempunyai hasil belajar yang berbeda-beda pula.

Somantri (2008: 9) menjelaskan bahwa "Akuntansi adalah suatu proses yang meliputi pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan penyajian laporan mengenai transaksi keuangan yang terjadi dalam periode tertentu". Dalam proses akuntansi terdapat hasil yang bernama laporan keuangan terdiri dari: neraca, laporan laba rugi, laporan perubahan modal dan laporan arus kas. Dengan suatu proses akuntansi yang panjang dan lebar serta merupakan pelajaran yang sangat peka dengan rumus atau pemahaman dan hitung-hitungan yang berbelit-belit, membuat siswa SMK Tamansiswa kelas X merasa kesulitan untuk memahaminya dengan baik. Terbukti dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelumnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik masih sekitar 70% yang belum mencapai nilai ketuntasan yaitu 75. (keterangan pada lampiran 4 halaman 111). Maka, salah satu alternatif yang membuat siswa untuk memahami dengan baik yaitu dengan menggunakan teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning*. Dengan pembelajaran *setting quantum* siswa dapat merasa *rilex* untuk mempelajarinya, *commit to user*

karena pembelajaran yang bernuansa *quantum* dilakukan dengan memakai alunan musik yang membuat gembira dan menyenangkan sehingga, pikiran siswa dapat mensinergikan apa yang mereka pikirkan tentang akuntansi. Dengan teknik *mind mapp* dapat memetakan pikiran siswa menjadi terarah.

Peneliti tertarik untuk mengambil tema pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* karena, akhir-akhir ini semua kalangan membicarakan dan mempraktekannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan penelitian yang dilakukan Jeannette Vos-Groenendal 1991 dalam Deporter (2011: 19) dapat meningkatkan hasil belajar mencapai 73% dan 98% dapat memanfaatkan keterampilan. Dalam bidang Sains oleh Ilhamdi (2007), Darwin, Azizah dan Deliana (2007), serta Setyawan (2011). Di bidang Ekonomi baru penelitian di Ekonomi Mikro oleh Suwandi dan Yahya (2007) hasilnya sama yaitu dapat meningkatkan hasil belajar, tetapi peneliti ingin mengembangkan *quantum* ke dalam bidang Akuntansi karena, masih minimnya peneliti pendidikan yang meneliti di bidang Akuntansi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Teknik *Mind Mapp* Dengan *Setting Quantum Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat Siklus Akuntansi Bab Laporan Keuangan Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Kelas X Di SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012”.

B. Rumusan Masalah

Deporter (2011: 19) menjelaskan bahwa *Quantum learning* dapat meningkatkan 68% motivasi, 73% prestasi belajar, 81% keyakinan, 84% kehormatan diri, 96% sikap positif, 98% keterampilan dalam *Super Camp*. Buzan (2010) menyatakan bahwa *mind mapp* merupakan alat paling hebat yang dapat membantu otak berfikir secara teratur. *Mind commit to user*

mapp merupakan peta perjalanan yang hebat dari ingatan. Dengan itu, bisa memberikan kemudahan dalam mengatur segala fakta dan hasil pemikiran yang melibatkan cara kerja alami otak sejak awal. Ini berarti, upaya untuk mengingat dan menarik kembali informasi dikemudian hari akan lebih mudah, serta lebih dapat diandalkan daripada menggunakan cara pencatatan tradisional. Selain itu, dengan pencatatan yang menarik maka, peserta didik akan lebih mudah untuk mengingat dan bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Ilhamdi (2007) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis peta konsep dan handout dapat meningkatkan prestasi belajar dengan peningkatan sebesar 31,5% dari hasil pembelajaran sebelumnya. Suwandi dan Yahya (2007) menyatakan bahwa dengan media *mind mapp* atau peta konsep dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran Ekonomi Mikro dengan hasil belajar dapat meningkat sebesar 26, 67% dari pembelajaran sebelumnya. Darwin, Azizah dan Sagala (2007) menyatakan bahwa dengan metode pembelajaran peta konsep dapat meningkatkan daya serap, ketuntasan belajar, sikap dan psikomotonya pada mata pelajaran sains. Setyawan (2011) menyatakan bahwa pembelajaran fisika dengan media peta konsep lebih baik hasil belajarnya dibanding dengan menggunakan modul. Kreativitas belajar dan kemampuan awal yang tinggi juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang dikemukakan di atas, belum terdapat riset tentang pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* dalam mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan dan populasi penelitian di SMK Tamansiswa Sukoharjo. Dengan itu, peneliti ingin meneliti seberapa besar pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar

mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan ditinjau dari kreativitas siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012”.

Berdasarkan hal tersebut maka pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan ceramah terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan pada siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012?
2. Apakah terdapat perbedaan siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi dengan kreativitas yang rendah terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012?
3. Apakah terdapat interaksi pengaruh penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan ceramah terhadap hasil belajar

mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan pada siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi dengan kreativitas yang rendah terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat interaksi pengaruh penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan menambah wawasan ilmu pendidikan bagi guru khususnya dalam penggunaan model pembelajaran yang dipakai terhadap keberhasilan proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

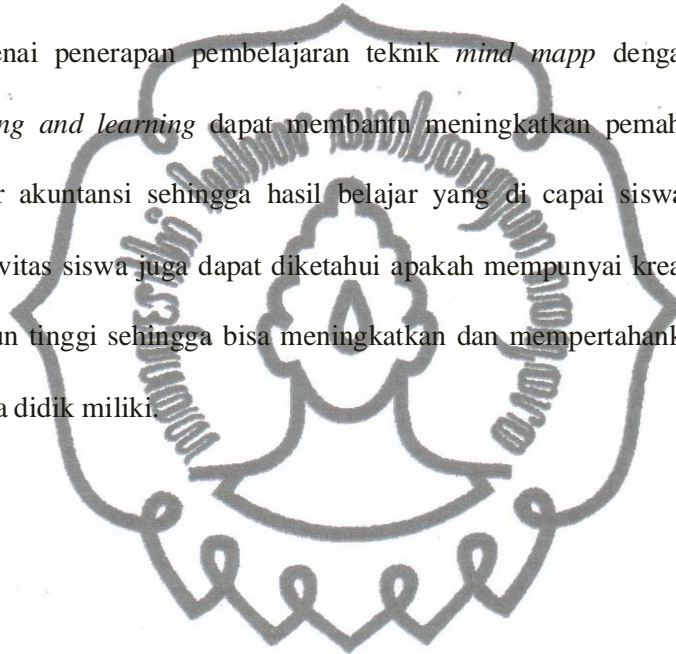
a. Bagi Lembaga Pendidikan

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam meningkatkan pemahaman proses pembelajaran akuntansi dengan menerapkan teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* dan memberi

masukan tentang bagaimana kreativitas yang di miliki siswa, sehingga pihak sekolah terutama guru dapat membantu meningkatkan hasil belajar akuntansi siswa khususnya kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi siswa mengenai penerapan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar akuntansi sehingga hasil belajar yang di capai siswa dapat meningkat. Kreativitas siswa juga dapat diketahui apakah mempunyai kreativitas yang rendah maupun tinggi sehingga bisa meningkatkan dan mempertahankan kreativitas yang peserta didik miliki.



BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Proses Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

commit to user

Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang pokok dilakukan dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar berlangsung seumur hidup tanpa batas. Dapat dilakukan di manapun kita berada, baik di sekolah, di rumah maupun di masyarakat dengan mendapatkan pengalaman baru di sana. Yovan dalam Mahmuddin (2009: 2) menyatakan bahwa “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan pada kapabilitas dan perilaku *organisme*, baik secara mental maupun fisik, yang diakibatkan oleh pengalaman”.

Dalam artikel yang sama menurut DePotter menjelaskan bahwa “ada dua kategori umum tentang bagaimana seseorang belajar, yaitu **pertama**, bagaimana seseorang menyerap informasi dengan mudah, dan **kedua** cara seseorang mengatur dan mengolah informasi tersebut”. Dengan demikian, cara belajar yang baik merupakan kombinasi dari bagaimana menyerap, mengatur, dan mengeloh informasi sehingga, didapatkan hasil pemahaman yang baik di otak peserta didik dari apa yang dipelajarinya.

Hamalik (2003: 154) menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berk 12 an dan pengalaman”. Dari pengertian di atas, maka dapat dipahami bahwa proses belajar tersebut bila dikatakan belajar maka, orang tersebut bisa melakukan pelatihan dan mendapatkan pengalaman yang dialaminya, dengan latihan dan pengalaman mereka mendapatkan suatu hal yang bisa menambah perbuatan dan memori di otaknya untuk bisa berbuat dan bertindak menjadi lebih baik. *commit to user*

Slameto (1995: 2) menyatakan bahwa “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Senada dengan pendapat Abdillah (2009: 23) menyatakan “Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkat laku baik melalui pelatihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu”. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

b. Pengertian Mengajar

Slameto (1995: 30-35) menjelaskan pengertian mengajar dari berbagai ahli, antara lain sebagai berikut:

- 1) **DeQueliy dan Gazali** (1986) menyatakan bahwa mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat.
- 2) **Howard** (1988) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktifitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude*, *ideals* (cita-cita), *appreciationsm* (penghargaan) dan *knowledge*.
- 3) **Mc.Intyre** (1989) menyatakan bahwa mengajar adalah aktivitas personal yang unik. Dalam mengajar dapat membuat kesimpulan-kesimpulan umum yang tidak berguna, keberhasilan dan kejatuhannya samar-sama, dan sukar diketahui juga berlangsungnya teknik belajar yang tidak tepat untuk dijelaskan. Sehingga dapat dikatakan unik karena setiap aktivitas memiliki suatu hal yang berbeda dengan yang lainnya.
- 4) **Mursell** (1963) menyatakan bahwa mengajar digambarkan sebagai “mengorganisasikan belajar”, Sehingga dengan mengorganisasikan itu, belajar menjadi berarti atau bermakna bagi siswa.

Lefrancios dalam Mahmud (1989: 23) menjelaskan bahwa “Mengajar adalah melatih keterampilan, menyampaikan pengetahuan, membentuk sikap dan

memindahkan nilai-nilai”. Mengajar adalah membuat perubahan pada diri peserta didik. Mengajar dapat hanya melibatkan pengetahuan dan keterampilan guru sendiri, atau dapat memanfaatkan bahan-bahan yang telah disiapkan oleh pihak lain seperti misalnya film atau perangkat computer, manusia sumber, atau kombinasi antara bakat, keterampilan dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa didik.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah sebuah aktivitas menstransfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memiliki pengalaman dan menambah pengetahuan, keterampilan, bakat dengan cara yang unik.

2) **Pengertian Proses pembelajaran**

Proses pembelajaran adalah proses dimana terjadi aktivitas menstransfer ilmu dari seorang pendidik ke peserta didik sehingga akan didapatkan pengalaman baru yang didapatkan peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu. Sehingga, proses pembelajaran adalah aktivitas dari pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan yaitu bertambahnya pengetahuan di dalam diri peserta didik. Dalam proses belajar-mengajar, terdapat komponen yang harus dipenuhi, menurut Tarigan (1990: 40) komponen dari proses pembelajaran antara lain: a) **Siswa**, b) **Guru**, c) **Tujuan**, d) **Bahan atau materi**, e) **Metode**, f) **Media**, g) **Evaluasi**. Dari masing-masing komponen tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- a) **Siswa**, Merupakan komponen dalam setiap proses pembelajaran, karena siswa adalah subyek dan bukan obyek dari pembelajaran. Proses pembelajaran tanpa siswa tidak mungkin terjadi.

- b) **Guru**, Adalah seseorang yang bertindak sebagai pengelola kegiatan pembelajaran, maka guru dapat menyusun, menyelenggarakan dan menilai program pengajaran.
- c) **Tujuan**, Menyatakan apa yang harus dikuasai, diketahui, dan dapat dilakukan oleh peserta didik setelah selesai melakukan bahan yang harus diajarkan oleh guru, cara penyampaian bahan dan menentukan media yang digunakan.
- d) **Bahan atau materi**, Yaitu segala informasi berupa fakta, prinsip dan konsep yang diperlukan untuk menunjang tujuan yang telah ditetapkan.
- e) **Metode**, Yakni cara atau teknik merupakan komponen proses pembelajaran yang banyak menentukan keberhasilan pengajaran.
- f) **Media**, Adalah bahan pengajaran yang digunakan untuk memperjelas media yang disampaikan kepada siswa. Pemilihan dan penggunaan media pengajaran yang tepat menciptakan situasi pembelajaran yang “*favourable*”.
- g) **Evaluasi**, Dapat ditujukan dengan hasil belajar siswa dan program pembelajaran. evaluasi dapat memberikan umpan balik baik dari guru dalam rangka memperbaiki setiap komponen proses pembelajaran yang ikut berproses.

2. Teknik *Mind Mapp Setting Quantum Teaching and Learning*

a. *Mind Mapp*

1) Pengertian *Mind Mapp*

Buzan (2009: 4) menjelaskan bahwa “*Mind Mapp* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind Mapp* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita”.

Dryden dan Vos dalam Sugiyanto (2007: 68) menjelaskan bahwa “Peta pikiran diartikan sebagai teknik pemanfaatan keseluruhan otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan”. Dijelaskan juga menurut Sugiyanto (2007: 69) “peta konsep pembelajaran adalah cara dinamik untuk menangkap butir-butir-butir pokok informasi yang signifikan”. Teknik tersebut menggunakan format global dan umum yang memungkinkan informasi ditunjukkan dalam cara yang mirip otak berfungsi dalam berbagai arah yang serempak”.

Dari pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peta pikiran (*mind mapp*) adalah suatu teknik pembelajaran yang memusatkan otak sebagai satu-satunya konsep yang akan diaplikasikan di dalam kertas kosong sehingga terbentuknya sebuah pokok informasi yang signifikan.

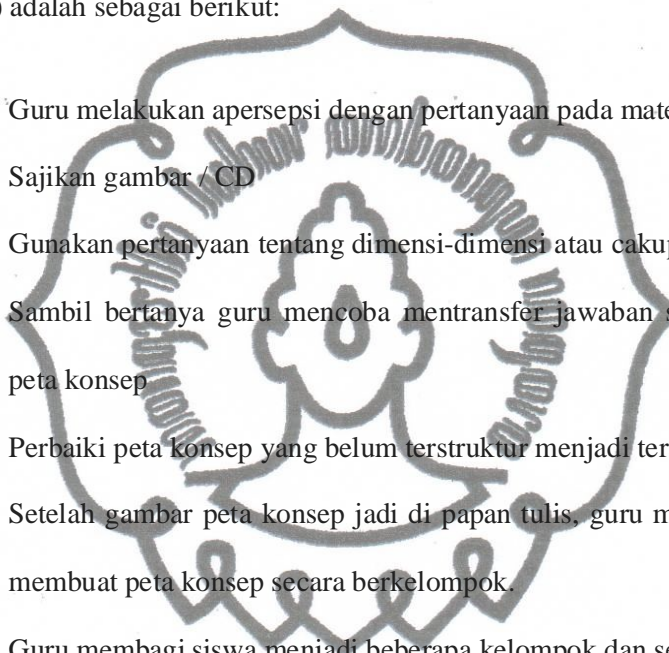
2) Teknis pembuatan *Mind Mapp* menurut Buzan (2010: 15-16) adalah sebagai berikut:

- a) Mulai dengan topik di tengah halaman dari kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar. Dengan alasan, karena memulai dari tengah member kebebasan kepada otak untuk menyebar ke segala arah dan untuk mengungkapkan dirinya dengan lebih bebas dan alami.
- b) Gunakan GAMBAR atau FOTO untuk ide sentral anda. Dengan alasan, karena sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi. Sebuah gambar sentral akan lebih menarik, membuat kita tetap focus, membantu kita berkonsentrasi dan mengaktifkan otak kita.
- c) Gunakan WARNA. Dengan alasan, karena bagi otak, warna sama menariknya dengan gambar. Warna membuat mind map lebih hidup, menambah energy kepada pemikiran kreatif, dan menyenangkan.
- d) HUBUNGKAN CABANG-CABANG UTAMA ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua. Dengan alasan, otak bekerja menurut asosiasi. Otak senang megaitkan dua (atau tiga, atau empat) hal sekaligus. Bila kita menghubungkan cabang-cabang, kita akan lebih mudah mengerti dan mengingat.

- e) Buatlah garis hubung yang MELENGKUNG, bukan garis lurus. Dengan alasan, garis lurus akan membosankan otak. Cabang-cabang melengkung dan organis, seperti cabang-cabang pohon, jauh lebih menarik bagi mata.
- f) Gunakan SATU KATA KUNCI UNTUK SETIAP GARIS. Dengan alasan, kata kunci tunggal memberi lebih banyak daya dan fleksibilitas kepada *mind mapp*.

3) Cara Membelajarkan Peta Konsep Secara Klasikal menurut Sugiyanto (2007:

72) adalah sebagai berikut:

- 
- a) Guru melakukan apersepsi dengan pertanyaan pada materi yang diajarkan
 - b) Sajikan gambar / CD
 - c) Gunakan pertanyaan tentang dimensi-dimensi atau cakupan materi
 - d) Sambil bertanya guru mencoba mentransfer jawaban siswa dalam bentuk peta konsep
 - e) Perbaiki peta konsep yang belum terstruktur menjadi terstruktur
 - f) Setelah gambar peta konsep jadi di papan tulis, guru meminta siswa untuk membuat peta konsep secara berkelompok.
 - g) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan seterusnya.

4) Ciri Pembelajaran untuk membentuk pola pikir *Mind Mapp* yang sukses, menurut Buzan (2010: 71) dengan Rumus TEFCAS yang artinya: “**T** untuk *Trial* atau Percobaan, **E** untuk *Event* atau Peristiwa, **F** untuk *Feedback* atau Umpan Balik, **C** untuk *Check* atau Memeriksa, **A** untuk *Adjust* atau Menyesuaikan dan **S** untuk *Success* atau Sukses”.

- a) T – *Trial* atau Percobaan perlu dilakukan setiap orang karena, untuk memajukan pembelajaran ditandai dengan percobaan yang dilakukan. Semakin banyak percobaan yang dilakukan semakin besar pula kemungkinan akan berhasil. Segala sesuatu tanpa ada percobaan atau *commit to user*

pengalaman yang terjadi pada diri maka sulit untuk mengembangkan ide yang ada pada diri peserta didik.

- b) E - *Event* atau Peristiwa akan terjadi pada setiap peserta didik yang melakukan percobaan. Dengan peristiwa yang terjadi maka peserta didik akan mendapatkan suatu pengalaman yang bisa dikenang dalam setiap langkah kehidupan. Dengan itu, ketika mereka melakukan sesuatu yang sudah pernah terjadi maka, kesempatan untuk memecahkan persoalan yang dialami akan cepat terselesaikan.
- c) F – *Feedback* atau Umpan balik pasti akan ditemui ketika sudah melakukan percobaan dan peristiwa. Entah diharapkan atau tidak, alam sekitar dan orang-orang yang ada didekat akan memasok sejumlah informasi tentang percobaan dan peristiwa yang peserta didik alami. Dengan umpan balik yang didapatkan, otak peserta didik akan berfikir ke arah yang lebih matang untuk menghadapi semua rintangan yang terjadi.
- d) C – *Check* atau Memeriksa akan terjadi secara otomatis dan sadar serta akan dilakukan dalam hubungannya dengan pencapaian tujuan yang hendak dicapai. Dengan memeriksa apa yang berguna dalam diri peserta didik maka, akan diambil sebagai suatu pembelajaran. Walaupun tidak bermanfaat dalam diri peserta didik, digunakan sebagai pengalaman pembelajaran yang mungkin suatu saat berguna bagi peserta didik.
- e) A – *Adjust* atau Menyesuaikan diri dilakukan untuk membandingkan antara kinerja yang peserta didik lakukan dengan tujuan yang hendak dicapai.
- f) S – *Success* atau Sukses adalah tujuan yang hendak dicapai. Ketika belum mencapai sukses berarti harus sabar dengan melakukan percobaan yang

mengasah pikiran dan perbuatan mencapai sukses karena, belajar dari setiap kesalahan kecil mengarahkan pada kesuksesan besar.

5) Manfaat *Mind Mapp*

Menurut Buzan (2010: 174) menjelaskan “*Mind Mapp* dapat digunakan untuk pemecahan masalah, kerangka desain, struktur / hubungan representasi, anonim kolaborasi, Pernikahan kata dan visual dan mengekspresikan kreativitas individu”. Dari masing-masing manfaat bisa dijabarkan sebagai berikut:

- a) Pemecahan masalah, setiap manusia pasti setiap saat ada masalah yang dipikunya. Dengan *mind mapp* individu tersebut bisa berfikir jernih dan membuat sebuah *mind mapp* dari apa yang sedang dipikirkannya.
- b) Karangka desain, *mind mapp* yang dibuat setiap individu selalu berbeda-beda sehingga dengan kemampuan yang ada pada diri individu bisa membuat desain yang bisa menggairahkan setiap langkah kehidupan.
- c) Anonim kolaborasi, dapat terjadi jika setiap individu bisa menyumbangkan apa yang ada pada diri individu untuk membuat sebuah hasil yang memuaskan, Karena setiap individu mempunyai kelemahan dan kelebihan yang berbeda-beda dengan adanya kolaborasi tersebut kelemahan yang ada berubah menjadi kelebihan dan hasil yang luar biasa.
- d) Pernikahan kata dan visual yang dimaksudkan adalah bentuk pemikiran yang ada pada diri individu tertuang dalam sebuah kata dan gambar yang dapat menarik mata untuk melihat dan mempelajari yang ada didalam *mind mapp* tersebut.

- e) Mengekspresikan kreativitas individu, setiap individu mempunyai apa yang mereka inginkan, bakat dan daya imajinasi berbeda-beda, sehingga individu bisa mengekspresikan apa yang dirasa dan lihatnya dengan *mind mapp*.

b. Pengertian *Setting* Belajar *Quantum Teaching and Learning*

1) Pengertian *Setting*

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2009), menjelaskan bahwa “setting atau latar adalah Tempat waktu ataupun suasana terjadinya peristiwa yang dialami”. (<http://mystorydno.blogspot.com/2009/02/d-latarsetting.html>).

Pengertian lain, Latar merupakan *background* sebuah cerita, tempat kejadian, daerah penuturan atau wilayah yang melingkupi sebuah cerita.

(<http://www.noviasyahidah.com/hanya-teori-kepenulisan-latar-setting>). Ada juga yang mengartikan sebagai suatu tempat, waktu, suasana yang terdapat dalam cerita. Sebuah cerita harus jelas dimana berlangsungnya, kapan terjadi dan suasana serta keadaan ketika cerita berlangsung.

([http://www.crayonpedia.org/mw/Menjelaskan Unsur - Unsur Intrinsik Cerpen 12.1](http://www.crayonpedia.org/mw/Menjelaskan_Unsur_-_Unsur_Intrinsik_Cerpen_12.1)). Pendapat lain mengatakan bahwa, setting adalah Tempat dan waktu (di mana dan kapan) suatu cerita terjadi. Yang harus diperhatikan dalam latar adalah tidak hanya segi fisik dari latar itu. Latar sebenarnya memberikan informasi yang sangat penting tentang keadaan masyarakat dimana cerita itu terjadi pada waktu itu. (<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20080531085038AARSBig>).

Dari pengertian di atas maka, dapat disimpulkan bahwa setting dapat berupa, antara lain:

- a) *Setting* tempat, yang menggambarkan lokasi terjadinya peristiwa yang diceritakan dalam sebuah cerita. Penggambaran *setting* tempat ini hendaklah tidak bertentangan dengan realita tempat yang bersangkutan, hingga pembaca (terutama yang mengenal tempat tersebut) menjadi tidak yakin dengan apa yang kita sampaikan.
- b) *Setting* Waktu, yang menggambarkan kapan sebuah peristiwa itu terjadi. Dalam sebuah cerita sejarah, hal ini penting diperhatikan. Sebab waktu yang tidak konsisten akan menyebabkan rancunya sejarah itu sendiri. Latar waktu juga meliputi lamanya proses penceritaan.
- c) *Setting* sosial mencakup hal-hal yang berhubungan dengan kondisi tokoh atau masyarakat yang diceritakan dalam sebuah cerita. Termasuk di dalamnya adat istiadat, keyakinan, perilaku, budaya, dan sebagainya. Latar sosial sangat penting diketahui secara benar sebagaimana latar tempat, sebab hal ini berkaitan erat dengan nama, bahasa dan status tokoh dalam cerita.
- d) *Setting* emosional lebih sering muncul saat membangun konflik, hingga ia memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah cerita. Ada cerita yang secara keseluruhan hanya bercerita tentang konflik emosi seorang tokoh, hingga latar cerita pun total berupa emosi. Latar emosi ini biasanya terbaca melalui dialog-dialog, perenungan dan kecamuk perasaan si Tokoh.

Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *setting* adalah tempat, waktu, sosial dan emosi dimana terjadinya suatu cerita yang mengandung bentuk fisik dan non fisik dari sebuah keadaan masyarakat yang ada disekitarnya.

2) Pengertian *Quantum Teaching and Learning*

DePorter (2010: 43) menyatakan bahwa: *Quantum* sebagai “interaksi-interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya”. Mereka mengamsalkan kekuatan energi sebagai bagian penting dari tiap interaksi manusia. Dengan mengutip rumus klasik $E = mc^2$ (energi adalah hubungan antara massa dengan kecepatan cahaya) mereka alihkan ihwal energi itu ke dalam analogi tubuh manusia yang “secara fisik adalah materi”. Sebagai peserta didik, tujuannya adalah meraih sebanyak mungkin cahaya yang berupa interaksi, hubungan, inspirasi agar menghasilkan energi cahaya.

Quantum dalam proses pembelajaran ada 2 macam yaitu *quantum learning* dan *quantum teaching*. *Quantum learning* ialah kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu yang menyenangkan dan menggembirakan untuk melakukan eksperimen yang disebutnya *suggestology* (*suggestopedia*). *Quantum teaching* adalah sebuah kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses mengajar yang dilakukan oleh pendidik sehingga, proses pembelajaran yang dilakukan berhasil dan peserta didik bisa memahami apa yang disampaikan oleh pendidik.

Quantum learning maupun *teaching* mencakup aspek-aspek penting dalam program *neurolinguistik (NLP)*, yaitu suatu penelitian tentang bagaimana otak mengatur informasi. Program ini meneliti hubungan antara bahasa dan perilaku dan dapat digunakan untuk menciptakan jalinan pengertian siswa dan guru.

Pada kaitan inilah, *quantum* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, dan *neurolinguistik (NLP)* dengan teori, keyakinan, dan

metode tertentu yang dilakukan peserta didik maupun pendidik untuk mencapai tujuan yang diharapkan yaitu proses pembelajaran yang berhasil sehingga didapatkan pengalaman yang bermanfaat dan hasil akhir dari pembelajaran tersebut adalah hasil belajar yang memuaskan.

a) Karakteristik Umum *Quantum*.

Menurut DePorter (2010: 55-61) Pembelajaran *quantum* memiliki karakteristik umum yang dapat memantapkan dan menguatkan sosok pembelajaran *quantum*, antara lain:

- (1) Pembelajaran *quantum* berpangkal pada psikologi kognitif (pandangan tentang pembelajaran, belajar, dan pembelajaran diturunkan, ditransformasikan kepada peserta didik).
- (2) Pembelajaran *quantum* lebih bersifat humanistik (bukan positivistic-empiris atau nativistic). Semua usaha yang dilakukan oleh manusia patut dihargai. Potensi diri, kemampuan pikiran, daya motivasi dan sebagainya dari manusia dapat berkembang secara maksimal. Kesalahan dipandang sebagai gejala manusiawi saja.
- (3) Pembelajaran *quantum* lebih bersifat *konstruktivisme* (bukan positivistic-empiris maupun behavioristic). Pembelajaran *quantum* berupaya memadukan, menyinergikan, dan mengolaborasi faktor potensi diri manusia selaku pembelajar dengan lingkungan (fisik dan mental sebagai konteks pembelajaran sehingga hasil yang dicapai baik.
- (4) Pembelajaran *quantum*, memusatkan perhatian pada interaksi yang bermutu dan bermakna. Sehingga, komunikasi menjadi sangat penting dalam pembelajaran *quantum*.

- (5) Pembelajaran *quantum* sangat menekankan pada pemercepatan pembelajaran dengan taraf keberhasilan tinggi. Berbagai kiat, cara dan teknik dapat digunakan, misalnya pencahayaan, iringan musik, suasana yang menyegarkan, lingkungan yang nyaman, penataan tempat duduk yang rileks, dan sebagainya.
- (6) Pembelajaran *quantum* sangat menekankan kealamiah dan kewajaran proses pembelajaran (bukan keartifisialan atau keadaan yang dibuat-buat). Kealamiah dan kewajaran menimbulkan suasana nyaman, segar, sehat, rileks, santai dan menyenangkan sedangkan, keartifisialan atau kepura-puraan menimbulkan suasana tegang, kaku, dan membosankan.
- (7) Pembelajaran *quantum* sangat menekankan kebermaknaan dan kebermanfaatan proses pembelajaran. Dalam hal ini, perlu dihadirkan pengalaman yang dapat dimengerti dan berarti bagi pembelajaran, terutama pengalaman pembelajaran perlu diakomodasi secara memadai dan dilakukan secara seimbang.
- (8) Pembelajaran *quantum* memiliki model yang memadukan konteks dan isi pembelajaran. **Konteks pembelajaran** meliputi, suasana yang memberdayakan, landasan yang kukuh lingkungan yang menggairahkan atau mendukung, dan rancangan belajar yang dinamis. **Isi pembelajaran** meliputi, penyajian yang prima, pemfasilitasan yang lentur, keterampilan belajar-untuk-belajar, dan keterampilan hidup.
- (9) Pembelajaran *quantum* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan dalam hidup, dan prestasi fisik

atau material. Ketiganya harus diperhatikan, diperlakukan, dan dikelola secara seimbang dan relatif sama dalam proses pembelajaran.

- (10) Pembelajaran *quantum* menempatkan nilai dan keyakinan sebagai bagian penting proses pembelajaran. Dalam mengevaluasi, menetapkan prioritas, menilai, dan bertindak laku berdasarkan pada cara kita memandang kehidupan melalui kacamata positif atau negatif. Jika positif maka, hasilnya juga positif dan jika negatif maka hasilnya juga negatif.
- (11) Pembelajaran *quantum* mengutamakan keberagaman dan kebebasan (bukan keseragaman dan ketertiban). Keberagaman dalam gaya belajar siswa, dikembangkannya aktivitas pembelajaran yang beragam, dan diberlakukan bermacam-macam kiat dan model pembelajaran.
- (12) Pembelajaran *quantum* mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran bisa berjalan lebih nyaman dan hasilnya lebih optimal.

b) Prinsip utama pembelajaran *quantum*.

Prinsip adalah aturan aksi atau perbuatan yang harus diterima atau dikenal. Dan sebuah hukum, aksioma, atau doktrin fundamental. Prinsip pembelajaran *quantum* menurut DePorter (2010: 61-66), antara lain:

- (1) Bawalah dunia mereka (pembelajaran) ke dalam dunia kita (pengajar), dan antarkan dunia kita (pengajar) ke dalam dunia mereka (pembelajar). Setiap bentuk interaksi dalam pembelajaran, setiap rancangan kurikulum, dan setiap model pembelajaran harus dibangun dalam prinsip ini.

(2) Proses pembelajaran merupakan permainan orkestra simponi. Dalam permainan simponi, memiliki struktur dasar *chord*, antara lain:

(a) Ketahuilah bahwa segalanya berbicara. Mulai lingkungan pembelajaran sampai dengan bahasa tubuh pengajar, penataan ruang sampai sikap guru, mulai kertas yang dibagikan oleh pengajar sampai dengan rancangan pembelajaran.

(b) Ketahuilah bahwa segalanya bertujuan. Semua kejadian yang timbul dalam pembelajaran semuanya bertujuan.

(c) Sadarilah bahwa pengalaman mendahului penamaan. Proses pembelajaran paling baik terjadi ketika pembelajar telah mengalami informasi sebelum mereka memperoleh makna untuk apa yang mereka pelajari

(d) Akuiilah setiap usaha yang dilakukan dalam pembelajaran. Sekalipun mereka berbuat kesalahan, perlu diberi pengakuan atas usaha yang mereka lakukan.

(e) Sadarilah bahwa sesuatu yang layak dipelajari layak pula dirayakan. Perayaan atas apa yang telah dipelajari dapat memberikan balikan mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan pembelajaran.

(3) Pembelajaran harus berdampak bagi terbentuknya keunggulan. Ada delapan prinsip keunggulan dalam pembelajaran *quantum* menurut DePorter (2010: 82), antara lain sebagai berikut:

(a) **Terapkan hidup dalam integritas.** Dalam proses pembelajaran harus bersifat apa adanya, tulus, dan menyeluruh yang lahir ketika nilai-nilai dan perilaku seseorang tersebut bersatu sehingga, integritas dapat membuka pintu jalan menuju prestasi puncak.

- (b) **Akuilah kegagalan dapat membawa kesuksesan.** Seseorang harus mengerti dan mengakui bahwa kesalahan dan kegagalan dapat memberikan informasi kepada seseorang untuk belajar lebih lanjut sehingga dapat mencapai keberhasilan. Kegagalan jangan membuat cemas terus menerus dan diberi hukuman karena kegagalan merupakan tanda bahwa seseorang telah belajar.
- (c) **Berbicaralah dengan niat baik.** Dalam pembelajaran, perlu dikembangkan keterampilan berbicara dalam arti positif dan bertanggung jawab atas komunikasi yang jujur dan langsung. Niat baik akan meningkatkan rasa percaya diri yang optimal.
- (d) **Hidup di saat ini.** Pusatkan perhatian anda pada saat sekarang ini, dan manfaatkan waktu sebaik-baiknya. Kerjakan setiap tugas sebaik mungkin.
- (e) **Tegaskanlah komitmen.** Dalam pembelajaran, baik pengajar maupun pembelajar harus mengikuti visi-misi yang telah ditetapkan tanpa ragu apa yang telah menjadi pekerjaannya, bukan menyelaikan apa yang disenangi saja dan mengabaikan yang tidak disenangi.
- (f) **Jadilah pemilik yang bertanggung jawab dalam pembelajaran yang bermakna dan bermutu.** Pengajar dan pembelajar harus bertanggung jawab atas apa yang menjadi tugasnya. Sehingga, pengajar dan pembelajar menjadi manusia yang dapat diandalkan dan bertanggung jawab.
- (g) **Tetaplah lentur.** Dapat menyesuaikan diri dari suasana lingkungan yang diinginkan untuk mencapai hasil yang maksimal.
- (h) **Pertahankanlah keseimbangan.** Dalam pembelajaran, pertahankan jiwa, tubuh, emosi, dan semangat dalam satu kesatuan dan

kesejajaran agar proses dan hasil pembelajaran efektif dan optimal. Tetap dalam keseimbangan adalah proses berjalan yang membutuhkan penyesuaian terus-menerus sehingga diperlukan sikap dan tindakan cermat dari pembelajar dan pengajar.

c) **Karangka Perencanaan Quantum**

Menurut DePorter (2010: 128) Sebagai Kerangka Perencanaan Pembelajaran Model *Quantum* yang dilakukan oleh pendidik adalah dengan TANDUR yang merupakan akronim dari: Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi dan Rayakan. Kerangka Perancangan Pembelajaran *Quantum* TANDUR adalah sebagai berikut:

- (1) Tumbuhkan : Sertakan diri mereka, pikat mereka, puaskan keingintahuan mereka. Buatlah mereka tertarik atau penasaran tentang materi yang akan kita ajarkan
- (2) Alami : berikan mereka pengalaman belajar, tumbuhkan “kebutuhan untuk mengetahui”.
- (3) Namai : berikan “data” tepat saat minat memuncak mengenalkan konsep-konsep pokok dari materi pelajaran
- (4) Demonstrasikan: berikan kesempatan bagi mereka untuk mengaitkan pengalaman dengan data baru, sehingga mereka menghayati dan membuatnya sebagai pengalaman pribadi.
- (5) Ulangi : rekatkan gambaran keseluruhan
- (6) Rayakan : ingat, jika layak dipelajari, layak pula dirayakan.

Karangka perencanaan bagi peserta didik disebut *quantum learning* dengan akronim AMBAK (Apa Manfaat BAgi Ku). Dari pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik sebenarnya manfaat apa

yang akan diperoleh dari proses pembelajaran tersebut serta akibat-akibat dari suatu keputusan yang diambil.

d) Strategi Pembelajaran *Quantum*.

Teknologi baru terutama multimedia mempunyai peranan semakin penting dalam pembelajaran. Banyak orang percaya bahwa multimedia akan dapat membawa kita kepada situasi belajar dimana *learning with effort* akan dapat digantikan dengan *learning with fun*. Apalagi dalam pembelajaran orang dewasa, *learning with effort* menjadi hal yang cukup menyulitkan untuk dilaksanakan karena berbagai faktor pembatas, seperti kemauan berusaha, mudah bosan dan sebagainya. Jadi proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, tidak membosankan menjadi pilihan para guru atau fasilitator. Jika situasi belajar seperti ini tidak tercipta, paling tidak multimedia dapat membuat belajar lebih efektif menurut pendapat beberapa pengajar.

Quantum menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar, *neurolinguistik* (NLP) dengan teori dan keyakinan. Termasuk diantaranya konsep-konsep kunci dari berbagai teori dan strategi belajar yang lain, menurut DePorter (2010: 95) seperti:

- (1) Teori otak kanan/kiri, menurut **Sperry (2007)** dijelaskan bahwa, fungsi kerja otak kanan atau kiri saling melengkapi satu sama lainnya. Dengan itu, perlu ada keseimbangan dari keduanya. Perbedaan tersebut, antara lain sebagai berikut:

commit to user

- (a) Otak kanan berfungsi dalam hal persamaan, khayalan, kreativitas, bentuk atau ruang, emosi, musik dan warna. Daya ingat otak kanan bersifat panjang (*long term memory*). Bila terjadi kerusakan otak kanan misalnya pada penyakit stroke atau tumor otak, maka fungsi otak yang terganggu adalah kemampuan visual dan emosi misalnya.
- (b) Otak kiri berfungsi dalam hal perbedaan, angka, urutan, tulisan, bahasa, hitungan dan logika. Daya ingat otak kiri bersifat jangka pendek (*short term memory*). Bila terjadi kerusakan pada otak kiri maka akan terjadi gangguan dalam hal fungsi berbicara, berbahasa dan matematika.
- (2) Pada teori otak Triune (*"Triune"* berarti *"Three in One"*), menurut Kompasiana (2010) manusia mempunyai tiga bagian otak yang terpisah (meskipun saling berhubungan) sebagai berikut:

- (a) **Otak reptil** tugas utamanya mempertahankan diri atau mengatur reaksi seseorang terhadap bahaya atau ancaman dengan menggunakan pendekatan "Lari atau Lawan". Otak reptile akan aktif bila seseorang merasa takut, stress, terancam, marah, kurang tidur atau kondisi tubuh dan pikiran yang lelah.
- (b) **Otak mamalia** berperan dalam hubungannya social dan emosional seperti berperan dalam mengatur kebutuhan akan keluarga, strata sosial, dan rasa memiliki. Otak mamalia juga berkaitan dengan memori jangka panjang sehingga berperan dalam proses pembelajaran.
- (c) **Otak neokorteks** yaitu bagian atas yang menyerupai topi yang menutupi otak mamalia dan otak reptile. Otak ini merupakan 80% dari total otak manusia. Otak neokorteks dapat aktif dan digunakan untuk berpikir bila seseorang dalam keadaan bahagia, tenang, dan rileks.

Kinerja otak dan implementasinya dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

commit to user

(a) Otak akan berkembang dengan maksimal dalam lingkungan yang kaya akan stimulus multi sensori dan tantangan berpikir sehingga menghasilkan jumlah koneksi yang lebih besar diantara sel-sel otak. Jadi, guru dapat membuat pembelajaran yang dapat merangsang kinerja otak, seperti siswa disuruh mengisi teka-teki, guru dapat mengadakan kuis, dan sebagainya. Ada pepatah mengatakan “*Use it or Lose it*”, maksudnya bila kita tidak menggunakan otak kita, maka kemampuan otak akan menurun.

(b) Otak selalu berusaha mencari dan menciptakan arti dari suatu pembelajaran yang prosesnya pada level pikiran sadar dan pikiran bawah sadar. Peranan guru dapat melakukan pembelajaran seperti mengajak siswa menonton suatu kejadian dan siswa disuruh mencari kronologis sederhana dari kejadian tersebut dengan menghubungkan kejadian awal sampai akhir. Selain itu, guru juga dapat mengajak siswa menonton film, kemudian siswa ditugaskan untuk mencari maknanya.

(c) Otak sangat membutuhkan umpan balik yang bersifat segera dan mempunyai banyak pilihan. Dengan demikian, guru dapat melakukan pembelajaran dengan diskusi antara siswa dengan siswa ataupun siswa dengan guru yang diharapkan dapat memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang mengganggu otak siswa.

(3) Pilihan modalitas belajar (visual, auditorial, dan kinestetik). **Visual** (belajar dengan cara melihat), **Auditori** (belajar dengan cara mendengar) dan **Kinestetik** (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh). Setiap orang memiliki gaya

commit to user

belajarnya masing-masing. Sehingga, orang tersebut harus paham apa yang ada dalam diri untuk mendapatkan hasil terbaik.

(4) Teori kecerdasan ganda, Pada tahun 1983 Howard Gardner dalam bukunya *The Theory of Multiple Intelligence*, mengusulkan delapan macam komponen kecerdasan, yang disebutnya dengan *Multiple Intelligence* (Intelegensi Ganda). Intelegensi ganda meliputi: (1) kecerdasan *linguistic-verbal*, (2) kecerdasan logika-matematik yang sudah dikenal sebelumnya, ia menambahkan dengan komponen kecerdasan lainnya yaitu (3) kecerdasan spasial-visual, (4) kecerdasan ritmik-musik, (5) kecerdasan kinestetik, (6) kecerdasan interpersonal, (7) kecerdasan intrapersonal, dan (8) kecerdasan naturalis. Kedelapan kecerdasan tersebut ada dalam benak diri setiap manusia yang perlu dikembangkan dan dipupuk untuk bekal kehidupan dari setiap manusia.

(5) Pendidikan *holistic* (menyeluruh) menurut Minglie (2010) adalah “perpaduan antara intelektual, emosional dan religius. Jika ini dikembangkan dengan baik, maka akan terbentuk manusia yang berjiwa “*holistic*”, yang mencerminkan jati diri / tabiat atau karakter yang unggul”.

(6) Belajar berdasarkan pengalaman, menurut Ulum (2010) tahapnya, sebagai berikut:

(a) **Tahap Mengalami (Pengalaman).** Pengalaman merupakan inti proses belajar. Ini merupakan langkah awal dari proses refleksi. Hal ini mencakup segala sesuatu yang telah kita alami yang

mencakup keberadaan kita, kegiatan-kegiatan kita, perasaan-perasaan kita, pengamatan kita dan apa saja yang kita dengar.

(b) **Tahap Berbagi Pengalaman / Tahap Pengungkapan.**

Merupakan tahap kedua dalam proses belajar atau proses pelatihan. Kita memaparkan atau menyampaikan berbagai pengalaman kita. Apa yang terjadi; Apa yang saya katakan, saya rasakan; Apa yang dirasakan dan dikatakan oleh orang lain; Bagaimana pengalaman itu mempunyai arti. Kita ingin berbagai pengalaman, perasaan dan nilai-nilai yang terkandung dalam berbagai isu dan konteks dimana isu dan konteks tersebut mempunyai hubungan dan arti dalam kehidupan kita.

(c) **Tahap Menganalisis.** Tahap ini merupakan suatu proses pemahaman. Ini merupakan suatu proses untuk mencoba memahami berbagai ungkapan pengalaman dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses belajar atau proses pelatihan secara kritis.

(d) **Tahap Menyimpulkan & Merencanakan.** Ini merupakan tahap yang kritis dalam proses pembelajaran dan proses pelatihan. Berbagai ungkapan pengalaman dan analisis yang terjadi, perlu ditarik suatu “generalisasi” dan “menyimpulkannya” sebagai bahan untuk menyusun perencanaan.

(e) **Tahap Menerapkan / Penerapan.** Merupakan tahap dimana kita melakukan dan melaksanakan sesuatu yang telah direncanakan atas hasil pembelajaran. Sebagai implikasi dan konsekuensi dari penerapan model pembelajaran melalui Daur

belajar berdasarkan pengalaman tersebut di atas adalah “peranan” dan “fungsi” dari pengajar serta metode dan teknik-teknik yang dipergunakan, sehingga “tahapan-tahapan” tersebut di atas dapat berjalan dengan baik.

(7) Belajar dengan simbol (*metaphoric learning*), adalah suatu kegiatan pembelajaran yang belajar dengan media simbol untuk memperjelas pemahaman peserta didik.

(8) Simulasi atau permainan, adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mempraktekkan suatu teori yang sedang dikaji dalam bentuk simulasi atau bermain peran sehingga, pembelajaran dapat dipahami dengan maksimal oleh pengajar maupun peserta didik.

e) **Tujuan dan Manfaat dari pembelajaran *quantum*.**

Adapun *quantum* dalam pembelajaran merupakan cara pengubahan bermacam-macam interaksi, hubungan dan inspirasi yang ada di dalam dan di sekitar moment belajar. Dalam prakteknya, *quantum* menggabungkan sugestologi, teknik pemercepatan belajar dan *neurolinguistik* dengan teori, keyakinan, dan model tertentu. *Quantum* dalam pembelajaran mengasumsikan bahwa jika siswa mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi yang tidak bisa terduga sebelumnya. Dengan model belajar yang tepat siswa bisa meraih hasil belajar secara berlipat-ganda. Salah satu konsep dasar dari metode ini adalah belajar itu harus mengasyikkan dan berlangsung dalam suasana gembira, sehingga pintu masuk untuk informasi baru akan lebih besar dan terekam dengan baik.

Mahmuddin (2009) menjelaskan Tujuan Pembelajaran *Quantum*, antara lain: Tumbuhnya emosi positif, kekuatan otak, keberhasilan dan

kehormatan diri yang ada pada diri siswa sehingga ada keseimbangan antara sisi akademik maupun sisi sosialnya. Manfaat Pembelajaran *Quantum*: Sikap Positif, Motivasi, Belajar Aktif, Kreatif, Membangun dan Mempertahankan lingkungan positif, Kepercayaan diri, dan siswa tersebut dapat mencapai sukses.

3. Pengertian Kreativitas Siswa

Kreativitas adalah sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya. Ia dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis pemiliran yang menghasilkan bukan hanya perangkuman.

Anak kreatif itu memiliki seribu macam jalan dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi. Mengingat cara berfikir seseorang yang kreatif itu *divergent* atau berbeda dengan yang lainnya. Dengan adanya perbedaan tersebut maka, setiap siswa memiliki ciri khas atau keunikan ide yang bisa menumbuh kembangkan pikirannya.

Menurut Ismail (2006: 256-257) ciri anak kreatif antara lain:

- a. memiliki seribu satu jalan, mengingat cara berfikir anak kreatif itu *divergent* atau berbeda-beda dalam pengambilan keputusan atas masalah yang mereka hadapi dalam pembelajaran,
- b. memiliki etos kerja produktif, sebab lebih menekankan proses dari pada hasil akhirnya,
- c. mencintai aktivitas yang mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru (original) dan berbeda,
- d. memiliki daya kompetensi yang tinggi,
- e. memiliki kepercayaan diri yang kuat,
- f. ulet dan tabah, dan
- g. secara fisik anak kreatif selalu berantakan, kotor, energik, banyak keinginan, sering terluka dan cenderung usil karena kecerdikannya.

Adapun hal yang perlu diketahui oleh pendidik dengan mengembangkan kreativitas anak adalah faktor kepribadian anak. Kreativitas muncul dari keunikan-

keunikan pribadi individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Setiap anak mempunyai bakat kreatif dalam bidang dan kadar yang berbeda-beda. Pendidik hendaknya menemukan, mengenali, dan menghargai bakat kreatif anak serta memberi kesempatan untuk mengembangkannya secara optimal. Menurut Munandar (2009: 71) ciri-ciri orang yang mempunyai kreativitas, antara lain sebagai berikut: “Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam; Sering mengajukan pertanyaan yang baik; Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah; Bebas dalam menyatakan pendapat; Mempunyai rasa keindahan yang dalam; Menonjol dalam salah satu bidang seni; Mampu melihat suatu masalah dari berbagai segi atau sudut pandang; Mempunyai rasa humor yang luas; Mempunyai daya imajinasi dan Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah”.

Rasa ingin tahu mencakup senang menjajaki buku-buku, gambar-gambar dan sebagainya untuk mencari ide baru, senang dengan sesuatu yang baru dan bereksperimen dengan benda-benda unik dan menarik. Pengajuan pertanyaan yang baik dengan sopan dan masuk akal. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah Pemberian gagasan yang masuk akal. mengemukakan gagasan dengan teori yang valid dan relevan. Bebas mengemukakan pendapat mencakup berani mengemukakan pendapat dari pemikiran sendiri. Mempunyai rasa keindahan yang dalam mencakup mampu Ber Eksplorasi, Rapi dan Menyenangkan. Menonjol dalam bidang seni mencakup Menekuni bidang yang dipahami dan mampu Berkreasi dengan apa yang ada dalam pikiran individu. Melihat suatu masalah dari berbagai segi/ sudut pandang mencakup Berwawasan luas dan tidak puas dengan satu jawaban saja. Rasa humor luas mencakup Berbicara dengan santai tapi bermutu. Imajinatif mencakup memikirkan sesuatu yang belum dilakukan oleh orang lain, memperagakan atau

membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi. Original mencakup dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah, Berani mencoba hal-hal yang baru dan Tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.

4. Hasil Belajar Akuntansi

a. Pengertian Hasil Belajar

Sukmadinata (2009: 102) menyatakan bahwa “Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang”. Penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motoriknya.

Hasil belajar merupakan objek evaluasi dari proses belajar. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai suatu hasil dari dari proses mengajar guru dan belajar siswa. Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan belajar seorang siswa, maka perlu adanya informasi yang berhubungan dengan indikator-indikator adanya perubahan perilaku dan sikap siswa. Hal ini dapat diketahui melalui hasil belajar siswa. Perubahan tingkah laku dan pribadi sebagai hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Syamsuddin (2002: 15), dalam buku psikologi kependidikan mendefinisikan prestasi atau hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Daya atau kemampuan seseorang untuk berfikir dan berlatih ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu dan kegiatan pembelajaran di sekolah;

- 2) Hasil belajar tersebut terutama dinilai aspek kognitifnya (*transferable*) karena yang bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; dan
- 3) Hasil belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap tugas siswa dan ulangan – ulangan atau ujian yang ditempuhnya.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas mengenai hasil belajar dapat disimpulkan, bahwa hasil belajar harus mencakup tiga aspek antara lain: a). ranah kognitif; b). ranah afektif (sikap dan nilai); dan c). ranah psikomotorik. Dalam ranah kognitif, ditinjau dari segi pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi atau penerapan, evaluasi dan kreatif. Ranah afektif ditinjau dari segi penerimaan, sambutan, apresiasi, internalisasi, dan karakterisasi. Dan ranah psikomotorik ditinjau dari segi ketrampilan tindakan dan sikap.

Dimiyati dan Mudjiono (1999: 23) menyatakan bahwa “Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi: a) sikap peserta didik terhadap belajar, b) Kreativitas, c) Konsentrasi belajar, d) kemampuan mengolah bahan belajar, e) kemampuan menyimpan perolehan hasil belajar, f) kemampuan menggali hasil belajar yang disimpan, g) kemampuan berprestasi atau unjuk hasil belajar, h) rasa percaya diri siswa, intelegensi dan keberhasilan belajar. Faktor-faktor eksternal meliputi: a) guru sebagai pembimbing belajar, b) sarana dan prasarana belajar, c) kondisi pembelajaran, d) kebijakan penilaian, e) kurikulum yang diterapkan, f) lingkungan sosial peserta didik”.

Hasil belajar ranah kognitif adalah hasil belajar yang mencakup kegiatan otak. Ranah kognitif membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang lebih tinggi yakni kreatif. Kawasan kognitif ini terdiri atas 6 (enam) tingkatan sesuai dengan

perkembangan taksonomi Bloom revisi yang dipublikasikan tahun 2001 oleh Anderson (2010: 44-45) secara hierarki berturut-turut sebagai berikut: Mengingat (*remember*), pemahaman (*Understand*), penerapan (*Apply*), Analisis (*Analyze*), Evaluasi (*Evaluate*) dan Penciptaan / kreatif (*create*) yang sebelumnya terdapat 6 (enam) tingkatan juga yaitu: Pengetahuan (*knowledge*); Pemahaman (*Understand*); Penerapan (*Apply*); Analisis (*Analysis*); Sintesis (*Synthesis*) dan evaluasi (*Evaluation*).

Suatu hasil belajar lebih valid lagi harus diukur dengan baik dan benar untuk mendapatkan hasil yang benar-benar meyakinkan. Karakteristik tes hasil belajar siswa menurut Mahmud (1989: 259-261) terbagi menjadi 3, antara lain sebagai berikut:

1) Validitas

Pertama, tes harus bersifat valid, artinya ia harus mengukur apa yang hendak diukur. Valid adalah suatu konsep yang spesifik, suatu tes adalah valid untuk maksud tertentu dalam kondisi tertentu.

2) Reliabilitas

Tes hasil belajar juga harus bersifat *reliabel*, artinya ia harus mengukur secara konsisten apa yang diukurnya. Konsisten ini dapat ditentukan dengan jalan membandingkan hasil siswa pada tes yang diselenggarakan berturut-turut. Biasanya reliabilitas diukur dalam artian koefisien korelasi. Koefisien disini dapat diubah menjadi galat baku (*standard error*) pengukuran-pengukuran yang menunjuk pada fluktuasi atau naik-turunya skor siswa kalau dites kembali. Semakin rendah reliabelitas, semakin tinggi fluktuasi yang mungkin terjadi. Harus dicatat bahwa suatu tes yang reliabel tidak perlu valid. Sebab reliabelitas mengukur sesuatu yang berbeda dengan apa yang diukurnya. Sebaliknya, suatu

tes yang sama sekali tidak reliabel tidak dapat dikatakan valid, tetapi kalau suatu tes harus valid, ia harus *reliable*.

3) Usabilitas

Usabilitas atau dapatnya digunakan, meliputi biaya, mudah sukarnya penyekoran dan daya tarik tes. Hal ini memang kurang penting kedudukannya, tetapi kalau dua tes seimbang benar validitas dan reliabilitasnya. Faktor-faktor seperti biaya dan tenaga hendaknya dipertimbangkan. Misalnya, kalau hanya sedikit siswa yang akan dites, kiranya lebih praktis digunakan tes essay, tetapi kalau siswa yang akan dites jumlahnya banyak akan lebih menghemat waktu dan tenaga apabila dipakai tes obyektif.

Menurut bentuknya, tes hasil belajar dapat dibedakan menjadi macam-macam, Mahmud (1989: 263-264) membedakan menjadi 2 yaitu sebagai berikut:

1) Tes Obyektif

Tes obyektif terdiri dari bermacam jenisnya, yaitu pilihan ganda, menjodohkan, benar-salah, dan tes jawab singkat atau mengisi titik-titik.

2) Tes Essay

Hasil belajar yang paling baik dapat diukur dengan cara meminta siswa untuk menyusun jawabannya sendiri. Dalam hal ini dapat dipakai tes essay. Bagian paling sulit dalam pengukuran tes essay adalah menimbang-nimbang dan memutuskan kualitas jawaban yang diberikan siswa, di samping membuat pertanyaan-pertanyaan yang baik dan jelas juga tidak mudah. Tidak sedikit faktor yang terlibat dalam menyusun pertanyaan, penyelenggaraan tes dan menilainya. Dengan demikian, untuk menggunakan tes essay memang harus benar-benar paham apa yang hendak diukur serta cara melakukannya.

b. Pelajaran Akuntansi

1) Pengertian Akuntansi

Menurut *American Accounting Association* dalam Somantri (2000: 9) yang diterjemahkan sebagai berikut: “akuntansi adalah proses identifikasi, pengukuran dan penyampaian informasi ekonomis untuk memungkinkan pembuatan pertimbangan-pertimbangan dan pengambilan keputusan yang jelas dan tegas oleh pemakai informasi tersebut”.

2) Pengertian Laporan Keuangan

Somantri (2000: 48) menjelaskan bahwa “laporan keuangan adalah neraca dan perhitungan rugi-laba serta segala keterangan-keterangan yang dimuat dalam lampiran-lampirannya, antara lain laporan sumber dan penggunaan dana-dana (arus kas), dan laporan perubahan modal”.

Setiap laporan ada banyak akun yang menjadi bagian dari setiap laporan keuangan tersebut. Misalnya dalam laporan neraca ada 3 (tiga) bagian utama yaitu akun harta, hutang dan modal. Dalam laporan laba-rugi ada bagian pendapatan dan biaya yang harus dikeluarkan oleh pihak perusahaan. Dalam laporan arus kas menggambarkan akun-akun yang bisa menambah kas dan pengeluaran kas. Selanjutnya, laporan perubahan modal terdapat akun modal awal ditambah dengan laba/rugi yang diperoleh dari laporan laba/rugi setelah itu kalau dalam periode tersebut laba maka untuk menambahkan modal awal tersebut dan kalau rugi maka untuk pengurang modal awal. Setelah itu kalau ada prive untuk mengurangi modal juga. Susunan laporan keuangan tersebut terdiri dari bentuk skontro dan *staffel* atau bentuk laporan.

5. Penelitian Yang Relevan

commit to user

Quantum learning pernah diujicobakan di kelompok belajar *Super Camp* di California. Dari penelitian doctoral Jeanete Vos-Groenendal pada tahun 1991. Sampel yang digunakan 6402 siswa usia 12-22 tahun, dengan hasil sebagai berikut: 68% meningkatkan motivasi, 73% prestasi belajar meningkat, 81% keyakinan dapat meningkat, 95% mempunyai sikap positif terhadap *Super Camp*, 98% dapat meningkatkan keterampilan, 97% siswa berhasil meningkatkan hasil belajarnya (DePorter, 2007: 19).

Buzan dalam bukunya yang berjudul: *Mind Mapp* Untuk Meningkatkan Kreativitas, menyatakan bahwa *mind mapp* merupakan alat paling hebat yang dapat membantu otak berfikir secara teratur. *Mind mapp* merupakan peta perjalanan yang hebat dari ingatan. Dengan itu, bisa memberikan kemudahan dalam mengatur segala fakta dan hasil pemikiran yang melibatkan cara kerja alami otak sejak awal. Ini berarti, upaya untuk mengingat dan menarik kembali informasi dikemudian hari akan lebih mudah, serta lebih dapat diandalkan daripada menggunakan cara pencatatan tradisional. Selain itu, dengan pencatatan yang menarik maka, peserta didik lebih mudah untuk mengingat dan bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Penelitian yang dilaksanakan Ilhamdi (Mahasiswa Universitas Mataram) dengan judul: Model Pembelajaran Berbasis Peta Konsep dan Handout Untuk Meningkatkan Prestasi belajar IPA Biologi Siswa Kelas 1 SMPN 4 Linggar Lombok Barat. Dengan hasil penelitian, dengan model pembelajaran berbasis peta konsep dan handout dapat meningkatkan prestasi belajar dengan peningkatan sebesar 31,5% dari hasil pembelajaran sebelumnya (Jurnal Pijar MIPA Vol. 2 No. 2 September 2007).

Penelitian yang dilaksanakan Joko Suwandi dan Muhammad Yahya (Dosen FKIP Akuntansi UMS) dengan judul: Upaya Peningkatan Efektivitas Pembelajaran

Ekonomi Mikro Dengan Media Peta Konsep. Dengan hasil penelitian, dengan media peta konsep dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran Ekonomi Mikro dengan hasil belajar dapat meningkat sebesar 26, 67% dari pembelajaran sebelumnya (Jurnal Varia Pendidikan Vol. 19 No. 2 Desember 2007).

Penelitian yang dilaksanakan Darwin, Azizah Wati dan Deliana Sagala (Dosen dan mahasiswa Universitas Riau) dengan judul: Hasil Belajar Fisika Siswa Melalui Pendekatan Multi Kecerdasan Dengan Menggunakan Peta Konsep di Kelas X8 SMAN 1 Pangkalan Kerinci. Dengan hasil penelitian, dengan pembelajaran yang dilaksanakan mendapatkan hasil bahwa: daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan sebesar 80,8% dengan katagori baik; ketuntasan belajar sebesar 92% dari keseluruhan siswa; sikap baik yang terjadi waktu pembelajaran berlangsung sebesar 57,1% dan prikomotornya meningkat menjadi 62,8%. Dengan itu, dapat disimpulkan bahwa: dengan metode pembelajaran yang digunakan yaitu peta konsep dapat meningkatkan daya serap, ketuntasan belajar, sikap dan psikomotonya (Jurnal Geliga Sains Vol.1 No.1, hal 21-24 tahun 2007).

Penelitian yang dilaksanakan Lilik Hidayat Setyawan yang berjudul: Pembelajaran Fisika Dengan Media Peta Konsep dan Modul Terhadap Prestasi Belajar Ditinjau Dari Kemampuan Awal dan Kreativitas Siswa. Dengan hasil penelitian yaitu pembelajaran fisika dengan media peta konsep lebih baik hasil belajarnya dibanding dengan menggunakan modul. Kreativitas belajar dan kemampuan awal yang tinggi juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Tesis program studi pendidikan sains, program pasca sarjana, UNS, 11 Februari 2011).

B. Karangka Pemikiran

commit to user

Proses pembelajaran adalah interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran. pembelajaran ada 2 (dua) kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan pada individu yang mencakup pengetahuan, perasaan, kognitif, afektif dan keterampilan dalam waktu yang lama dan mengarah pada perubahan yang lebih baik. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor:

1. Penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning*.

Dalam penelitian ini kelompok eksperimen menggunakan teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning*. Dengan teknik *mind mapp* (peta pikiran) *setting quantum teaching and learning*, siswa dapat merekam apa yang ada di pikirannya dan bisa membuat sebuah catatan yang bekerja seperti otak kita yaitu *mind mapp*. *Setting quantum* merupakan cara mengajar dimana siswa melakukan pembelajaran dengan tempat dan waktu yang menyenangkan dengan strategi TANDUR (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi dan Rayakan). Dengan pembelajaran yang produktif, siswa akan lebih bisa berekspresi untuk membuat catatan yang bisa siswa pahami sendiri dan dengan pemahaman yang tinggi siswa akan lebih bisa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian dapat diduga ada pengaruh yang positif antara penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar.

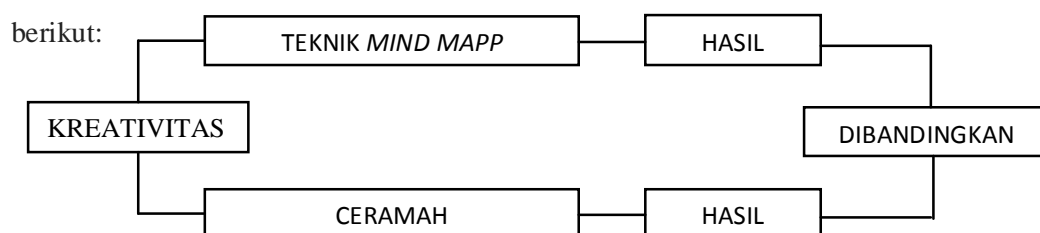
2. Kreativitas belajar siswa.

Kreativitas belajar siswa dalam membuat sebuah catatan yang bisa dipahami oleh siswa itu sendiri akan lebih baik untuk bisa mencapai hasil belajar. Karena, setiap individu memiliki tingkat kreativitas belajar yang beraneka ragam sehingga, dapat pula tingkat hasil belajar yang akan ditempuh oleh setiap individu itu juga berbeda-beda. Dengan

demikian dapat diduga ada pengaruh yang positif antara kreativitas belajar terhadap hasil belajar.

3. Interaksi antara penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau kreativitas belajar terhadap hasil belajar.

Pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dengan kreativitas belajar yang tinggi dari siswa, maka penguasaan materi akuntansi tentang laporan keuangan dimana akuntansi dikenal dengan begitu banyaknya akun-akun yang harus dimengerti tidak hanya dihafalkan. Untuk mengetahui perbedaan akun-akun apa saja yang masuk dalam neraca (misalnya) harus bisa memisah-misalkan akun-akun tersebut dengan baik. Dalam proses pembelajaran yang santai tapi pasti dan dengan teknik pencatatan akuntansi dengan *mind mapp* akan bisa memahami akuntansi dengan baik tanpa didukung dengan tingkat kreativitas belajar siswa tidak mungkin menghasilkan penguasaan materi akuntansi dengan baik. Dengan pembelajaran menggunakan teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* didukung dengan kreativitas belajar siswa akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat diduga bahwa terdapat hubungan yang positif secara bersama-sama antara dua variabel tersebut. Bertolak dari dasar pemikiran di atas, maka hubungan antara variabel-variabel dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar II.1: Karangka berfikir Pengaruh Pembelajaran Teknik *Mind Mapp* Dengan *Setting Quantum Teaching and Learning* Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Kreativitas Belajar Siswa Mata Diklat Siklus Akuntansi Bab Laporan Keuangan pada siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

C. Hipotesis

commit to user

Sugiyono (2005: 51) menyatakan bahwa “Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun bentuk kalimat pernyataan”. Dari pengertian di atas hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan ceramah terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan pada siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

Hasil belajar adalah puncak dari belajar yang dapat mencerminkan keberhasilan belajar siswa terhadap pencapaian tujuan belajar yang telah ditetapkan. Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Salah satu tes yang dapat melihat pencapaian hasil belajar siswa adalah dengan melakukan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar yang dilaksanakan oleh siswa memiliki peranan penting, baik bagi guru ataupun bagi siswa yang bersangkutan. Bagi guru, tes hasil belajar dapat mencerminkan sejauh mana materi pelajaran dalam proses pembelajaran dapat diikuti dan diserap oleh siswa sebagai tujuan instruksional. Bagi siswa tes hasil belajar bermanfaat untuk mengetahui sebagai mana kelemahan-kelemahannya dalam mengikuti pelajaran.

Mind Mapp atau peta pikiran merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi. Informasi berupa materi pelajaran yang diterima siswa dapat diingat dengan bantuan catatan. Peta pikiran merupakan bentuk catatan yang tidak monoton karena memadukan fungsi kerja otak secara bersamaan dan saling berkaitan satu sama lain. Dengan demikian, akan terjadi keseimbangan kerja kedua belahan otak. Otak dapat menerima informasi berupa gambar, simbol, citra, musik dan lain lain yang

commit to user

berhubungan dengan fungsi kerja otak kanan. Ditambah dengan *setting quantum teaching and learning* membuat peserta didik dengan bebas mengekspresikan diri sesuai dengan imajinasi yang ada dalam pikirannya. Penggunaan teknik pembelajaran yang sesuai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan teknik pembelajaran yang sesuai, siswa dapat mencapai hasil belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan dalam dirinya. Proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh emosi di dalam dirinya. Emosi dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar apakah hasilnya baik atau buruk. Pembelajaran berbasis peta pikiran, berusaha menggabungkan kedua belahan otak yakni otak kiri yang berhubungan dengan hal yang bersifat logis (seperti belajar) dan otak kanan yang berhubungan dengan keterampilan (aktivitas kreatif).

Pembelajaran ceramah adalah pembelajaran yang memusatkan kegiatan belajar pada guru. Siswa hanya duduk, mendengarkan dan menerima informasi. Cara penerimaan informasi kurang efektif karena tidak adanya proses penguatan daya ingat, walaupun ada proses penguatan yang berupa pembuatan catatan, siswa membuat catatan dalam bentuk catatan yang monoton dan linear.

Beberapa penelitian yang meneliti tentang pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* seperti Ilhamdi (2007), Darwin (2007) dan Setyawan (2011) juga menghasilkan kesimpulan yang sama yaitu teknik *mind mapp* dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hi = Pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan ceramah terhadap hasil belajar mata diklat

siklus akuntansi bab laporan keuangan pada siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

2. Terdapat perbedaan siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi dengan kreativitas yang rendah terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

Kreativitas adalah segala potensi yang terdapat dalam setiap diri individu yang meliputi ide-ide atau gagasan-gagasan yang dapat dipadukan dan dikembangkan, sehingga dapat menciptakan suatu produk yang baru dan bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Kreativitas muncul karena adanya motivasi yang kuat dari diri individu yang bersangkutan. Produk dari kreativitas dapat dihasilkan melalui serangkaian tahapan yang memerlukan waktu relatif lama. Secara efektif, individu kreatif memiliki ciri rasa ingin tahu yang besar, tertarik terhadap tugas-tugas majemuk yang dirasakan sebagai tantangan, berani mengambil resiko untuk membuat kesalahan, mempunyai rasa humor, ingin mencari pengalaman-pengalaman baru. Kreativitas siswa yang berbeda dalam pembuatan *Mind Mapp* dapat menghubungkan ide baru dan unik dengan ide yang sudah ada, sehingga menimbulkan adanya tindakan spesifik yang dilakukan oleh siswa. Dengan penggunaan warna dan simbol-simbol yang menarik akan menciptakan suatu hasil pemetaan pikiran yang baru dan berbeda. Pemetaan pikiran merupakan salah satu produk kreatif yang dihasilkan oleh siswa dalam kegiatan belajar. Sistem limbik pada otak manusia memiliki peranan penting dalam penyimpanan dan pengaturan informasi (memori) dari memori jangka pendek menjadi memori jangka panjang secara tepat.

Dalam proses belajar, siswa menginginkan materi pelajaran yang diterima menjadi memori jangka panjang, sehingga ketika materi tersebut diperlukan kembali

siswa dapat mengingatnya. Belahan *neocortex* juga memiliki peranan penting dalam penguatan memori. Belahan otak kiri yang berkaitan dengan kata-kata, angka, logika, urutan, dan rincian (aktivitas akademik). Belahan otak kanan berkaitan dengan warna, gambar, imajinasi, dan ruang atau disebut sebagai aktivitas kreatif. Jika kedua belahan *neocortex* ini dipadukan secara bersamaan maka informasi (memori) yang diterima dapat bertahan menjadi memori jangka panjang. Dengan demikian, ketika siswa belajar dengan memanfaatkan kreativitasnya dapat meningkatkan hasil belajar karena, mereka mengalami langsung apa yang siswa alami. Dengan kreativitas (sikap kreatif) siswa dalam proses pembelajaran hasil belajarnya akan meningkat. Senada dengan penelitian yang dilakukan Setyawan (2011) menyimpulkan bahwa kreativitas siswa mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasar pembahasan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hi = Terdapat perbedaan siswa yang mempunyai kreativitas yang tinggi dan kreativitas yang rendah terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

3. Terdapat interaksi pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

Keuntungan penggunaan catatan *mind mapp* yaitu membiasakan siswa untuk melatih aktivitas kreatifnya sehingga siswa dapat menciptakan suatu produk kreatif yang dapat bermanfaat bagi diri dan lingkungannya. Hal lain yang berkaitan dengan sistem ambak yaitu peranaannya sebagai pengatur emosi seperti marah, senang, lapar,

commit to user

haus dan sebagainya. Emosi sangat diperlukan untuk menciptakan motivasi belajar yang tinggi. Motivasi yang tinggi dapat menambah kepercayaan diri siswa, sehingga siswa tidak ragu dan malu serta mau mengembangkan potensi-potensi yang terdapat dalam dirinya terutama potensi yang berhubungan dengan kreativitas. Peta pikiran yang terdapat dalam pembelajaran quantum adalah salah satu produk kreatif bentuk sederhana yang dapat dikembangkan. Dengan pembelajaran *mind mapp* dan kreativitas dalam belajar jelas akan meningkatkan hasil belajar karena, otak-otak akan merangsang dengan sendirinya hal yang mereka kerjakan.

Berdasar pembahasan di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hi = Terdapat interaksi pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas terhadap hasil belajar mata diklat akuntansi siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.



BAB III METODE PENELITIAN

E. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Tamansiswa Sukoharjo. Pemilihan lokasi tersebut berdasarkan pertimbangan, sebagai berikut:

- a. SMK Tamansiswa Sukoharjo merupakan salah satu sekolah swasta yang berada di kabupaten Sukoharjo dan baru puluhan tahun berdiri sehingga layak untuk diteliti sebagai obyek penelitian dan hasilnya dapat digunakan untuk mengembangkan sekolah tersebut menjadi sekolah yang besar dan favorit terutama warga masyarakat Sukoharjo dan sekitarnya.
- b. Penelitian yang bertema pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar ditinjau dari kreativitas siswa belum pernah diteliti di SMK Tamansiswa Sukoharjo.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian direncanakan dimulai pada bulan Agustus 2011 sampai bulan Januari 2011. Adapun perincian jadwal penelitian adalah sebagai berikut:

52

Tabel III. 1.

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Penelitian	Tahun 2011/2012					
	Bulan					
	Agust	Sept	Okt	Nov	Des	Jan
1. Persiapan Penelitian						
• Pengajuan Judul						
• Penyusunan Proposal						
• Ijin Penelitian						
2. Pelaksanaan Penelitian						
• Pengumpulan Data						
• Analisis Data						
• Penarikan Hasil						
3. Penyusunan Laporan						

F. Metode Penelitian

Salah satu cara mencari kebenaran yang dipandang ilmiah adalah melalui suatu metode penelitian. Tujuan umum pelaksanaan penelitian adalah untuk memecahkan *commit to user*

masalah, maka langkah-langkah yang digunakan harus relevan dengan masalah yang dirumuskan. Menurut Hadi (2004: 4) penelitian adalah “Usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji kebenaran suatu pengetahuan yang dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah”. Berdasarkan pengertian tersebut, maka metode penelitian dapat diartikan sebagai suatu cara yang digunakan oleh peneliti untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu pengetahuan dengan menggunakan teknik dan cara-cara tertentu. Arikunto (2002: 3) menyatakan bahwa “Eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor lain yang bisa mengganggu”.

Metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu, karena peneliti tidak mungkin untuk mengontrol semua variabel yang relevan. Suryabrata (1995: 33) menyatakan bahwa “untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan atau memanipulasikan semua variabel yang relevan”. Dikatakan eksperimen semu karena adanya suatu sebab mengikat yang tidak dapat dimanipulasi dan tidak mungkin dihindari, yaitu peneliti hanya bisa menerima pengelompokan siswa dalam kelas seperti apa adanya, adapun alasan peneliti menggunakan model ini, karena ingin menguji pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar ditinjau dari kreativitas belajar siswa.

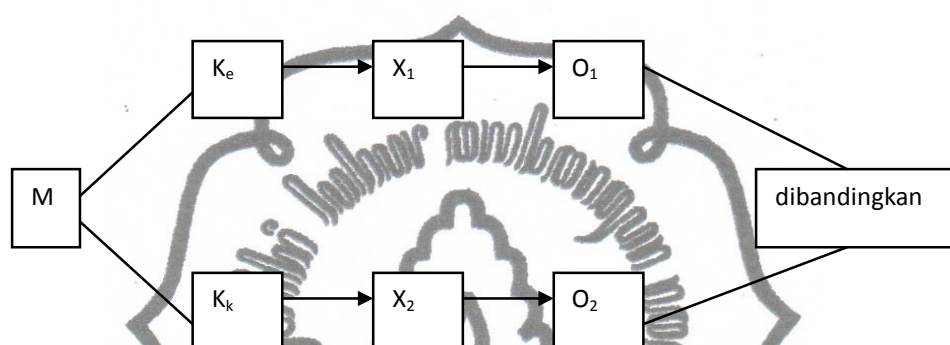
1. Rancangan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan yang akan diteliti, menurut Hadi (2004: 504) menyatakan bahwa “penelitian yang dilaksanakan menggunakan metode eksperimen

dengan rancangan “*Matched Groups Design (G-M)*”. Gambar rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar III.1

Gambar Rancangan *Matched Groups Design*



Keterangan:

M : menyamakan kedua kelompok,

K_k : kelas eksperimen,

K_e : kelas kontrol,

X₁ : pembelajaran akuntansi dengan teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning*

X₂ : pembelajaran akuntansi dengan menggunakan metode ceramah dengan *setting quantum teaching and learning*, dan

O₁ dan O₂: hasil test akhir (*post-test*).

Prosedur dalam rancangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Memilih subyek dari suatu populasi secara random,
- b. Mengelompokkan subyek tersebut menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang dikenai variabel perlakuan X₁, dan kelompok kontrol yang dikenai perlakuan X₂,

commit to user

- c. Menyamakan kemampuan awal dengan pre tes akuntansi dengan kompetensi mengerjakan soal kemampuan laporan keuangan yang sudah diketahui siswa sebelumnya. Tujuan menyamakan adalah untuk mengetahui apakah kedua kelompok atau kelas telah seimbang kedua kelompok atau kelas berangkat dari titik tolak yang sama,
- d. Melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, untuk kelas eksperimen pengajaran dengan menggunakan teknik *mind mapp* dan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah,
- e. Mengadakan tes kedua kelas pada akhir pengajaran,
- f. Hasil tes kedua kelas dibandingkan untuk diketahui apakah penggunaan teknik *mind mapp* dan kelompok kontrol menggunakan metode ceramah, dan
- g. Menggunakan tes statistik yang cocok dengan rencana ini untuk menentukan apakah perbedaan dalam nilai yang telah dihitung dalam langkah itu signifikan.

Penelitian ini selanjutnya menggunakan rancangan faktorial 2X2, dengan maksud untuk mengetahui pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel III. 2

Rancangan penelitian

B	A	MODEL PEMBELAJARAN	
		MIND MAPP (A1)	CERAMAH (A2)
Kreativitas Tinggi (B1)		(a1b1)	(a2b1)
Kreativitas Rendah (B2)		(a1b2)	(a2b2)

Penelitian ini mengamati dua kelompok dengan asumsi bahwa setiap kelompok mempunyai kondisi yang sama dalam semua segi, perbedaan terletak pada

commit to user

segi pemberian perlakuan. Untuk menguji kemampuan awal siswa dilakukan *pre test* dengan materi kompetensi mengerjakan laporan keuangan, kemudian dua kelompok tersebut mengisi angket untuk mengetahui kreativitas belajar siswa, setelah itu kelompok pertama (kelompok eksperimen) diberikan perlakuan pengajaran siklus akuntansi dengan menggunakan teknik *mind mapp* pada bab laporan keuangan, sedangkan kelompok kedua (kelompok kontrol) diberikan perlakuan pengajaran siklus akuntansi dengan menggunakan metode ceramah. Akhir perlakuan dilakukan tes belajar kemudian hasil belajar dan angket akan dianalisis dengan menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama kemudian dilanjutkan dengan uji *scheffe*.

2. Variabel Penelitian.

Budiyono (2009: 4) menyatakan bahwa “Variabel berarti sesuatu yang menjadi dasar obyek pengamatan dan sebagai faktor yang berperan dalam peristiwa yang diteliti”. Penelitian ini terdapat 2 jenis variabel yaitu:

a. Variabel Terikat yaitu Hasil belajar akuntansi (Y)

- 1) Devinisi operasional : nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran akuntansi dalam jangka waktu tertentu yang didapat dari tes hasil belajar.
- 2) Indikator : Nilai Tes
- 3) Simbol : Y
- 4) Skala : Interval

b. Variabel Bebas.

1) Pembelajaran Teknik *Mind Mapp Setting Quantum Teaching Learning*

- a) Devinisi Operasional: Teknik Mind Mapp yaitu sebuah rumusan materi pembelajaran dengan digambar sesuai dengan peta pikiran siswa apa

yang dimengerti dan dialami. Dengan proses mengajar yang mana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan sesuai dengan pembelajaran TANDUR (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) dan manfaat yang didapat siswa dengan strategi AMBAK (Apa Manfaat Bagi Ku).

b) Symbol: X1

c) Skala: menggunakan skala nominal dengan kategori yaitu pengajaran dengan menggunakan teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning*.

2) Kreativitas Belajar Siswa

a) Devinisi Operasional: sebuah proses yang menyebabkan lahirnya kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

b) Simbol : X2

c) Skala: menggunakan skala interval yang kemudian ditransformasikan dalam skala ordinal dengan dua kategori (tinggi dan rendah). Kelompok tinggi adalah siswa yang mempunyai skor di atas rata-rata kreativitas belajar, sedangkan kelompok rendah adalah siswa yang mempunyai skor di bawah rata-rata kreativitas belajar. Penentuan kategori berdasarkan perhitungan rataannya, dengan nilai $X > \text{rata-rata}$ dikategorikan kreativitas belajar tinggi dan nilai $X < \text{rata-rata}$ dikategorikan kreativitas belajar rendah.

G. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Arikunto (2002: 108) menjelaskan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian”. Adapun populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012. Peserta didik di kelas X SMK Tamansiswa Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012 sebesar 280 orang.

2. Sampel

Arikunto (1995: 109) menjelaskan bahwa “Sampel adalah bagian atau wakil populasi yang diteliti”.

3. Teknik Pengambilan Sampel

Pengambilan sampel dilakukan dengan sampel kelompok (*cluster random sampling*) atau *random* terhadap siswa kelas X dengan mengambil 2 kelas dari jumlah kelas dengan cara diundi. *Cluster Random Sampling* digunakan bilamana populasi tidak terdiri dari individu-individu melainkan terdiri dari kelompok-kelompok individu atau *cluster* (Margono, 2005: 127). Menurut Arikunto (2002: 112) “Untuk sekedar ancer-ancer maka apabila subyek kurang dari 100, lebih baik sampel diambil semua sehingga penelitian populasi selanjutnya jika jumlah subyek besar dapat diambil antara 10%-15% atau 20%-25% atau lebih”. Dengan syarat tersebut maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil 80 siswa sebagai sampel penelitian dengan 2 kelas yang masing-masing kelas terdapat 40 siswa. Pengambilan sampel sudah memenuhi syarat karena 80 siswa adalah lebih dari 25% dari populasi penelitian. (Data nama siswa terlampir pada lampiran 4 dan 5 halaman 111-112).

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Metode Dokumentasi

Menurut Arikunto (1995: 149), Didalam melaksanakan metode dokumentasi peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku, surat kabar, dokumen, peraturan-peraturan. Notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi atau data-data tentang siswa dan hal-hal yang dapat membantu dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini yang diperlukan dalam bentuk dokumentasi adalah hasil belajar siswa yang berupa lembar penilaian, dokumentasi dari sejarah berdiri, dan dokumentasi-dokumentasi yang berhubungan dengan SMK Tamansiswa Sukoharjo. Data yang diperoleh dari SMK Tamansiswa antara lain: daftar struktur organisasi (lampiran 1 halaman 107); daftar nama guru dan karyawan (lampiran 2 halaman 108-109); denah lokasi (lampiran 3 halaman 110); daftar nama siswa kelompok eksperimen dan kontrol (lampiran 4 dan 5 halaman 111-112) dan hasil belajar baik uji coba maupun penelitian (lampiran 8 halaman 121-124, lampiran 14 halaman 169-172, lampiran 18 halaman 195-196, lampiran 19 halaman 197-199, lampiran 20 halaman 200-202, lampiran 21 halaman 203-205 dan lampiran 22 halaman 206-208).

2. Metode Angket

a. Pengertian Angket

Angket adalah alat untuk mengumpulkan data dengan memberikan interview secara tertulis kepada responden (sumber penelitian). Penelitian ini menggunakan metode angket untuk memperoleh data mengenai kreativitas siswa.

b. Jenis Angket

Jenis angket dipandang dari cara menjawabnya, angket dibedakan menjadi dua yaitu, kuesioner terbuka dan tertutup. Dipandang dari jawaban yang diberikan, ada dua yaitu kuesioner langsung dan tidak langsung. Dilihat dari bentuknya ada kuesioner pilihan ganda, isian, chek list dan skala bertingkat.

c. Penyusunan Angket

- 1) Menyusun Kisi-Kisi Angket yang mengacu pada kreativitas siswa dalam materi mata pelajaran Akuntansi sub bab laporan keuangan.

Tabel. III.3
Kisi-Kisi Angket Kreativitas Belajar Siswa

Komponen	Indikator	No. Butir Soal		Ket.
		+	-	
1. Rasa Ingin Tahu	1. Senang menjajaki buku-buku, gambar-gambar dan sebagainya untuk mencari ide baru.	1	10, 42	
	2. Senang dengan sesuatu yang baru.	2, 32	25	
	3. Bereksperimen dengan benda-benda unik dan menarik.	3, 34	13	
2. Pengajuan pertanyaan yang baik	1. Pengajuan pertanyaan dengan sopan.	6	20	
	2. Pengajuan pertanyaan dengan masuk akal.	4	22	
3. Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah.	1. Pemberian gagasan yang masuk akal.	4, 21	23, 24	
	2. mengemukakan gagasan dengan teori yang valid dan relevan.	5	39	
4. Bebas mengemukakan pendapat	1. Berani mengemukakan pendapat dari pemikiran sendiri.	7, 15	27	

commit to user

5. Mempunyai rasa keindahan yang dalam.	1. Ber Eksplorasi	36	38
	2. Rapi	11	37
	3. Menyenangkan	12	47
6. Menonjol dalam bidang seni.	1. Menekuni bidang yang dipahami.	35	40
	2. Berkreasi	3, 33	41, 49
7. Melihat suatu masalah dari berbagai segi/ sudut pandang.	1. Berwawasan luas	28	24
	2. tidak puas dengan satu jawaban saja.	26	29
8. Rasa humor luas.	1. Berbicara dengan santai tapi bermutu.	17	30
9. Imajinatif	1. Memikirkan sesuatu yang belum dilakukan oleh orang lain.	44	31
	2. Memperagakan atau membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi.	8, 46	50
10. Original dalam ungkapan gagasan dan pemecahan masalah	1. Berani mencoba hal-hal yang baru.	45	9
	2. Tidak mudah dipengaruhi oleh orang lain.	4, 19, 16, 18	28

- 2) Pembuatan butir Soal dibuat berdasarkan kisi-kisi angket yang dibuat sebelumnya. Pemberian skor penilaian angket atau kuesioner dalam penelitian ini menggunakan pedoman pada penskalaan model *Likert*, dimana responden diminta untuk menyatakan sikapnya dalam lima katagori jawaban antara lain, “Selalu (S), Sering (SR), Kadang-kadang (KK), Jarang (J), dan Tidak Pernah (TP)”. (Butir soal angket terlampir di lampiran 6 halaman 113-119).
- 3) Uji Coba Angket

commit to user

a) Uji Validitas

Sebuah data dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya, sedangkan sebuah test dikatakan valid apabila test tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Arikunto (1995: 144) mengatakan bahwa “Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument”. Sebuah item dinyatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Skor pada item menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah, dengan kata lain sebuah item memiliki validitas yang tinggi jika skor total pada item mempunyai kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran dapat diartikan dengan korelasi sehingga untuk mengetahui validitas item digunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson yakni sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots\dots\dots (1)$$

(Arikunto, 1995: 69)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dan y,

$\sum X$ = jumlah skor-skor item soal,

$\sum Y$ = jumlah skor-skor total soal,

$\sum XY$ = jumlah skor-skor X dan Y yang dipasangkan, dan

N = jumlah penelitian.

Klasifikasi validitas soal adalah sebagai berikut:

commit to user

- (1) 0,81 - 1,00 = sangat tinggi (ST),
- (2) 0,61 - 0,80 = tinggi (T),
- (3) 0,41 - 0,60 = cukup (C),
- (4) 0,21 - 0,40 = rendah (R), dan
- (5) 0,00 - 0,20 = sangat rendah (SR) (Arikunto, 1995: 71).

Hasil uji validitas angket terlampir di lampiran 9 halaman 125-133.

b) Uji Reliabelitas

Arikunto (2002: 83) menyatakan bahwa “Reliabilitas suatu tes adalah taraf sampai di mana suatu tes mampu menunjukkan konsistensi hasil pengukurannya yang diperlihatkan dalam taraf ketepatan dan ketelitian hasil”. Reliabilitas test berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, dalam arti instrument tersebut apabila digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Reliabilitas tes dapat dicari dengan menggunakan rumus dari Richardson (KR-20) dalam Arikunto (1995: 98) sebagai berikut: Untuk menghitung tingkat reliabilitas angket, dalam penelitian ini digunakan rumus Alpha dari Cronbach, yaitu:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right) \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan:

r_{11} = indeks reliabilitas instrument,

n = banyaknya butir soal,

s_t^2 = variansi total, *commit to user*

p_i = proporsi banyaknya subyek menjawab benar pada butir ke- i ,

$q_i = 1 - p_i$, dan s_i^2 = variansi butir ke- i .

Selanjutnya dibandingkan dengan harga r_{tabel} produk moment. Tes dikatakan reliabel jika $r_{11} > r_{\text{tabel}}$. Dengan klasifikasi reliabilitas soal adalah:

0,81 - 1,00 = sangat tinggi (ST),

0,61 - 0,80 = tinggi (T),

0,41 - 0,60 = cukup (C),

0,21 - 0,40 = rendah (R), dan

0,00 - 0,20 = sangat rendah (SR). (Arikunto, 1995: 98).

Dalam penelitian ini, uji validitas diujikan di luar sampel dan peneliti melakukan uji validitas pada siswa kelas X di SMK Prawira Marta Kartasura. Dengan alasan, SMK Prawira Marta mendapatkan penilaian akreditasi B sama dengan SMK Tamansiswa Sukoharjo. Uji validitas dilakukan dengan memberikan soal tes dan angket masing-masing dengan soal 50 pertanyaan kepada 40 siswa kelas X SMK Prawira Marta.

Angket kreativitas belajar siswa dari 50 pertanyaan adalah valid semua (hasil terlampir pada lampiran 9 halaman 125-133). Hasil uji reliabelitas angket terlampir dalam lampiran 10 halaman 134-135.

3. Metode Tes

Arikunto (1995: 151) menyatakan bahwa “Test adalah serentetan pertanyaan atau latihan ataupun alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”. Menurut Margono (2005: 170) “Test adalah seperangkat rangsangan

(stimuli) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Metode test pada penelitian ini, digunakan untuk mengambil data tentang prestasi belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Soal test berupa test obyektif yang dibuat sama untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu ditinjau beberapa aspek kelayakannya.

a. Uji Validitas Item Soal

Sebuah data dikatakan valid apabila sesuai dengan keadaan senyatanya, sedangkan sebuah test dikatakan valid apabila test tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Arikunto (1995: 63) mengatakan bahwa “Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument”. Sebuah item dinyatakan valid apabila mempunyai dukungan yang besar terhadap skor total. Skor pada item menyebabkan skor total menjadi tinggi atau rendah, dengan kata lain sebuah item memiliki validitas yang tinggi jika skor total pada item mempunyai kesejajaran dengan skor total. Kesejajaran dapat diartikan dengan korelasi sehingga untuk mengetahui validitas item digunakan rumus korelasi *product moment* dari Pearson yakni sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \dots\dots\dots(3)$$

(Arikunto, 1995: 69)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi variabel x dan y,

$\sum X$ = jumlah skor-skor item soal,

commit to user

ΣY = jumlah skor-skor total soal,

ΣXY = jumlah skor-skor X dan Y yang dipasangkan, dan

N = jumlah penelitian.

Klasifikasi validitas soal adalah sebagai berikut:

0,91 - 1,00 = sangat tinggi (ST),

0,71 - 0,90 = tinggi (T),

0,41 - 0,70 = cukup (C),

0,21 - 0,40 = rendah (R), dan

0,00 - 0,20 = sangat rendah (SR) (Arikunto, 1995: 71).

Hasil dari uji validitas, menyatakan bahwa soal test untuk menilai hasil belajar siswa mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan dari 50 soal pertanyaan yang valid adalah sebanyak 44 (empat puluh empat) butir soal. (hasil terlampir dilampiran 15 halaman 173-181). Dari soal yang valid tersebut digunakan untuk menilai hasil belajar di obyek penelitian yaitu SMK Tamansiswa siswa kelas X.

b. Uji reliabilitas Soal

Sudjana (2010: 148) “Reliabilitas suatu test adalah taraf sampai di mana suatu tes mampu menunjukkan konsistensi hasil pengukurannya yang diperlihatkan dalam taraf ketepatan dan ketelitian hasil”. Reliabilitas test berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, dalam arti instrument tersebut apabila digunakan akan memberikan hasil yang relatif sama. Reliabilitas tes dapat dicari dengan menggunakan rumus dari Richardson (KR-20) dalam AriKunto (1995: 98) sebagai berikut: Untuk menghitung tingkat reliabilitas tes

commit to user

hasil belajar, dalam penelitian ini digunakan rumus dari Kurder-Richardson dengan KR-20, yaitu:

$$r_{11} = \frac{n}{(n-1)} \left(\frac{s_i^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right) \dots\dots\dots(4)$$

Keterangan:

r_{11} = indeks reliabilitas instrument,

n = banyaknya butir soal,

s_t^2 = variansi total,

p_i = proporsi banyaknya subyek yang menjawab benar pada butir ke-i,

$q_i = 1-p_i$ dan

s_i^2 = variansi butir ke-i.

Kemudian dibandingkan dengan harga r_{tabel} produk moment. Tes dikatakan reliable jika $r_{11} > r_{tabel}$ (Arikunto, 1995: 98).

Klasifikasi reliabilitas soal adalah:

0,81 - 1,00 = sangat tinggi (ST),

0,61 - 0,80 = tinggi (T),

0,41 - 0,60 = cukup (C),

0,21 - 0,40 = rendah (R), dan

0,00 - 0,20 = sangat rendah (SR) (Arikunto, 1995: 98).

Dari hasil perhitungan, didapatkan hasil 0.927 dibandingkan dengan r tabel yaitu 0.312 dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa butir soal yang disebutkan

commit to user

mempunyai tingkat reliabilitas sangat tinggi (ST), karena berada pada tingkat 0.81-1.00. (Perhitungan pada lampiran 16 halaman 182-183)

c. Tingkat Kesukaran Soal

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha untuk memecahkannya, sedangkan soal yang terlalu susah akan menyebabkan siswa putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Tingkat kesukaran soal dapat ditunjukkan dengan indeks kesukaran yang menunjukkan sukar mudahnya soal. Harga tingkat kesukaran untuk soal objektif dapat dihitung dengan menggunakan rumus seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (1995: 214) sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J_s} \dots\dots\dots (5)$$

Keterangan:

P : Tingkat Kesukaran,

B : Banyaknya siswa yang menjawab item yang benar, dan

J_s : Jumlah siswa.

Kriteria yang digunakan adalah semakin kecil indeks kesukaran, makin sukar soal tersebut. Sebaliknya semakin besar indeks kesukaran yang diperoleh maka semakin mudah soal tersebut. Kriteria indeks kesukaran menurut Arikunto (1995: 214) adalah sebagai berikut:

P: 0,00 – 0,30 = soal sukar,

P: 0,31 – 0,70 = soal sedang, dan

P: 0,71 – 1,00 = soal mudah.

Dari uji coba yang dilakukan terdapat kesimpulan bahwa, sebagian besar dari butir soal mendapat predikat soal yang sedang sebanyak 41 (empat puluh satu) soal dan 9 (sembilan) soal yang berpredikat mudah. (perhitungan terlampir pada lampiran 14 halaman 169-172).

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda menurut Arikunto (1995: 215) adalah “Kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Rumus daya pembeda menurut Arikunto (1995: 218) adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B \dots\dots\dots (6)$$

Keterangan:

D = indeks diskriminasi,

BA = jumlah jawaban benar dari kelompok atas,

JA = banyaknya peserta kelompok atas,

BB = jumlah jawaban benar dari kelompok bawah,

JB = banyaknya peserta kelompok bawah,

PA = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar, dan

PB = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Klasifikasi daya pembeda soal menurut Arikunto (1995: 223) adalah sebagai berikut:

0,00 – 0,20 = jelek (*poor*),

0,21 – 0,40 = cukup (*satisfactory*),

0,41 – 0,70 = baik (*good*),

commit to user

0,71 – 1,00 = baik sekali (*excellent*), dan

negatif = tidak baik sehingga harus dihilangkan/dibuang.

Dari uji coba yang dilakukan di SMK Prawira Martha terdapat butir soal yang daya bedanya mudah sebanyak 35 (tiga puluh lima) butir soal, 8 (delapan) berpredikat baik, 6 (enam) butir soal berpredikat jelek dan 1 (satu) butir soal yang berpredikat tidak baik. Hasil perhitungan terdapat pada lampiran 14 halaman 169-172).

I. Pengujian Prasyarat Eksperimen

Sebelum eksperimen berlangsung. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang merupakan sampel penelitian yang diambil secara random terlebih dahulu diuji keseimbangan kemampuan awalnya. Dalam penelitian ini terlebih dahulu dilakukan pre tes, hasil pre tes yang diperoleh digunakan untuk menguji keseimbangan rata-rata kemampuan awalnya. Hal ini dimaksudkan agar hasil dari eksperimen benar-benar akibat dari perlakuan yang dibuat, bukan pengaruh yang lain. Keseimbangan rata-rata dengan menggunakan uji-Z adalah:

1. Hipotesis

$$H_0 : \mu = \mu_1,$$

$$H_1 : \mu \neq \mu_2,$$

2. Tingkat Signifikan $\alpha = 0,05$,

3. Statistik Uji

$$Z = \frac{(\overline{X}_1 - \overline{X}_2)}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} - \frac{S_2^2}{n_2}}} \dots\dots\dots (7)$$

Keterangan:

commit to user

$Z = Z \text{ hitung; } Z \sim N(0,1),$

\overline{X}_1 = rata-rata pretes kelompok eksperimen,

\overline{X}_2 = rata-rata pretes kelompok kontrol,

s_1^2 = variansi kelompok eksperimen,

s_2^2 = variansi kelompok kontrol,

n_1 = jumlah siswa kelompok eksperimen, dan

n_2 = jumlah siswa kelompok kontrol.

4. Daerah Kritis

$$DK = \left\{ Z \mid Z > Z_{\alpha/2} \right\} \dots \dots \dots (8)$$

5. Keputusan Uji

H_0 ditolak jika $Z \in DK$ (Budiyo, 2009:153).

Dari uji prasyarat yang dilakukan di SMK Tamansiswa terhadap sampel yaitu 2 kelas yang terdiri dari 40 siswa terdapat hasil kelompok 1 mendapatkan rerata 68.86 dan kelompok 2 mendapatkan hasil 69.09. (perhitungan terdapat di lampiran 18 halaman 195-196). Dengan demikian, yang mendapatkan rerata yang lebih kecil maka, menjadi kelompok eksperimen adalah kelompok 1 sedangkan, kelompok 2 menjadi kelompok kontrol.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data, merupakan suatu cara yang digunakan oleh seorang peneliti untuk memecahkan masalah dan membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis variansi dua jalan dengan frekuensi sel tak sama. Sebelum dilakukan analisis data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis.

Analisis variansi hanya dapat dilakukan jika memenuhi persyaratan analisis. Menurut Budiyo (2009: 203) persyaratan analisis variansi adalah sebagai berikut:

1. Setiap sampel diambil secara random dari populasinya.
2. Masing-masing populasi saling independen dan masing-masing data amatan saling independen di dalam kelompoknya.
3. Setiap populasi berdistribusi normal (sifat normalitas populasi).
4. Populasi-populasi mempunyai variansi yang sama (sifat homogenitas populasi).

Siswandari (2002: 48) mengemukakan bahwa “Ada beberapa syarat yang umumnya dituntut dalam kaitannya dengan penggunaan anava ini. Syarat yang dimaksud berkenaan dengan apa yang disebut uji asumsi”. Uji asumsi dalam analisis variansi pada dasarnya menyangkut pemeriksaan mengenai dua hal yaitu homogenitas variansi dan normalitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi berdistribusi normal. Uji Normalitas menggunakan metode *Lilliefors*. Alasan dipilihnya uji *Lilliefors* karena uji ini dapat digunakan untuk sampel yang kecil. Adapun prosedur ujinya adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis

H_0 : Sampel berasal dari populasi normal,

H_1 : Sampel berasal dari populasi yang tidak normal.

b. Taraf Signifikansi: $\alpha = 0,05$.

c. Statistik uji:

$$L = \max [F(z_i) - S\{z_i\}] \dots\dots\dots (9)$$

Keterangan:

commit to user

$F(z_i) = P(Z \leq z_i)$ dengan $Z \sim N(0,1)$,

$S(z_i) =$ Proporsi cacah $z \leq z_i$ terhadap seluruh cacah z_i ,

$z_i =$ Skor standar $z_i = \frac{(X_i - \bar{X})}{s}$, dan

$s =$ Standar Deviasi.

d. Daerah kritis:

$DK = \{L | L > L_{\alpha:n}\}$ dengan n ukuran sampel,

e. Keputusan uji

H_0 ditolak jika $L \in DK$ atau H_0 tidak ditolak jika $L \notin DK$ (Budiyono, 2009: 169).

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah populasi mempunyai variansi yang sama. Untuk menguji homogenitas ini digunakan metode *Bartlett* dengan statistik uji Chi Kuadrat sebagai berikut:

a. Hipotesis

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2 = \dots = \sigma_k^2,$$

H_1 : terdapat kedua kelompok mempunyai variansi yang berbeda.

b. Taraf signifikansi: $\alpha = 0,05$,

c. Statistik uji:

$$\chi^2 = \frac{2,203}{c} \left(f \log RKG - \sum f_j \log s_j^2 \right) \dots \dots \dots (10)$$

Dimana:

$$\chi^2 \sim \chi^2 (k-1),$$

commit to user

k = jumlah cacah populasi (cacah sampel),

f = derajat bebas untuk RKG = $N-k$,

f_j = derajat bebas untuk $s_j^2 = n_j-1$,

$j = 1, 2, \dots, k$,

N = cacah semua pengukuran,

n_j = cacah pengukuran pada sampel ke- j ,

$$c = 1 + \frac{1}{3(k-1)} \left(\sum \frac{1}{f_j} - \frac{1}{f} \right) \dots \dots \dots (11)$$

$$RKG = \frac{\sum SS_j}{\sum f_j}; SS_j = \sum X_j^2 - \frac{(\sum X_j)^2}{n_j} = (n_j - 1)ss_j^2 \dots \dots \dots (12)$$

d. Daerah kritik:

$$DK = \{ \chi^2 \mid \chi^2 > \chi_{\alpha, k-1}^2 \} \dots \dots \dots (13)$$

e. Keputusan uji

H_0 ditolak jika $\chi^2 \in DK$ atau diterima jika $\chi^2 \notin DK$ (Budyono, 2009: 176-177).

3. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji signifikansi perbedaan efek kolom, efek baris dan kombinasi efek kolom terhadap variabel terikat, hipotesis dalam penelitian ini dianalisa dengan analisis variansi dua jalan 2X2 dengan frekuensi sel tak sama dengan model sebagai berikut:

$$X_{ijk} = \mu + \alpha_i + \beta_j + \alpha\beta_j + \varepsilon_{ijk} \dots \dots \dots (14)$$

Keterangan:

commit to user

X_{ijk} = data amatan ke-k yang dikenai faktor A (model pembelajaran) kategori ke-i, faktor B (kegiatan belajar) kategori ke-j,

I = 1,2...p;p= banyaknya baris,

J = 1,2...q;q= banyaknya kolom,

K = 1,2...n_{ij};n_{ij}= banyaknya data amatan pada sel ij,

μ = rerata besar (pada populasi),

α_i = efek faktor A kategori ke-i pada variabel terikat,

β_j = efek faktor B kategori ke-j pada variabel terikat,

$(\alpha\beta)_{ij}$ = kombinasi efek baris ke-i dan kolom ke-j pada variabel terikat,

ε_{ijk} = kesalahan eksperimental yang berdistribusi normal $N(0, \sigma^2_{ij})$,

$J=1,2$; 1 = pembelajaran teknik *mind mapp*,

2 = pembelajaran dengan metode ceramah,

$i=1,2$; 1 = kreativitas tinggi, 2 = kreativitas rendah, dan

$k = 1,2, \dots, n_{ij}$;n_{ij} = banyaknya data amatan pada sel ij, (Budiyo, 2009: 224).

Prosedur dalam pengujian menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama yaitu:

a. Hipotesis

Pada analisis variansi dua jalan terdapat tiga pasang hipotesis yang perumusannya adalah sebagai berikut:

- 1) $H_{0A} : \alpha_j = 0$ untuk semua j pada setiap kolom (tidak ada pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* terhadap hasil belajar), $j=1,2$;

commit to user

$H_{1A} : \alpha_j \neq 0$ untuk semua harga j pada setiap kolom (ada pengaruh pembelajaran model *quantum* teknik *mind mapp* terhadap prestasi belajar), $j=1,2$;

2) $H_{0B} : \beta_i = 0$ untuk semua i pada setiap baris (tidak ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar), $i = 1,2$;

$H_{1B} : \beta_i \neq 0$ Untuk semua harga i pada setiap baris (ada pengaruh kreativitas terhadap hasil belajar); $i= 1,2$;

3) $H_{0AB} : (\alpha\beta)_{ij} = 0$ untuk semua harga (i,j) pada setiap baris dan kolom (tidak ada kombinasi efek antara teknik *mind mapp setting quantum teaching and learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar);

$H_{1AB} : (\alpha\beta)_{ij} \neq 0$ untuk semua harga (i,j) pada setiap baris dan kolom (ada kombinasi efek antara teknik *mind mapp setting quantum teaching and learning* dan kreativitas terhadap hasil belajar) (Budiyo, 2009: 226).

b. Taraf Signifikasi $\alpha = 0,05$,

c. Statistik Uji

Untuk H_{0A} adalah $F_a = \frac{RKA}{RKG} \dots\dots\dots (15)$

Untuk H_{0B} adalah $F_b = \frac{RKB}{RKG} \dots\dots\dots (16),$

Untuk H_{0AB} adalah $F_{ab} = \frac{RKAB}{RKG} \dots\dots\dots (17),$

d. Rataan Kuadrat (RK)

$RKA = \frac{JKA}{dkA} \dots\dots\dots (18)$

$RKB = \frac{JKB}{dkB} \dots\dots\dots (19)$

$$RKAB = \frac{JKAB}{dkAB} \dots\dots\dots (20)$$

$$RKG = \frac{JKG}{dkG} \dots\dots\dots (21)$$

e. Notasi dan Tata Letak Data

Tabel III.4

Tata Letak Data

B \ A	A ₁	A ₂	Total
B ₁	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁	B ₁
B ₂	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂	B ₂
Total	A ₁	A ₂	G

f. Komponen Jumlah Kuadrat

Untuk memudahkan perhitungan, didefinisikan besaran-besaran (1), (2), (3), (4) dan (5) sebagai berikut:

$$(1) = \frac{G^2}{pq} ; \quad (2) = \sum_{ij} SS_{ij} ; \quad (3) = \sum_j \frac{A_j^2}{q} ;$$

$$(4) = \sum_i \frac{B_i^2}{p} ; \quad (5) = \sum_{ij} \overline{AB_{ij}}^2 ;$$

Keterangan:

N = Jumlah cacah pengamatan semua sel,

G^2 = Kuadrat jumlah rerata pengaitan semua sel,

A_j^2 = Jumlah kuadrat rerata pengamatan pada kolom ke-j,

B_i^2 = Jumlah kuadrat rerata pengamatan pada baris ke-i, dan

$\overline{AB_{ij}}^2$ = Jumlah kuadrat rerata pengaitan pada baris sel AB_{ij} .

commit to user

g. Jumlah Kuadrat

Terdapat lima jumlah kuadrat yaitu jumlah kuadrat baris (JK_A), jumlah kuadrat kolom (JK_B), jumlah kuadrat interaksi (JK_{AB}), jumlah kuadrat galat (JK_G) dan jumlah kuadrat total (JK_T), yaitu:

$$JK_A = \overline{n_h} \{ (3) - (1) \} \dots\dots\dots (22)$$

$$JK_B = \overline{n_h} \{ (4) - (1) \} \dots\dots\dots (23)$$

$$JK_{AB} = \overline{n_h} \{ (1) + (5) - (3) - (4) \} \dots\dots\dots (24)$$

$$JK_G = \sum_{ij} SS_{ij} \dots\dots\dots (25)$$

$$JK_E = JK_A + JK_B + JK_{AB} + JK_G \dots\dots\dots (26)$$

h. Derajat Kebebasan (dk)

Derajat kebebasan untuk masing-masing jumlah kuadrat tersebut adalah:

$$Dk_A = q-1, \dots\dots\dots (27) \quad dk_B$$

$$= p-1, \dots\dots\dots (28)$$

$$dk_{AB} = (q-1)(p-1), \dots\dots\dots (29)$$

$$dk_G = N-pq, \dots\dots\dots (30)$$

$$AT = N-1, \dots\dots\dots (31)$$

i. Daerah Kritis

Untuk F_a adalah $DK_a = \{F_a | F_a > F_{\alpha}; q-1, N-pq\}$,

Untuk F_b adalah $DK_b = \{F_b | F_b > F_{\beta}; p-1, N-pq\}$,

Untuk F_{ab} adalah $DK_{ab} = \{F_{ab} | F_{ab} > F_{\alpha\beta}; (q-1)(p-1), N-pq\}$.

j. Keputusan Uji

- 1) H_{0A} ditolak jika $F_a|F_a > F_a; q-1, N-pq$;
- 2) H_{0B} ditolak jika $F_a|F_a > F_a; p-1, N-pq$; atau
- 3) H_{0AB} ditolak jika $F_{ab}|F_{ab} > F_{ab}; (q-1)(p-1), N-pq$.

k. Rangkuman Analisis

Sumber	JK	DK	RK	Statistik Uji
A (Kolom)	JK_A	$q-1$	RK_A	$F_a = RK_A / RK_G$
B (Baris)	JK_B	$p-1$	RK_B	$F_b = RK_B / RK_G$
AB (Interaksi)	JK_{AB}	$(q-1)(p-1)$	$RK_{AB} = JK_{AB} / (q-1)(p-1)$	$F_{ab} = RK_{AB} / RK_G$
Galat	JK_G	$(N-qp)$	$RK_G = JK_G / (N-qp)$	-
Total	JK_T	$N-1$	-	-

(Budiyono, 2009: 226-228)

Uji lanjutan setelah anava diperlukan. Uji *scheffe*, yang diperlukan dipergunakan untuk mengkomparasikan mean dari kelompok perlakuan dengan n tak sama. Statistik uji yang diperlukan antara lain sebagai berikut:

a. Komparasi rata-rata tiap kolom

$$F_{ij} = \frac{(\bar{X} - \bar{X}_j)^2}{RKG(1/n_i + 1/n_j)} \dots \dots \dots (32)$$

Daerah kritik untuk uji ini adalah: $DK = \{F / F > (q-1)F_{\alpha; p-1; N-pq}\}$

b. Komparasi rata-rata antar baris

$$F_{ij} = \frac{(\bar{X} - \bar{X}_j)^2}{RKG(1/n_i + 1/n_j)} \dots \dots \dots (33)$$

Daerah kritik untuk uji ini adalah: $DK = \{F / F > (p-1)F_{\alpha; q-1; N-pq}\}$

- c. Komparasi rata-rata antar sel pada kolom yang sama

$$F_{ijki} = \frac{(X_{ij} - X_{kj})}{\sqrt{RKG(1/n_{ij} + 1/n_{kj})}} \dots\dots\dots (34)$$

Daerah kritik untuk uji ini adalah: $DK = \{F / F > (pq-1)F\alpha; pq-1; N-pq\}$

- d. Komparasi rata-rata antar sel pada baris yang sama

$$F_{ijki} = \frac{(X_{ij} - X_{kj})}{\sqrt{RKG(1/n_{ij} + 1/n_{kj})}} \dots\dots\dots (35)$$

Daerah kritik untuk uji ini adalah: $DK = \{F / F > (pq-1)F\alpha; pq-1; N-pq\}$

(Budiyono, 2009: 209-210)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

commit to user

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Deskripsi Data Umum

a. Sejarah Singkat dan perkembangan SMK Tamansiswa Sukoharjo

SMK Tamansiswa Sukoharjo berdiri pada tahun 1992 berdasarkan Surat Keputusan Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa Yogyakarta No.Pend 087/D-II/Ms-Sp/9 di bawah pimpinan Dra. Nanik Lestari mendapatkan 2 kelas dengan program Akuntansi Dan Sekretaris. Pada awalnya sekolah ini ditempati oleh SMP Taman Dewasa dan SMA Tamansiswa, karena adanya tuntutan dari masyarakat yang lebih antusias pada sekolah kejuruan maka SMK Tamansiswa yang pada mulanya bergabung di SMK 3 Surakarta pindah untuk berdiri sendiri di kota Sukoharjo lengkapnya di Jalan Jaksa Agung R. Suprpto No. 33.

Selama kepemimpinan Dra. Nanik Lestari, SMK Tamansiswa mengalami perkembangan yang pesat dilihat dari jumlah kelas yang awalnya 2 kelas menjadi 24 kelas. Pada tahun 2004, Dra. Nanik Lestari mengundurkan diri dari kepala sekolah SMK Tamansiswa dikarenakan banyaknya permintaan dari masyarakat untuk mencalonkan diri sebagai anggota DPRD Kabupaten Sukoharjo dan digantikan oleh Bapak Soenarto, B.A. berdasarkan Surat Keputusan Majelis Luhur Cabang Tamansiswa Sukoharjo No.Org.008/MC/s.s/2004 pada tanggal 1 Oktober 2004.

Selama kepemimpinan Bapak Soenarto, B.A mengalami perkembangan dalam perkembangan ruang kelas. Sejak tahun 2004 SMK Tamansiswa membangun gedung 2 yang berada disebelah utara gedung utama. Walaupun dengan fasilitas yang biasa dan seadanya tetap dipakai untuk kegiatan pembelajaran. Siswa yang menda

mengalami peningkatan walaupun tetap 24 kelas yang dibuka tetapi, setiap kelasnya mencapai 45 siswa.

Dalam masa kepemimpinan Bapak Soenarto, B.A SMK Tamansiswa Sukoharjo mengadakan program *Life Skill* untuk memfasilitasi siswa-siswinya mengembangkan bakat serta minat dalam bidang Desain Grafis, *Tour Leader*, dan Menjahit. Dengan peralatan dan perlengkapan yang sudah disediakan oleh SMK Tamansiswa Sukoharjo. Selama kurang lebih 5 tahun Bapak Soenarto, B.A memimpin di SMK Tamansiswa Sukoharjo, dikarenakan usia beliau yang semakin lanjut maka sejak 1 Juli 2009 kepala sekolah diganti oleh Bapak Harianto, S.TP.

Selama kepemimpinan Bapak Harianto, S.TP sampai sekarang ini SMK Tamansiswa telah merombak bangunannya yang dulunya sederhana sekarang lebih baik diimbangi dengan penambahan sarana dan prasarana yang memadai seperti: komputer, buku-buku perpustakaan yang mencukupi untuk kebutuhan siswa, ruang praktek setiap jurusan pun sudah disediakan dengan baik. Mulai tahun ajaran 2010/2011 SMK Tamansiswa menambah jurusan sesuai dengan animo masyarakat sekarang ini yaitu Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Dengan membuka 1 kelas baru untuk TKJ. Untuk membekali siswa di dunia usaha di SMK Tamansiswa selain mengadakan Pelatihan Kerja Lapangan (PKL) yang berkerja sama dengan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) untuk siswa yang berada ditingkat XI selama 3 bulan, SMK Tamansiswa juga memfasilitasi sebuah satu (1) ruangan khusus yang berfungsi untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan oleh siswa yaitu sebuah koperasi, bank mini, warung internet yang dikelola oleh siswa didampingi oleh guru pembimbing.

Mulai tahun ajaran 2010 sampai sekarang karena di Sukoharjo oleh pemerintahan daerah menambah 2 SMK Negeri, maka sekolah-sekolah swasta (khususnya di Sukoharjo) mulai merasakan imbasnya yaitu dengan adanya penurunan jumlah siswa yang mendaftar oleh di SMK Tamansiswa Sukoharjo. Jumlah kelas yang ada sampai sekarang masih 21 kelas jumlah setiap kelasnya masih berkisar 40-42 siswa. Tetapi, SMK Tamansiswa Sukoharjo dari pihak pengelola beserta yang terlibat didalamnya tidak merasa dirugikan karena, sekolah sudah mempersiapkan strategi yang baik untuk bersaing mencetak lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan serta berdedikasi tinggi dalam dunia nyata. Terbukti dari sarana dan prasarana, tingkat intelektual pendidik serta dukungan dari masyarakat sekitar.

b. Visi dan Misi SMK Tamansiswa Sukoharjo

1) Visi Sekolah

Menjadi SMK unggulan dengan menghasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan serta berdedikasi tinggi.

2) Misi Sekolah

- a) Mendidik dan melatih siswa menjadi tenaga kerja siap pakai dan berdaya saing tinggi.
- b) Membentuk siswa yang mandiri dalam belajar, bekerja dan ber etos kerja tinggi.
- c) Membentuk sikap disiplin dalam segala aspek kehidupan.
- d) Menjalin kerjasama dengan dunia usaha dan dunia industri.

c. Tujuan SMK Tamansiswa Sukoharjo.

- 1) Untuk mewujudkan misi dan visi SMK Tamansiswa Sukoharjo.

- 2) Meningkatkan kualitas lulusan SMK Tamansiswa Sukoharjo sesuai standar Kompetensi Nasional serta mempunyai kecakapan hidup (*life skill*).
- 3) Untuk mewujudkan SMK sesuai lingkungan industri sehingga output dan outcome lulusan SMK Tamansiswa Sukoharjo meningkat atau menjadi pilihan untuk Pengguna Jasa Pendidikan.

d. Kondisi Lingkungan SMK Tamansiswa Sukoharjo.

1) Kondisi Fisik SMK Tamansiswa Sukoharjo.

SMK Tamansiswa Sukoharjo menempati tanah seluas $\pm 5.000 \text{ m}^2$, luas bangunan gedung 1 $\pm 2.000 \text{ m}^2$; bangunan gedung 2 $\pm 1.500 \text{ m}^2$; halaman/taman masing-masing @ $\pm 250 \text{ m}^2$, lapangan olahraga 700 m^2 serta halaman parkir $\pm 300 \text{ m}^2$. (denah lokasi gedung SMK Tamansiswa Sukoharjo terlampir pada lampiran 3 halaman 110). Status pemakaian gedung adalah sepenuhnya dipakai oleh SMK Tamansiswa Sukoharjo. SMK Tamansiswa Sukoharjo mempunyai beberapa ruangan yang terdiri dari:

- | | |
|----------------------------------|-------------|
| a) Ruang Kelas | : 21 ruang. |
| b) Laboratorium komputer | : 1 ruang |
| c) Laboratorium mengetik | : 1 ruang |
| d) Laboratorium Adm. Perkantoran | : 1 ruang |
| e) Laboratorium TKJ | : 1 ruang |
| f) Laboratorium Akuntansi | : 1 ruang |
| g) Laboratorium Bahasa | : 1 ruang |
| h) Perpustakaan | : 1 ruang |
| i) Koperasi | : 1 ruang |
| j) Bank Mini | : 1 ruang |

k) Ruang guru	: 1 ruang
l) Ruang Kepala Sekolah	: 1 ruang
m) Ruang Wakil Kepala Sekolah	: 1 ruang
n) Ruang Tata Usaha	: 1 ruang
o) Ruang SIM	: 1 ruang
p) Ruang BP	: 1 ruang
q) Ruang Osis	: 1 ruang
r) Ruang ibadah	: 1 ruang
s) Gudang	: 2 ruang
t) Kamar Mandi / WC siswa	: 6 ruang
u) Kamar mandi / WC guru	: 2 ruang
v) Ruang BKK	: 1 ruang
w) Kantin	: 4 ruang
x) Ruang satpam	: 1 ruang

Proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila ditunjang dengan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh SMK Tamansiswa Sukoharjo lebih banyak berupa peralatan yang digunakan untuk kegiatan praktek. Peralatan atau media tersebut antara lain: mesin ketik baik manual maupun elektronik, komputer, papan tulis, *filling cabinet*, mesin proforasi, pengeras suara, mesin jahit, kas register dan lain sebagainya.

Perpustakaan SMK Tamansiswa Sukoharjo merupakan salah satu unik pelaksana teknis yang berkewajiban melaksanakan kegiatan akademik dalam

bidang kepustakaan. Koleksi yang dimiliki oleh perpustakaan SMK Tamansiswa Sukoharjo terbagi menjadi 4 (empat) kategori yaitu:

- a) Koleksi buku teks dan buku penunjang meliputi seluruh cabang ilmu pengetahuan terutama sesuai jurusan yang ada di SMK Tamansiswa Sukoharjo yaitu buku tentang akuntansi, admintrasi perkantoran dan teknik komputer jaringan.
- b) Koleksi referensi meliputi kamus, ensiklopedian dan sebagainya.
- c) Koleksi khusus meliputi skripsi, tesis, karya tulis, hasil penelitian, dan sebagainya.
- d) Koleksi buku dan media elektronik seperti *e-book*, CD, VCD dan sebagainya.

2) Unit Produksi.

SMK Tamansiswa Sukoharjo mempersiapkan lulusan untuk menjadi tenaga kerja tingkat menengah yang professional dengan membentuk unit produksi. Unit produksi dibentuk sebagai aktivitas sekolah yang terkait baik secara langsung maupun tidak langsung dengan program pendidikan dan pelatihan (diklat), dalam upaya mengoptimalkan sumber daya yang dimiliki sekolah agar memberikn nilai tambah yang besar untuk mendukung pelaksanaan program sekolah. Selain sebagai latihan praktek kerja bagi siswa untuk melatih kemampuan dan keterampilan siswa dan mengembangkan jiwa kewirausahaan serta sebagai tempat menyalurkan teori-teori yang telah ia dapat sewaktu belajar di dalam kelas, unik produksi SMK Tamansiswa Sukoharjo juga bertujuan untuk membiayai operasional pendidikan dan peningkatan kesejahteraan.

3) Jumlah Guru, Karyawan dan Siswa SMK Tamansiswa Sukoharjo

Pegawai edukatif (guru) di SMK Tamansiswa Sukoharjo seluruhnya berjumlah 53 orang. Status mereka adalah 7 (tujuh) Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang diberbantukan, lainnya adalah Guru Wiyata Bakti. Sebagian besar guru di SMK Tamansiswa Sukoharjo mempunyai masa bakti 9-18 tahun, sehingga dengan masa kerja yang cukup lama maka guru telah cukup memiliki keterampilan dan pengalaman dalam mengajar. Latar belakang pendidikan sebagian besar guru di SMK Tamansiswa Sukoharjo adalah pendidikan sarjana muda dari berbagai disiplin ilmu, sehingga para guru memiliki kompetensi dan pengetahuan yang cukup memadai dalam mencapai tujuan pendidikan.

Karyawan Tata Usaha SMK Tamansiswa Sukoharjo berjumlah 19 orang dengan status pegawai wiyata bakti. Dengan adanya Tata Usaha di SMK Tamansiswa Sukoharjo, maka penyelenggaraan administrasi sekolah baik dari segi siswa, guru dan karyawan sendiri di SMK Tamansiswa Sukoharjodapat dijalankan dengan semakin lancar. (Daftar nama guru dan karyawan terlampir pada lampiran 2 halaman 108-109).

Siswa SMK Tamansiswa Sukoharjo berjumlah 840 orang dengan perincian tiap tingkat berjumlah 280 siswa yang terbagi menjadi 3 (tiga) program keahlian yaitu 3 (tiga) kelas untuk program keahlian akuntansi, 3 (tiga) kelas untuk program keahlian administrasi perkantoran dan 1 (satu) kelas untuk program keahlian teknik komputer jaringan (untuk kelas X dan XI), sedangkan untuk kelas XII terdapat 3 kelas untuk program keahlian akuntansi dan 4 kelas untuk program keahlian administrasi perkantoran.

2. Deskripsi Data Khusus

a. Data Skor Hasil Belajar Mata Diklat Siklus Akuntansi.

Data hasil belajar mata diklat siklus akuntansi diperoleh dari instrument penelitian (nilai tes) diketahui nilai tertinggi (X_{Max}), nilai terendah (X_{Min}), rerata (\bar{X}), Median (Me), Modus (Mo), Jangkauan (J) dan Simpangan Baku (S) dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel IV.1

Deskripsi Data Skor Hasil Belajar Kelompok Kontrol dan Eksperimen.

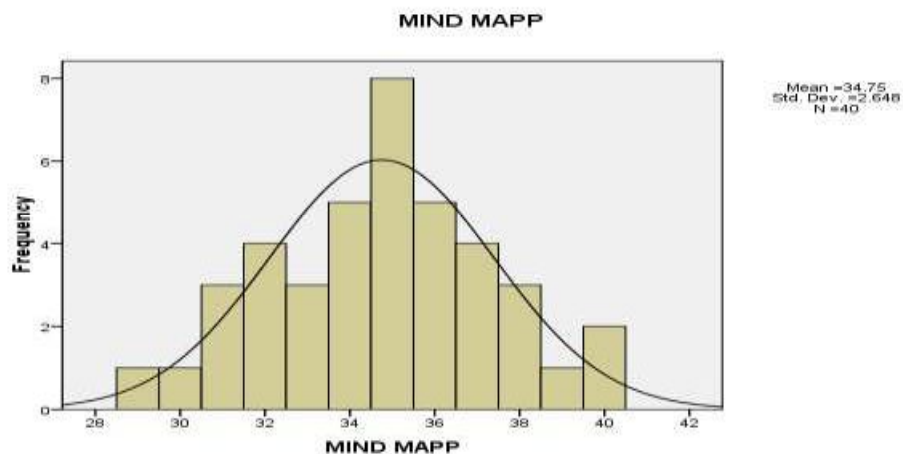
Kelompok	X max	X min	\bar{X}	Me	Mo	J	S
Kontrol	37	28	32.75	33	30	9	2.468
Eksperimen	40	29	34.75	35	37	12	2.763

Perhitungan selengkapnya pada lampiran 24 halaman 210.

Sebaran data hasil belajar mata diklat siklus akuntansi dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

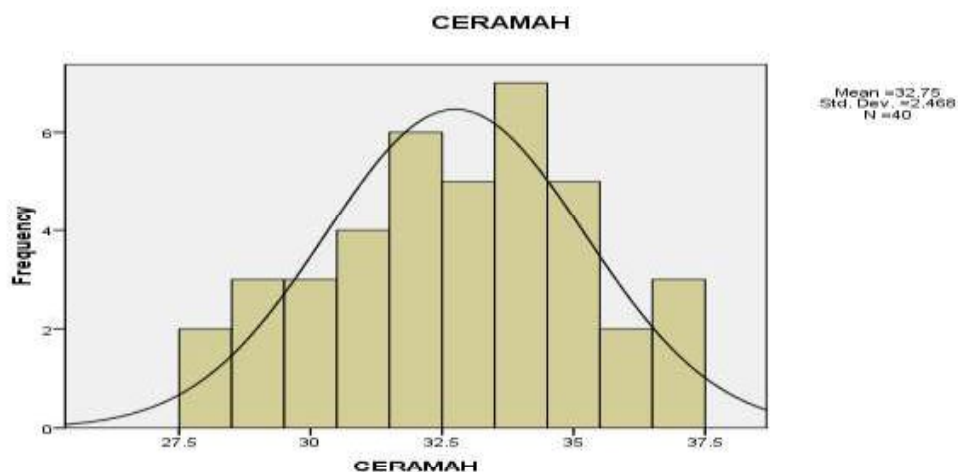
Gambar IV. 1.

Diagram Batang Penyebaran Data Skor Prestasi Belajar Mata Diklat Siklus Akuntansi Kelompok Eksperimen.



Gambar IV. 2.

**Diagram Batang Penyebaran Data Skor Prestasi Belajar Mata Diklat
Siklus Akuntansi Kelompok Kontrol.**



b. Data Skor Kreativitas Belajar Siklus Akuntansi.

Data tentang kreativitas belajar siswa diperoleh dari angket tentang kreativitas belajar siswa. Data tersebut kemudian dikelompokkan kedalam dua kategori berdasarkan reratanya. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 2

Deskripsi Data Skor Kreativitas Kelompok Kontrol dan Eksperimen.

Kelompok	X max	X min	\bar{X}	Me	Mo	J	S
Kontrol	169	101	130.98	119.5	157	68	21.86
Eksperimen	174	102	138.10	146	112	72	25.705

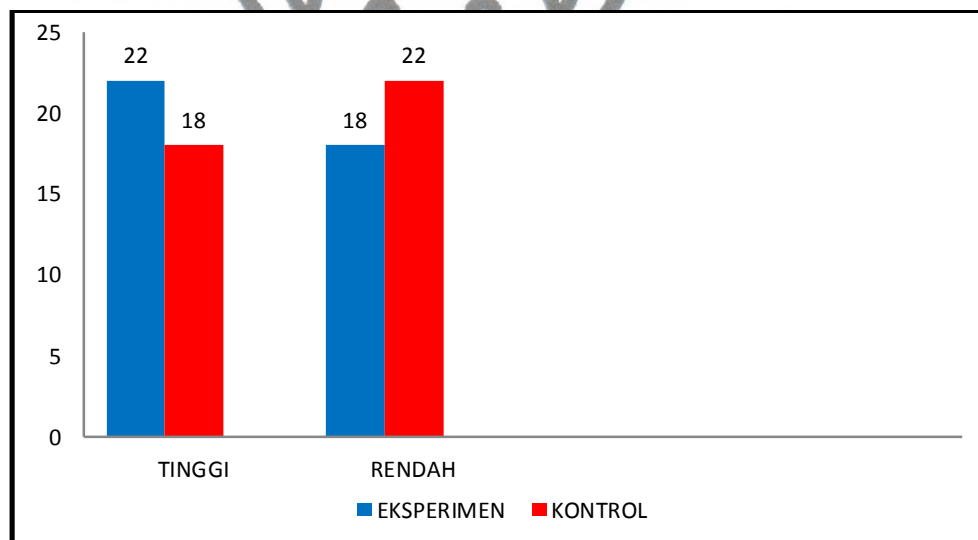
Perhitungan selengkapnya pada lampiran 24 halaman 210.

Tabel IV. 3
Penyebaran Data Kreativitas Belajar.

Kelompok	Kreativitas Belajar Tinggi		Kreativitas Belajar Rendah	
	Skor	Frekuensi	Skor	Frekuensi
Kontrol	> 131	18	≤ 131	22
Eksperimen	> 131	22	≤ 131	18

Berdasarkan penyebaran data kreativitas belajar siswa pada tabel IV.3 di atas dapat digambarkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar IV. 3
Grafik data Penyebaran Frekuensi Kreativitas Belajar Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Berdasarkan hasil kategori tersebut untuk kelompok kontrol diperoleh 18 siswa yang masuk kategori tinggi dan 22 siswa untuk kategori rendah, sedangkan

kelompok eksperimen diperoleh 22 siswa kategori tinggi dan 18 siswa kategori rendah.

B. Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Keseimbangan

Data untuk uji keseimbangan diambil dari pelaksanaan pre tes mata diklat siklus akuntansi kompetensi laporan keuangan pada kelas 1 program keahlian akuntansi di SMK Tamansiswa Sukoharjo. Pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 40 diperoleh rata-rata = 69.09 dari variansi 23.00, kemudian untuk kelas eksperiment dengan jumlah 40 siswa diperoleh rata-rata = 68.86 dari variansi 34.49. Hasil analisis dari uji keseimbangan yang menggunakan uji Z dan diperoleh $Z_{hit} = -0.192$. Daerah kritis $Z_{0.025} = \pm 1.96$; $DK = \{Z | Z < -1.96 \text{ atau } Z > 1.96\}$ yang berarti Z_{hit} bukan anggota daerah kritik maka, H_0 diterima yang berarti kedua kelompok tidak ada perbedaan. (perhitungan dilampiran 18 halaman 195-196).

2. Uji Prasyarat Analisis Variansi

a. Uji Normalitas

Uji normalitas hasil tes hasil belajar akuntansi dilakukan dengan menggunakan metode *Liliefors*, berikut ini rangkuman hasil uji normalitas.

Tabel IV. 5.

Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Uji Normalitas	L hit	L 0.05;n	Keputusan
Kelompok A1B1	0.1364	0.1890	Normal
Kelompok A1B2	0.1155	0.2000	Normal

Kelompok A2B1	0.0943	0.2000	Normal
Kelompok A2B2	0.1026	0.1890	Normal

Perhitungan selengkapnya pada lampiran 25 halaman 212-224.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan metode *Bartlett*, rangkuman hasil uji homogenitas dalam tabel dibawah ini.

Tabel IV. 6
Tabel Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Uji Homogenitas	χ^2_{hit}	$\chi^2_{0.05;n}$	Keputusan
Metode Mengajar	0.851	3.841	Homogen
Kreativitas Belajar	0.809	3.841	Homogen

Perhitungan selengkapnya pada lampiran 26 halaman 225-228.

C. Pengujian Hipotesis

1. Hasil Analisis Data

Setelah uji prasyarat untuk analisis terpenuhi, yaitu sampel berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis menggunakan Analisis Variansi Dua Jalan Sel Tak Sama. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV.7

Rangkuman Anava Dua Jalan Frekuensi Sel Tak Sama.

Smbr Variansi	Jk	Dk	RK	Fhit	Ftab	Keputusan
---------------	----	----	----	------	------	-----------

commit to user

Kolom (A)	68.84	1	68.84	12.045	4.08	Ditolak
Baris (B)	48.84	1	48.84	8.546	4.08	Ditolak
Interaksi (AB)	34.66	1	34.66	6.065	4.08	Ditolak
Galat	434.38	76	434.38	5.715	-	-
Total	586.72	79	-	-	-	-

Perhitungan selengkapnya pada lampiran 27 halaman 229-237.

Hasil uji Anava dua jalan frekuensi sel tak sama didapatkan perbandingan F_{hit} dengan F_{tab} sebagai berikut:

- $F_{hit} > F_{tab}(0.05, 1, 76)$ atau $12.045 > 4.08 = \text{signifikan}$
- $F_{hit} > F_{tab}(0.05, 1, 76)$ atau $8.546 > 4.08 = \text{signifikan}$
- $F_{hit} > F_{tab}(0.05, 1, 76)$ atau $6.065 > 4.08 = \text{signifikan}$.

2. Interpretasi Hasil

Berdasarkan hasil analisis variansi maka dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

- HoA ditolak berarti pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching learning* dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran metode ceramah pada mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.
- HoB ditolak berarti siswa yang mempunyai kreativitas lebih tinggi menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi pada mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.
- HoAB ditolak berarti ada interaksi pengaruh antara model pembelajaran dan kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat siklus akuntansi

bab laporan keuangan kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

3. Uji Lanjut Anava

Uji lanjut digunakan untuk mengetahui kebermaknaan dari antara kolom A (model pembelajaran) dan antara baris B (keaktivitas belajar), maka dapat dilanjutkan dengan uji *Scheffe*. (perhitungan pada lampiran 31 halaman 220-226)

Berdasarkan hasil uji lanjut anava dapat diketahui rangkuman sebagai berikut:

Tabel IV. 8
Rangkuman Analisis Uji Lanjut Anava

Komparasi	Fhit	Ftab	Keputusan
Fj-j (a1-a2)	6.8	4.08	Ditolak
Fi-i (b1-b2)	4.4	4.08	Ditolak
Fji-jk(a1b1-a1b2)	10.17	8.4	Ditolak
Fji-jk (a1b1-a2b1)	13.224	8.4	Ditolak
Fji-jk (a1b1-a2b2)	15.31	8.52	Ditolak
Fji-jk (a1b2-a2b1)	0.192	8.7	Diterima
Fji-jk (a1b2-a2b2)	0.038	8.4	Diterima
Fji-jk (a2b1-a2b2)	0,03	8.4	Diterima

Perhitungan selengkapnya ada pada lampiran 27 halaman 229-233

Berdasarkan hasil uji *Scheffe* pada tabel diatas dapat diketahui:

- a. Komparasi antara kolom atau A yaitu model pembelajaran, HoA ditolak karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6.8 > 4.08$. Hal ini berarti terdapat beda rerata yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata diklat siklus akuntansi bab

laporan keuangan dengan pembelajaran teknik *mind mapp setting quantum teaching and learning* dibanding dengan siswa yang diberi metode ceramah.

- b. Komparasi antara baris atau B yaitu kreativitas, H_0B ditolak karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $4.4 > 4.08$. Hal ini berarti terdapat beda rerata yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata diklat siklus akuntansi yang mempunyai kreativitas belajar tinggi dibanding dengan yang mempunyai kreativitas belajar rendah.
- c. Interaksi antara kolom dan baris atau AB yaitu model pembelajaran dan kreativitas. Hasil uji perhitungan menunjukkan sebagian besar antara kreativitas belajar dan model pembelajaran yang berarti ada beda rerata yang signifikan interaksi antara kreativitas belajar dan model pembelajaran.

D. Pembahasan Hasil Analisis Data

1. Pembahasan Analisis Variansi Dua Jalan.

a. Hipotesis Pertama

Hasil perhitungan pada pengujian hipotesis pertama didapatkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $8.546 > 4.08$ artinya H_0A ditolak. Hal ini berarti bahwa pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan pemakaian metode ceramah terhadap hasil belajar pada mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. Hasil uji *scheffe* menunjukkan bahwa ada beda rerata antara siswa yang diberi teknik *mind mapp* mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi dibanding siswa yang diberi metode ceramah.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih mengajak siswa untuk menuangkan segala pemikiran yang ada dalam pikiran siswa. Dengan memahami apa yang difikirkan, siswa dapat memahami apa yang ditulisnya (dalam bentuk *mind mapp*) dan bisa menambah pengetahuan yang ada dalam diri siswa. Ditambah dengan suasana pembelajaran dengan *setting quantum teaching and learning* siswa dapat menuangkan pemikiran yang rileks dan tidak terbebani oleh tugas-tugas yang ada didalam diri siswa. Mereka seakan melaksanakan pembelajaran yang penuh santai tetapi bermakna karena, belum pernah mereka merasakan hal yang sama selama mereka belajar di SMK Tamansiswa Sukoharjo. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *teknik mind mapp setting quantum teching and learning* menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi dibanding dengan pembelajaran metode ceramah.

b. Hipotesis Kedua

Hasil perhitungan pada pengujian hipotesis kedua didapatkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $12.045 > 4.08$ artinya H_0 ditolak. Hal itu berarti bahwa terdapat perbedaan siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dan kreativitas rendah terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. Hasil uji *Scheffe* menunjukkan ada beda rerata yang signifikan antara siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dan rendah.

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah kreativitas belajar. Apabila siswa mempunyai kreativitas belajar yang tinggi akan berpengaruh pula pada hasil belajar yang diraih. Kreativitas belajar siswa sangatlah

berbeda-beda dalam memaknai materi yang sudah diajarkan guru kepadanya. Dengan itu, cara penulisan ke dalam buku catatan pun berbeda-beda sesuai dengan tingkat kreativitas siswa. Siswa yang mempunyai kreativitas belajar tinggi akan menuangkan segala apa yang difikirkan ke dalam buku catatannya sehingga, siswa lebih termotivasi untuk membuka catatannya dan bisa memaknai apa yang ditulisnya. Dengan itu, siswa lebih bersemangat dalam belajar dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan dalam belajarnya.

c. Hipotesis Ketiga

Pengujian hipotesis ketiga didapatkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6.065 > 4.08$ yang berarti H_0 AB ditolak, hal ini berarti bahwa terdapat interaksi pengaruh pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

Siswa yang diberi pengajaran dengan *teknik mind mapp setting quantum teaching and learning* akan mempunyai hasil belajar yang lebih baik pada mata diklat siklus akuntansi, walaupun kreativitas belajar yang dimiliki siswa berbeda, sebab siswa yang diberi *teknik mind mapp* bisa menuangkan segala apa yang dipikirkan melalui gambar ataupun simbol-simbol dan didukung oleh suasana kelas yang santai tetapi bermakna. Sebaliknya siswa yang diberi pembelajaran dengan metode ceramah mempunyai hasil belajar yang lebih rendah pada mata diklat siklus akuntansi, meskipun siswa tersebut mempunyai kreativitas tinggi.

2. Pembahasan Uji Lanjut Anava

a. Uji *Scheffe* model pembelajaran

Berdasarkan hasil uji *scheffe* menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $6.8 > 4.08$, sehingga H_{0A} uji lanjut ditolak. Dengan demikian, ada perbedaan rerata hasil belajar siswa mata diklat siklus akuntansi yang menggunakan teknik *mind mapp*

setting quantum teching and learning dengan menggunakan metode ceramah. Siswa yang diberi pembelajaran *teknik mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diberi metode ceramah. Hal ini akan diketahui dari rerata hasil belajar siswa kelas X mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan yang diberi pembelajaran *teknik mind mapp setting quantum teaching and learning* yaitu 34.75 lebih besar dari rerata hasil belajar siswa kelas X mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan yang diberi pembelajaran dengan metode ceramah yaitu 32.75.

b. Uji *Scheffe* kreativitas belajar.

Berdasarkan hasil perhitungan uji *scheffe* didapatkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $4.4 > 4.08$, sehingga H_0B uji lanjut ditolak. Dengan demikian, ada perbedaan hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan antara siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dan kreativitas rendah siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. Siswa yang memiliki kreativitas belajar tinggi hasil belajar pada mata diklat siklus akuntansi akan lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas belajar rendah. Kreativitas belajar yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajar dengan tindakan yang nyata.

c. Uji *scheffe* interaksi model pembelajaran dan kreativitas belajar.

Berdasarkan pada hasil perhitungan uji *scheffe* sebagian besar menunjukkan bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$, H_0AB uji lanjut yang berbunyi “Ada beda rerata hasil belajar siswa kelas X mata diklat siklus akuntansi ditinjau dari interaksi model pembelajaran dan kreativitas belajar” ditolak. Berarti ada perbedaan hasil belajar siswa kelas X pada mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. Sebagian yang lain hasil H_0AB diterima, berarti, tidak ada rerata hasil belajar siswa kelas X pada mata diklat siklus akuntansi di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012.

Berdasarkan hasil perhitungan komparasi antar sel A1B1-A1B2 didapat nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $10.17 > 8.4$, H_0AB uji lanjut ditolak, artinya antara hasil belajar yang diberi pembelajaran teknik *mind mapp setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar tinggi memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran teknik *mind mapp setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar rendah.

Berdasarkan pada hasil perhitungan komparasi antara sel A1B1-A2B1 didapat nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $13.224 > 8.4$, H_0AB uji lanjut ditolak, artinya antara hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar tinggi memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran metode ceramah ditinjau dari kreativitas belajar tinggi.

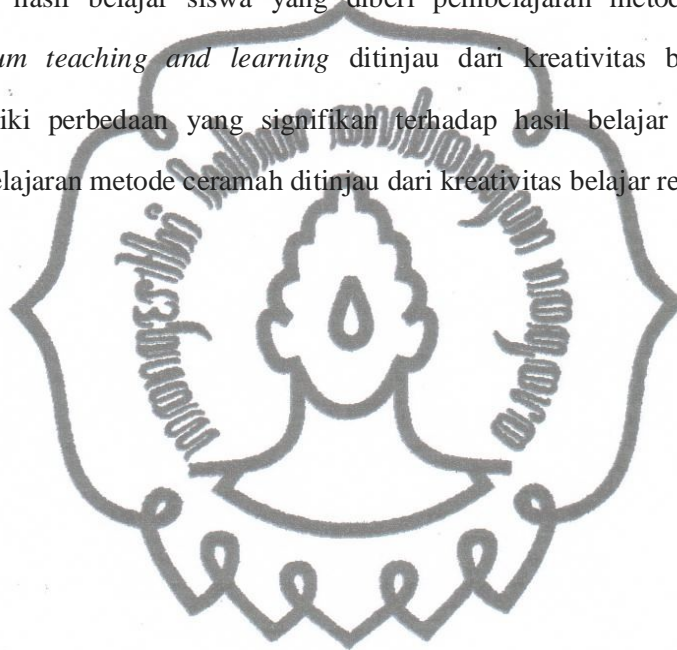
Berdasarkan pada hasil perhitungan interaksi antara sel A1B1-A2B2 didapat nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $15.31 > 8.52$, H_0AB uji lanjut ditolak, artinya antara hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran teknik *mind mapp setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar tinggi memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran metode ceramah ditinjau dari kreativitas belajar rendah.

Berdasarkan pada hasil perhitungan komparasi antara sel A1B2-A2B1 didapat nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $0.192 < 8.7$, H_0AB uji lanjut diterima, artinya antara hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran teknik *mind mapp setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar rendah tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran metode ceramah ditinjau dari kreativitas belajar tinggi.

Berdasarkan pada hasil perhitungan komparasi antara sel A1B2-A2B2 didapat nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $0.038 < 8.4$, H_0AB uji lanjut diterima, artinya antara hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran teknik *mind mapp setting*
commit to user

qauantum teaching and learning ditinjau dari kreativitas belajar rendah tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran metode ceramah ditinjau dari kreativitas belajar rendah.

Berdasarkan pada hasil perhitungan komparasi antara sel A2B1-A2B2 didapat nilai Fhitung < Ftabel atau $0.03 < 8.4$, HoAB uji lanjut diterima, artinya antara hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran metode ceramah *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar tinggi tidak memiliki perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang diberi pembelajaran metode ceramah ditinjau dari kreativitas belajar rendah.



BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih baik dibandingkan dengan ceramah terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi

bab laporan keuangan pada siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. Siswa yang diberi pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* lebih terbuka, siap dan terampil dalam menghadapi tes karena, materi tes sudah terekam dalam pikirannya.

2. Siswa yang mempunyai kreativitas belajar tinggi akan menghasilkan hasil belajar yang lebih tinggi pada mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa tahun ajaran 2011/2012, dibanding dengan siswa yang mempunyai kreativitas belajar rendah.
3. Ada interaksi pengaruh penggunaan pembelajaran teknik *mind mapp* dengan *setting quantum teaching and learning* ditinjau dari kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan siswa kelas X di SMK Tamansiswa Sukoharjo tahun ajaran 2011/2012. Apabila pembelajaran dilakukan dengan model yang sesuai dan siswa didukung dengan kreativitas belajar yang ditunjukkan dengan nyata maka akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

B. IMPLIKASI

1. Impilikasi Teoritis

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah kreativitas belajar siswa. Dengan demikian, siswa perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan kreativitas sehingga siswa akan mempunyai keahlian dalam ¹⁰⁰ taan pikiran dan lebih terarah pada hal yang siswa pikirkan sehingga hasil belajar siswa akan lebih tinggi.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan. Dengan demikian pihak sekolah terutama guru harus pandai menerapkan model pembelajaran yang akan dipakai. Apalagi belajar

commit to user

siklus akuntansi bab laporan keuangan banyak rumus-rumus dan hitungan yang berbelit-belit. Paham akan konsep tetapi lupa dengan rumus hasilnya akan mengecewakan, sebaliknya hafal rumus tetapi tidak paham akan konsep akan menyebabkan kesedihan yang mendalam pada siswa. Dengan itu, maka siswa harus melatih dan belajar untuk bisa memahami konsep serta rumus yang ada dalam mata diklat siklus akuntansi yang tertuang dalam *mind mapp* dengan harapan bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan.

- b. Kreativitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar mata diklat siklus akuntansi bab laporan keuangan. Dengan demikian harus ada upaya yang optimal dari orang tua, guru, lingkungan dan siswa sendiri dalam menciptakan suasana dan situasi belajar yang baik, sehingga dapat mengembangkan dan menciptakan kreativitas belajar siswa yang lebih optimal karena setiap siswa mempunyai potensi dan daya kreativitas yang berbeda. Kreativitas belajar yang tinggi akan meningkatkan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru hendaknya memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa, orang tua memberikan fasilitas dan dorongan positif kepada siswa, karena dalam taksonomi bloom sekarang kreativitas adalah ranah tertinggi yang hendak dicapai oleh siswa.

C. SARAN

1. Kepada SMK Tamansiswa Sukoharjo

Hendaknya selalu berusaha mengembangkan model pembelajaran yang merangsang siswa aktif, kreatif dan inovatif, sehingga siswa mudah mengikuti atau memahami bahan ajar yang diberikan, salah satunya yaitu dengan memperbanyak memberikan keleluasaan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa sehingga, pemikiran siswa lebih terarah dan terprogram dengan baik dengan

teknik *mind mapp* selain itu, perlu juga memberikan suasana yang menggembirakan di dalam ruang kelas dengan iringan musik yang bisa membuat stimulus siswa lebih baik yaitu dengan *setting quantum teaching and learning*. Dengan demikian, akan meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah yang paling tinggi yaitu hasil belajar yang ditinjau dari ranah kreativitas siswa.

2. Kepada Siswa

Sekolah dan Guru khususnya Program Mata Diklat Siklus Akuntansi diharapkan membantu dan mensosialisaikan hasil penelitian ini kepada siswa untuk:

- a. Lebih memahami setiap materi ajar yang diberikan guru, salah satu cara adalah dengan memperbanyak pemetaan pikiran dengan pemahaman konsep dan rumus-rumus secara mendetail dengan membuat *mind mapp* sehingga, materi tersebut benar-benar dikuasai oleh siswa.
- b. Mengembangkan kreativitas diri sendiri dengan kepercayaan akan pekerjaan yang dihasilkan adalah yang paling baik dan berusaha mewujudkan apa yang dipikirkan tersebut dengan tindakan yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, Muhammad Subdi. 2009. *Langkah Mudah Gali Potensi si Buah Hati*. Surakarta: Iltizam.
- Adman. 2008. Strategi dan Upaya Menghadapi Tantangan Globalisasi Melalui Pendidikan. *Jurnal Educatif Dinas Pendidikan Nasional* (<http://www.docstoc.com/docs/21294128/MANAJEMEN-PENDIDIKAN-NASIONAL>), diakses tanggal 16 Juli 2011 pukul 18.30 WIB).
- Anderson, D.W., Vault, V.D. & Dickson, C.E. 2011. *Problems and Prospects for the Decades Ahead: Competency Based Teacher Education*. Edisi Terjemahan Revisi Taksonomi Bloom. Berkeley: McCutchan Publishing Co.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.