

### BAB III METODE PENELITIAN

#### 3.1. Metode dan Desain Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji suatu perlakuan yaitu penggunaan metode pembelajaran *drill* dengan berbantuan media *Game of Business* (GoB) terhadap peningkatan kemampuan penerapan konsep akuntansi materi jurnal khusus ditinjau dari tingkat *self-efficacy* akuntansi. Untuk menguji media tersebut, diperlukanya media lain sebagai pembandingnya. Media yang dijadikan pembanding dalam penelitian ini, merupakan media yang biasa digunakan oleh guru yang bersangkutan dalam melakukan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran siklus akuntansi, yaitu media *job sheet* (lembaram kerja). Dalam pelaksanaannya, tidak memungkinkan bagi peneliti untuk memperoleh subjek secara acak, sehingga penulis menggunakan kelas yang sudah ada. Dengan demikian penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, yaitu penelitian eksperimen yang tidak bertumpu pada keacakan dalam pembagian kelompok eksperimen dan kelompok control.

Adapun desain penelitian yang digunakan adalah menggunakan desain *nonequivalent control group* (Tuckman, 1999: 175, Campbell and Stanley, 1963 dalam Rofi'i, 2011: 89) dengan menerapkan desain factorial 2x2. Penelitian ini melibatkan tiga variabel, yang terdiri dari variabel bebas yaitu metode pembelajaran *drill* berbantuan media *Game of Business* (GoB), variabel terikat yaitu kemampuan penerapan konsep akuntansi, dan variabel moderator yaitu tingkat *self-efficacy* akuntansi peserta didik. Berikut pola rancangan eksperimen factorial 2x2:

**Tabel 3.1**  
**Pola rancangan eksperimen factorial 2x2**  
Media Pembelajaran (A)

		GoB (A1)	JOBSHEET (A2)
Self-efficacy Akuntansi (B)	TINGGI (B1)	A1B1	A2B1
	RENDAH (B2)	A1B2	A2B2

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Keterangan:

- A1B1 : penilaian media pembelajaran GoB pada peserta didik dengan tingkat *self-efficacy* tinggi
- A1B2 : penilaian media pembelajaran GoB pada peserta didik dengan tingkat *self-efficacy* rendah
- A2B1 : penilaian media pembelajaran *Jobsheet* pada peserta didik dengan tingkat *self-efficacy* tinggi
- A2B2 : penilaian media pembelajaran *Jobsheet* pada peserta didik dengan tingkat *self-efficacy* rendah

Dalam pola rancangan eksperimennya factorial 2x2, maka dapat ditentukan pengaruh utama (*main-effect*) dan pengaruh interaksi (*interaction-effect*) dari semua variable perlakuan. Berikut prosedur desain eksperimen *pretest-posttest non-equivalent control group* :

**Tabel 3.2**  
**Prosedur Eksperimen *Pretes-Postest Non Equivalent Control Group Design***

Pretes	Kelompok	Postest
T1	A1B1	T2
T3	A1B2	T4
T5	A2B1	T6
T7	A2B2	T8

Sumber: Puspani, 2013: 353

Keterangan:

- T1, T3, T5, T7 = *Pretest*
- T2, T4, T6, T8 = *Postest*
- A1 = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi GoB
- A2 = Perlakuan dengan menggunakan media *jobsheet*
- B1 = Peserta didik dengan tingkat *self-efficacy* akuntansi tinggi
- B2 = Peserta didik dengan tingkat *self-efficacy* akuntansi rendah

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI Akuntansi di SMK Bina Warga Bandung. Pada SMK Bina Warga Bandung, terdapat dua kelas dengan jurusan akuntansi, yaitu kelas Akuntansi 1 dan Akuntansi 2. Kedua kelas ini digunakan dalam penelitian quasi eksperimen sehingga kedua kelas ini akan dijadikan kelas *kontrol* dengan menggunakan media pembelajaran *jobsheet* dan kelas *treatment* (eksperimen) dengan menggunakan media pembelajaran akuntansi *Game of Business* (GoB).

### 3.3. Definisi & Operasionalisasi Variabel

#### 3.3.1. Definisi Variabel

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu bagi peneliti untuk mengemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Media pembelajaran akuntansi *Game of Business* (GoB)

Merupakan permainan papan (*board game*) ular tangga, yang dikembangkan oleh Mindell Reiss Nitkin pada tahun 2011, yang diciptakan sebagai alat langsung dalam kegiatan pembelajaran untuk kelas akuntansi dasar, dengan memberikan kesempatan untuk berlatih analisis transaksi, mengevaluasi dan merekam penyesuaian, dan menciptakan ringkasan laporan keuangan. Namun dalam penelitian ini, terdapat beberapa penyesuaian/modifikasi terhadap komponen media pembelajaran akuntansi GoB ini. Komponen-komponen dalam media pembelajaran akuntansi *GoB* dalam penelitian ini terdiri dari papan permainan, dua set kartu transaksi, dan dadu. Satu set kartu transaksi berisi kegiatan operasional, investasi dan pembiayaan yang biasa dilakukan oleh perusahaan sesuai dengan kegiatan usaha yang mendasarinya. Adapun prosedur permainan dalam *GoB* dijelaskan berikut ini: 1) pembagian kelompok masing-masing 3-4 orang, yang berdasarkan

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan akademiknya; 2) masing-masing kelompok memilih kartu bisnis yang akan dilakukannya, dimana terdapat informasi awal bisnis untuk memasukkan saldo awal di masing-masing akun dalam sistem akuntansi mereka; 3) permainan berlangsung seperti permainan papan populer ular tangga atau monopoli. Setelah bergerak menurut angka (dalam dadu) yang menunjukkan tempat dimana siswa harus berhenti, siswa mengambil setumpuk kartu, dan harus membaca, menafsirkan, dan merekam peristiwa ekonomi yang dijelaskan. Setiap siswa akan menyelesaikan 20 transaksi keuangan, sedangkan ketua kelompok memeriksa bersama bahwa transaksi dicatat dengan tepat dan memberikan skor terhadap setiap pencatatan transaksi yang dilakukan; 4) setelah pencatatan selesai, siswa menyusun pos neraca saldo. Sebagai langkah terakhir, siswa mengumpulkan satu set jurnal khusus perusahaan bisnis mereka; 5) *Rewards* atau penghargaan, dapat berupa hadiah dapat diberikan kepada anggota dari setiap grup di mana anggota kelompok tersebut dapat melakukan pencatatan transaksi perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus dengan benar dan mengumpulkan poin terbanyak dalam kelompoknya.

## 2. Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi

Yang dimaksud dengan kemampuan menerapkan konsep akuntansi dalam penelitian ini merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar akuntansi, dan menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi keahlian akuntansi, yaitu dalam tingkat kemampuan peserta didik dalam menerapkan atau menggunakan suatu prosedur akuntansi dalam keadaan tertentu. Kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik ini termasuk kedalam kemampuan kognitif yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl pada tingkat *Applying/Menerapkan* (C3), yang ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dengan benar pada pretest dan posttest menggunakan alat evaluasi yang disusun dan dikembangkan sebagai instrument penelitian.

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3. *Self-Efficacy* Akuntansi

Merupakan penilaian seseorang mengenai kemampuannya dalam melakukan tindakan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau masalah akuntansi yang dihadapinya. Dalam hal ini indicator dikembangkan dari tiga dimensi *self-efficacy*, yaitu *magnitude* atau *level* untuk mengukur penilaian peserta didik mengenai taraf tingkat kesulitan tugas akuntansi yang diyakini dapat ia selesaikan, *generality* untuk mengukur penilaian peserta didik terhadap kemampuannya dalam menggunakan pengalaman sebelumnya dan menggeneralisasikan tugas akuntansi, dan *strength* untuk mengukur penilaian peserta didik yang berkaitan dengan kekuatannya dalam mengatasi masalah yang muncul ketika menyelesaikan masalah atau soal akuntansi. Dari ketiga dimensi tersebut diturunkanlah indicator *self-efficacy* dan dikembangkan berupa pernyataan-pernyataan berdasarkan indicator yang sudah dirumuskan.

#### 3.3.2. Operasionalisasi Variabel

Dalam penelitian ini terdapat satu variable bebas, satu variable terikat, dan satu variable moderator. Satu variable bebas, yaitu media pembelajaran akuntansi *game of business* ( $X_1$ ), satu variable moderator, yaitu *self-efficacy* akuntansi ( $X_2$ ), dan satu variable terikat, yaitu kemampuan menerapkan konsep akuntansi ( $Y$ ). Operasionalisasi variabel moderator dan terikat dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

**Tabel 3.3**  
**Operasionalisasi Variabel**

Variabel	Konsep Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi	Merupakan bagian dari kemamuan kognitif yang dikemukakan oleh		Kemampuan mengaplikasikan perhitungan akuntansi sesuai dengan pedoman standar akuntansi	Interval

(Variabel terikat)	Anderson dan Krathwohl (2001), yaitu tingkat <i>applying</i> /menerapkan (C3) : kemampuan peserta didik dalam menerapkan atau menggunakan suatu prosedur akuntansi dalam keadaan tertentu.		Kemampuan mengaplikasikan pencatatan transaksi perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus	
<i>Self-Efficacy</i> Akuntansi (Variabel moderator)	Bandura (1986): Penilaian seseorang terhadap kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.	Bandura (1977): 1. <i>Level</i> atau <i>magnitude</i> : Taraf keyakinan peserta didik terhadap tingkat kesulitan soal Akuntansi yang dapat diselesaikan  2. <i>Generality</i> : Taraf keyakinan peserta didik terhadap kemampuannya menggeneralisasikan tugas dan pengalaman sebelumnya ke	<p>Peserta didik berminat untuk menyelesaikan soal-soal akuntansi dengan tingkat kesulitan tertentu atau berbeda</p> <p>Peserta didik memiliki rasa optimis bahwa dirinya dapat menjawab sejumlah soal akuntansi dalam berbagai tingkat kesulitan yang berbeda</p> <p>Peserta didik melihat tugas yang sulit sebagai suatu tantangan</p> <p>Peserta didik berpedoman pada pengalaman belajar yang diperoleh sebelumnya untuk menyelesaikan soal-soal Akuntansi</p> <p>Peserta didik mengorganisasikan pengetahuan yang didapat untuk menyelesaikan soal-soal Akuntansi dengan baik dan benar</p>	Ordinal

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		dalam berbagai konteks dan aktivitas tertentu	Peserta didik dapat mencoba tantangan baru
		3. <i>Strength</i> : Taraf keyakinan peserta didik terhadap kekuatannya dalam mengatasi masalah yang muncul ketika menyelesaikan soal Akuntansi.	Peserta didik percaya dan mengetahui keunggulan yang dimilikinya Peserta didik meningkatkan upaya untuk menyelesaikan soal akuntansi Peserta didik tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan soal-soal Akuntansi.

### 3.4. Alur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini secara garis besar mencakup langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1) Tahap Persiapan Penelitian

Untuk tahap awal, peneliti melakukan identifikasi masalah terhadap permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran akuntansi yang terjadi di lapangan. Kemudian, setelah melakukan identifikasi masalah maka disusunlah suatu proposal penelitian, dimana proposal penelitian tersebut akan diseminarkan guna mendapatkan saran dan masukan serta memperoleh informasi mengenai layak atau tidaknya rancangan penelitian tersebut untuk dilaksanakan.

Langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang sudah disusun kemudian diuji cobakan kepada objek diluar kelas eksperimen maupun kelas control. Pengujian instrumen ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran sehingga instrumen penelitian yang disusun layak digunakan di dalam penelitian ini.

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2) Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan media *game of business* (GoB), sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran *drill* berbantuan *jobsheet* dimana pelaksanaan penelitian ini dilakukan sendiri oleh peneliti, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Langkah awal dalam tahap ini adalah dengan melakukan *Pretest* atau test awal, yang dilakukan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun tujuan dari pelaksanaan *pretest* ini adalah agar peneliti mendapatkan informasi terkait kemampuan awal dari setiap peserta didik, serta informasi mengenai kondisi awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki karakteristik sama atau apakah kedua kelas memiliki perbedaan yang tidak signifikan. Apabila hasil yang didapatkan membuktikan bahwa kelas eksperimen berbeda secara tidak signifikan maka penelitian dapat dilakukan. *Pretest* ini dilakukan dengan memberikan soal uraian untuk mengukur kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik, dan juga kuesioner yang berisi indikator *self-efficacy* untuk mengukur *self-efficacy* akuntansi yang dimiliki oleh peserta didik.

Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, dimana masing-masing pertemuan dilakukan selama 3 x 45 menit. Kegiatan terakhir dalam tahapan ini berupa pelaksanaan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan instrumen penelitian yang sama pada saat *pretest*. Tahap pelaksanaan penelitian dilaksanakan berdasarkan jadwal pelaksanaan yang telah direncanakan. Jadwal tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. 4**  
**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

Indikator	Jadwal	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
<i>Pretest</i> , review materi dan sosialisasi permainan	7 Mei 2015	7 Mei 2015
Pertemuan 1	11 Mei 2015	11 Mei 2015
Pertemuan 2	18 Mei 2015	18 Mei 2015
<i>Posttest</i> , pembagian <i>reward</i>	21 Mei 2015	21 Mei 2015

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



### 3) Tahap Penyusunan Laporan

Kegiatan pertama dalam tahap ini adalah pengolahan data kuantitatif sesuai dengan pertanyaan penelitian yang tercantum dalam rumusan masalah. Untuk mengetahui perbedaan pencapaian kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik, dilakukan dengan cara penganalisisan data skor posttest peserta didik kelas eksperimen dan kelas control. Sedangkan untuk mengetahui peningkatan kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik, dilakukan penganalisisan data skor *n-gain* kelas eksperimen dan kelas control. Setelah menganalisis *gain score* dari masing-masing kelas, peneliti melakukan analisis data kuantitatif dari kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji statistik untuk menguji hipotesis penelitian yang diajukan.

Proses akhir dalam tahap penyusunan laporan ini adalah menyusun pembahasan dari proses analisis data yang sebelumnya dilakukan, dan menyusun kesimpulan akhir dari proses penelitian yang sudah dilaksanakan sebagai pembuktian dari hipotesis yang diajukan oleh peneliti. Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, hal yang harus dilakukan peneliti adalah mengolah data tersebut. Pengolahan data statistik dilakukan dengan menggunakan *software Statistikal Package for Social Science (SPSS) for windows V. 21*.

## **3.5. Jenis Data dan Sumber Data Penelitian**

### **3.5.1. Jenis Data**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif, yaitu data yang berbentuk angka-angka. Baik yang diperoleh dari pengukuran langsung maupun angka-angka yang diperoleh dengan mengubah data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data di dalam penelitian ini adalah data mengenai tingkat kemampuan menerapkan konsep akuntansi yang diperoleh melalui nilai tes, data mengenai *self-efficacy* akuntansi peserta didik melalui hasil kuesioner.

### **3.5.2. Sumber Data Penelitian**

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sumber data penelitian merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh (Suharsim, 2006:129). Sehingga sumber data dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Bina Warga Bandung, yang merupakan sumber data primer (sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti) dengan asumsi peserta didik sudah mendapatkan pengetahuan mengenai jurnal khusus perusahaan dagang.

### **3.6. Teknik Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian**

#### **3.6.1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melalui ujian (tes) untuk mengetahui kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik materi jurnal khusus, yang terdiri dari sejumlah *item* pertanyaan materi-materi yang dipelajari yang berdasarkan ranah kognitif tahap *Applying*/menerapkan (C3) menurut Anderson dan Krathwohl, dan kuesioner (angket) untuk mengetahui *self-efficacy* akuntansi yang dimiliki oleh peserta didik.

#### **3.6.2. Instrumen Penelitian**

Penelitian ini menggunakan 2 jenis instrument, yaitu: (1) test kemampuan menerapkan konsep akuntansi; dan (2) skala *self-efficacy* akuntansi. Untuk penjelasan masing-masing instrument dapat diuraikan sebagai berikut:

##### **1. Tes Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi**

Tes kemampuan menerapkan konsep akuntansi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar akuntansi, khususnya pada ranah kognitif tahap *applying*/menerapkan (C3) dan menggambarkan kemampuan peserta didik dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi keahlian akuntansi. Pengukuran kemampuan kognitif ini mengacu pada dimensi ranah kognitif yang dikemukakan oleh Anderson dan Krathwohl yang merupakan revisi dari taksonomi bloom, yaitu *applying* (menerapkan/C3) yang berarti kemampuan peserta didik dalam menerapkan atau menggunakan suatu prosedur akuntansi dalam keadaan tertentu.

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun jenis tes kemampuan kognitif akuntansi ini berupa test uraian mengenai pencatatan transaksi keuangan perusahaan dagang ke dalam jurnal khusus. Berikut table pedoman pemberian skor kemampuan kognitif akuntansi yang diadaptasi dari Brookhart (2010: 92) dalam Buchori, M (2014: 47):

**Tabel 3.5**  
**Pedoman Penskoran Tes Menerapkan Konsep Akuntansi**

Skor	Kriteria Penskoran
0	Jawaban tidak terselesaikan, tidak komplit dan tidak akurat
1	Jawaban setengah atau kurang terselesaikan, kurang komplit dan kurang akurat
2	Jawaban terselesaikan, komplit dan akurat

## 2. Skala *Self-Efficacy* Akuntansi

Skala *self-efficacy* akuntansi digunakan untuk mengukur penilaian seseorang atas kemampuannya dalam melakukan tindakan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau masalah akuntansi yang dihadapinya, yang diukur berdasarkan tiga dimensi yang dikemukakan oleh Bandura, yaitu *magnitude* atau *level*, *generality* dan *strength*. Dari ketiga dimensi tersebut diturunkanlah indikator *self-efficacy* dan dikembangkan berupa pernyataan-pernyataan berdasarkan indikator yang sudah dirumuskan. Dimensi dan indikator yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil adopsi yang dikembangkan oleh Sudrajat (2008) dalam Ade, N. M (2014) dan Indah, R. P (2014), sedangkan perumusan dan penyusunan pernyataan dalam skala *self-efficacy* ini memperhatikan panduan dari Bandura (2006) dalam Indah, R. P (2014: 62), antara lain:

- Item-item pernyataan harus dapat merepresentasikan konstruk yang ingin diukur, yang berfokus pada keyakinan atau kemampuan. Oleh karena itu, item pernyataan harus menggunakan kata “dapat melakukan” dibandingkan dengan “akan melakukan”
- Item skala *self-efficacy* adalah pernyataan yang dibuat dan disesuaikan dengan tugas-tugas spesifik dari responden
- Skala *self-efficacy* merupakan unipolar, berkisar antara 0 hingga keyakinan maksimum.

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam mengukur taraf *self-efficacy* akuntansi, peserta didik diberikan item-item pernyataan yang menggambarkan tuntutan tugas akuntansi, kemudian peserta didik diminta untuk menilai keyakinan mereka terhadap kemampuannya untuk melakukan tindakan yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas akuntansi tersebut. Skala penilaian yang digunakan memiliki rentang penilaian 0-10. Hal ini sesuai yang dikatakan oleh Bandura (2006) Indah, R. P (2014: 62) yang menyatakan bahwa dalam mengukur *self-efficacy* sebaiknya menggunakan 11 respon penilaian dengan skala 0-10 atau 1-100. Criteria penskoran skala *self-efficacy* dapat dilihat pada table berikut:

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Penskoran Skala *Self-Efficacy***

	Tidak Begitu Yakin			Yakin					Sangat Yakin		
Pernyataan	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Proses penyusunan instrumen baik berupa tes menerapkan konsep akuntansi maupun kuesioner *self-efficacy* akuntansi tersebut dilakukan dengan mengadaptasi dari instrumen penelitian serupa yang telah dilakukan serta bimbingan para dosen pembimbing dan selanjutnya dilakukan pengujian instrumen.

Sebelum kedua tes tersebut digunakan, instrumen penelitian tersebut diujicobakan kepada objek di luar kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Lalu dilanjutkan dengan proses menganalisis hasil pengujian tersebut dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda, serta tingkat kesukaran untuk tes kemampuan menerapkan konsep akuntansi, serta pengujian validitas dan reliabilitas pada tes *self-efficacy* akuntansi sehingga instrumen penelitian yang disusun layak digunakan di dalam penelitian ini.

Sedangkan dalam mengkategorikan *self-efficacy* akuntansi, dilakukan pengkategorian jenjang skala dengan langkah sebagai berikut:

- 1) Membuat tabulasi untuk setiap jawaban kuesioner yang telah diisi responden:

**Tabel 3.7**  
**Format Tabulasi Jawaban Responden**

No.	Skor	Skor	Skor	Skor Total
-----	------	------	------	------------

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Responden	Pernyataan 1	Pernyataan 2	Pernyataan ...	

- 2) Menentukan kriteria penilaian untuk setiap variabel dengan terlebih dahulu:
  - Menentukan skor tertinggi dan skor terendah berdasarkan hasil tabulasi seluruh jawaban responden
  - Menentukan rentang kelas dengan rumus:  
Rentang kelas = skor tertinggi – skor terendah
  - Menentukan banyaknya kelas interval. Banyak kelas interval dalam penelitian ini adalah sebanyak dua, yaitu tinggi dan rendah.
  - Menentukan panjang interval kelas dengan rumus:

$$\text{Panjang interval kelas} = \frac{\text{rentang kelas}}{\text{banyaknya kelas interval}} = \frac{\text{rentang kelas}}{2}$$

- Menentukan interval untuk setiap kriteria penilaian
- 3) Membuat distribusi frekuensi untuk memperoleh gambaran umum dari setiap variabel dengan format sebagai berikut:

**Tabel 3.8**  
**Distribusi Frekuensi Variabel**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Persentase
Tinggi			
Rendah			
<b>Jumlah</b>			

### 3.7. Uji Coba Instrument Penelitian

#### 3.7.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kesahihan atau keabsahan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan atau dengan kata lain instrumen tersebut dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk mengukur tingkat validitas dari instrumen penelitian, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar. Rumusnya adalah sebagai berikut:

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

(Suharsimi Arikunto, 2006 : 78)

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang dikorelasikan

X = skor tiap item untuk setiap responden uji coba

Y = skor total item tiap responden uji coba

N = jumlah responden uji coba

Untuk menginterpretasikan nilai koefisien korelasi, dapat dilihat melalui kriteria penafsiran mengenai koefisien korelasi ( $r$ ) sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Kriteria Penafsiran Koefisien Korelasi ( $r$ )**

$r_{XY}$	Interpretasi Validitas
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup Tinggi
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat rendah (tidak valid)

(Riduwan, 2010: 110)

Dalam penelitian ini, pengukuran validitas soal tes kemampuan menerapkan konsep akuntansi dilakukan dengan bantuan program analisis butir soal uraian *ANATES V.4 for windows*. Sedangkan instrumen penelitian berupa kuesioner *self-efficacy* yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya dan sudah melalui pengujian instrumen, tetap dilakukan pengujian validitas terhadap angket tersebut oleh peneliti dengan menggunakan bantuan program *SPPS statistiks V. 21*.

### 3.7.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas tes berhubungan dengan masalah keterandalan atau konsisten sesuatu. Untuk menghitung reliabilitas instrumen pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik belah dua (*split half*) pembelahan awal-akhir yaitu dengan cara membelah atas item-item awal dan item-item akhir yaitu separuh jumlah pada nomor-nomor awal dan separuh pada nomor-nomor akhir, dan *Spearman Brown*.

Untuk menghitung uji reliabilitas, penelitian ini menggunakan rumus *alpha* dari Cronbach sebagaimana berikut:

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_n^2}{\sigma_t^2} \right]$$

(Suharsimi Arikunto, 2010: 171)

Dimana;  $r_{11}$  = reliabilitas instrumen  
 $k$  = banyak butir pernyataan atau banyaknya soal  
 $\sum \sigma_n^2$  = Jumlah *varians* butir  
 $\sigma_t^2$  = *varians* total

Kriteria penafsiran mengenai tolok ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas menurut Guilford dalam Sundayana (2014: 70) sebagai berikut:

**Tabel 3. 10**

**Interpretasi Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber:(Suharsimi Arikunto 2010: 76)

Sama halnya dengan pengujian validitas, dalam pengujian reliabilitas tes kemampuan kemampuan menerapkan konsep akuntansi peneliti menggunakan program *ANATES versi 4* dan program *SPPS statistiks V. 21* untuk menguji reliabilitas kuesioner *self-efficacy* akuntansi.

**3.7.3. Taraf Kesukaran**

Taraf kesukaran ini digunakan untuk menganalisis data hasil uji coba instrumen penelitian dalam tingkat kesukaran setiap butir soal, dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS} \quad (\text{Suharsimi Arikunto, 2006: 208})$$

Keterangan:

$P$  = Indeks kesukaran  
 $B$  = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan betul  
 $JS$  = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

**Tabel 3.11**

### Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat Kesukaran	Kriteria
$P = 0,00$	Terlalu Sukar
$0,00 < P \leq 0,03$	Sukar
$0,30 < P \leq 0,07$	Sedang
$0,70 < P < 1,00$	Mudah
$P = 1,00$	Terlalu mudah

(Suharsimi Arikunto, 2010: 210)

Taraf kesukaran soal merupakan kesanggupan siswa dalam menjawab soal. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya, sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena diluar jangkauannya. Dalam penelitian ini, pengukuran taraf kesukaran soal tes dilakukan dengan menggunakan *software ANATES V.14*.

#### 3.7.4. Daya Pembeda

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 211) "Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)". Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda soal disebut indeks diskriminasi, disingkat D (d besar). Cara menentukan daya pembeda (D) Suharsimi Arikunto (2006: 212) menjelaskan:

- a. Bedakan antara kelompok kecil (kurang dari 100) dan kelompok besar (100 orang keatas). Yaitu:
  - a) Untuk kelompok kecil, seluruh pengikut tes dideretkan mulai dari skor teratas sampai terbawah, lalu kelompok testee tersebut dibagi dua sama besar, yaitu 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah.
  - b) Untuk kelompok besar, biasanya hanya diambil kedua kutubnya saja, yaitu 27% skor teratas sebagai kelompok atas ( $J_A$ ) dan 27% skor terbawah sebagai kelompok bawah ( $J_B$ ).
- b. Menentukan indeks diskriminasi dengan rumus :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

(Suharsimi Arikunto, 2006:213)

Keterangan:

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- $J$  = jumlah peserta tes  
 $J_A$  = banyaknya peserta kelompok atas  
 $J_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah  
 $B_A$  = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $B_B$  = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar  
 $P_A = B_A / J_A$  = proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar  
 $P_B = B_B / J_B$  = proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

**Tabel 3.12**  
**Interpretasi Daya Pembeda Butir Soal**

Daya Pembeda	Kriteria
D : 0,00 – 0,20	Jelek ( <i>poor</i> )
D : 0,20 – 0,40	Cukup ( <i>satisfactory</i> )
D : 0,40 – 0,70	Baik ( <i>good</i> )
D : 0,70 – 1,00	Baik sekali ( <i>excellent</i> )
D : negative	Semuanya tidak baik

*(Suharsimi Arikunto, 2006: 218)*

Seperti pada pengukuran soal tes kemampuan menerapkan konsep akuntansi sebelumnya, pengukuran daya pembeda soal dalam penelitian ini juga menggunakan bantuan *software ANATES V.14*.

### 3.8. Teknik Analisis Data

#### a. Analisis Data Tes Kemampuan Menerapkan Konsep Akuntansi

Analisis data kuantitatif berupa hasil tes kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik dilakukan dengan menggunakan uji statistik, yang bertujuan untuk mengetahui pencapaian kemampuan dan peningkatan kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik.

Untuk mengetahui peningkatan pencapaian kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik, dilakukan dengan cara penganalisisan data skor pretest dan posttest peserta didik kelas eksperimen dan kelas control. Sedangkan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran dan *self-efficacy* akuntansi terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi serta interaksinya menggunakan data peningkatan kemampuan menerapkan konsep akuntansi

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

peserta didik yang sudah ternormalisasi, yaitu penganalisisan data skor n-gain kelas eksperimen dan kelas control. Perhitungan N-Gain ini dilakukan dengan maksud untuk menghilangkan faktor tebakan siswa dan efek nilai tertinggi sehingga terhindar dari kesimpulan yang bias (Hake, 1999; Heckler, 2004; Syaiful, 2012). Rentang nilai N-Gain adalah 0 sampai dengan 1. Selanjutnya, nilai N-Gain inilah yang diolah, dan pengolahannya disesuaikan dengan permasalahan dan hipotesis yang diajukan.

Setelah data terkumpul dari hasil pengumpulan data, hal yang harus dilakukan peneliti adalah mengolah data tersebut. Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

- 1) Memberikan skor jawaban peserta didik sesuai dengan kunci jawaban dan pedoman penskoran yang digunakan.
- 2) Membuat table skor pretest dan posttest untuk kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik.
- 3) Melakukan uji gain ternormalisasi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui besarnya skor peningkatan kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik (melihat perbedaan antara skor pretest dan posttest) dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi (*normalized gain*) yang dikembangkan oleh Hake (1999). Adapun rumus untuk gain ternormalisasi menggunakan rata-rata (*average normalized gain*) oleh Hake (1999) dalam Sundayana (2014: 151) dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Gain Ternormalisasi (N - gain)} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

- 4) Melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data skor pretest dan posttest serta data N-gain ternormalisasi berdistribusi normal atau tidak. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:314) “Jika berdistribusi normal maka proses selanjutnya dalam pengujian hipotesis dapat menggunakan perhitungan statistik parametrik. Jika tidak berdistribusi normal maka dapat menggunakan perhitungan statistik non parametrik”. Dengan hipotesis yang akan diuji adalah:

H<sub>0</sub> : subjek penelitian berdistribusi normal

Fitrida Rahayu, 2015

**PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DRILL BERBANTUKAN MEDIA GAME OF BUSINESS TERHADAP KEMAMPUAN MENERAPKAN KONSEP AKUNTANSI DITINJAU DARI TINGKAT SELF-EFFICACY AKUNTANSI PESERTA DIDIK**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$H_1$  : subjek penelitian bedistribusi tidak normal

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan *software SPSS V.21* pada taraf kepercayaan 95% atau  $\alpha$  (0,05). Uji *Kolmogorov-Smirnov* ini dapat dipergunakan untuk sampel yang kecil dan besar. Kaidah keputusan:

jika nilai Sig.  $< \alpha$ , maka  $H_0$  ditolak ; distribusi data tidak normal

jika nilai Sig.  $\geq \alpha$ , maka  $H_0$  diterima : distribusi data normal

- 5) Melakukan uji homogenitas, dengan maksud untuk mengetahui apakah data mempunyai varians (antara kelas eksperimen dan kelas control) yang homogen atau tidak. Asumsi dalam penelitian ini adalah bahwa sampel yang digunakan harus memiliki karakteristik yang sama, oleh karena itu untuk membuktikan apakah kondisi awal kedua kelas memiliki karakteristik sama atau kedua kelas memiliki perbedaan yang tidak signifikan, dengan menggunakan uji *Levene*. Hipotesis yang diajukan adalah:

$H_0$  : kelas eksperimen dan kelas control memiliki varians yang homogen

$H_1$  : kelas eskperimen dan kelas control memiliki varians yang tidak homogen

Adapun criteria keputusan yang digunakan adalah sebagai berikut:

jika nilai Sig.  $< \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak (data tidak homogen)

jika nilai Sig.  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima (data homogen)

- 6) Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui apakah hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diajukan ditolak atau sebaliknya pada taraf kepercayaan tertentu hipotesis nol ( $H_0$ ) yang diajukan gagal ditolak. Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan teknik teknik *Analysis of Varians* (ANOVA) Dua Jalur. Dan jika hipotesis terbukti memiliki interaksi, maka dilanjutkan dengan uji lanjutan dengan teknik uji *Schefee*'. Berikut ini dikemukakan pengujian hipotesis penelitian sebagaimana yang telah disinggung di atas.

- a. Untuk menguji apakah penggunaan metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran *Game of Business* (GoB) dan media *job sheet* (lembaran kerja) mempengaruhi kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta

didik, dilakukan dengan menggunakan analisis ANOVA 2 jalur. Berikut kriteria hipotesis yang diajukan :

$H_0$  : Penggunaan metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran *Game of Business* (GoB) dan media *job sheet* (lembaran kerja) tidak berpengaruh terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik.

$H_1$  : Penggunaan metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran *Game of Business* (GoB) dan media *job sheet* (lembaran kerja) berpengaruh terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik.

Dengan menetapkan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , dan kriteria pengujian hipotesis jika nilai sig.  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan jika sig.  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima.

- b. Untuk menguji hipotesis yang kedua, yaitu untuk menguji apakah terdapat pengaruh tingkat *self-efficacy* akuntansi (SEA) terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi peserta didik, menggunakan hipotesis penelitian sebagai berikut:

$H_0$  : Tingkat *self-efficacy* akuntansi (tinggi dan rendah) tidak berpengaruh terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi.

$H_1$  : Tingkat *self-efficacy* akuntansi (tinggi dan rendah) berpengaruh terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi.

Sebagaimana penganalisaan sebelumnya bahwa pengujian hipotesis penelitian kedua ini pun dilakukan menggunakan teknik ANOVA dua jalur, taraf signifikannya yaitu  $\alpha = 0,05$ , dengan criteria pengujian sebagai berikut: jika nilai sig.  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan jika sig  $\geq 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Analisis data tersebut menggunakan bantuan *software SPSS statistiks V. 21*.

- c. Dan untuk menguji hipotesis yang ketiga, yaitu menguji apakah ada interaksi antara metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran (GoB dan *jobsheet*) dan tingkat *self-efficacy* akuntansi terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi, dilakukan dengan teknik ANOVA dua jalan. Berikut hipotesis penelitiannya:

H<sub>0</sub> : Tidak ada interaksi antara metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran (*Game of Business* (GoB) dan *jobsheet*) dan tingkat *self-efficacy* akuntansi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi.

H<sub>1</sub> : Terdapat interaksi antara metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran (*Game of Business* (GoB) dan *jobsheet*) dan tingkat *self-efficacy* akuntansi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi.

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan ANOVA dua jalur yang ada pada program *software SPSS statistiks V. 21* dengan kriteria sebagai berikut:

Jika sig. (p-value) <  $\alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka H<sub>0</sub> ditolak

Jika sig. (p-value)  $\geq \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ), maka H<sub>0</sub> diterima

Jika pengujian hipotesis yang ketiga ini terbukti, artinya adanya interaksi metode pembelajaran *drill* berbantuan media pembelajaran (*Game of Business* (GoB) dan *jobsheet*) dan tingkat *self-efficacy* akuntansi (tinggi dan rendah) terhadap kemampuan menerapkan konsep akuntansi, maka dilakukan pengujian lanjutan, yaitu dengan uji *Scheffe*'. Uji ini dilakukan untuk melihat perbedaan kelompok dan kelompok mana yang lebih baik dari media pembelajaran dan tingkat SEA (tinggi dan rendah) dengan memasukkan variable baru.

