

STUDI META-ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI

Rana Anisah¹

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta
nisaranaaa@student.uns.ac.id

Sudyanto²

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta
sudyanto@staff.uns.ac.id

Asri Diah Susanti³

Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta
asridiahsusanti@staff.uns.ac.id

ABSTRACT

This research aimed to find out the impact of using computer, printed media, games, and audio-visual teaching media on cognitive, affective, and psychomotor learning outcomes in accounting at the senior high school/vocational high school and university. The data were taken from experimental research articles about learning media on learning outcomes in accounting which have been published in the national journal and also it has an ISSN. The researcher used 25 articles as the sample which the effect size has been counted by using the eta squared formula (η^2/r^2). The result of this research showed that teaching media gives a big impact on learning outcomes, with 0.264 effects on cognitive learning outcomes, 0.277 on the affective learning outcomes, and 0.512 on psychomotor learning outcomes. The type of teaching media which has the biggest impact is audio-visual media with 0.3959. Moreover, it is followed by printed media and computer-based media, and game included in the average of impact category. Based on the educational background, university has the biggest impact with 0.369.

Keywords: *Meta-Analysis, Teaching Media, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian meta analisis ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer, media cetak, media permainan dan media audiovisual terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik pada mata pelajaran akuntansi pada jenjang pendidikan SMA/SMK dan Perguruan Tinggi. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari artikel penelitian eksperimen yang berkaitan dengan berbagai media pembelajaran terhadap berbagai hasil belajar akuntansi kemudian diseleksi apakah sudah terpublikasi di jurnal nasional dan memiliki ISSN. Peneliti menggunakan 25 artikel sebagai sampel yang kemudian diperhitungkan *effect size* nya menggunakan rumus eta square (η^2/r^2). Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran memberi pengaruh yang besar terhadap hasil belajar, dengan efek terhadap hasil belajar kognitif 0.264, hasil belajar afektif 0.277, dan hasil belajar psikomotorik 0.512. Jenis media pembelajaran yang menghasilkan efek terbesar adalah media audio visual dengan efek sebesar 0.3959, kemudian diikuti media cetak dan media berbasis komputer yang termasuk dalam kategori pengaruh besar, dan terakhir media permainan termasuk kedalam kategori berpengaruh sedang. Berdasarkan jenjang pendidikan yang memberikan efek lebih besar adalah di jenjang perguruan tinggi dengan efek sebesar 0.369.

Kata Kunci : Meta analisis, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Untuk menunjang keberhasilan pendidikan dan tercapainya tujuan pendidikan tersebut perlu dilakukan proses pendidikan yang baik, pendidikan akan berhasil jika didukung oleh proses pembelajaran yang baik.

Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2013:3). Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa dapat memahami dan menguasai materi yang telah diajarkan, salah satu cara untuk mengetahuinya dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah mengalami aktivitas belajar atau proses belajar mengajar (Winkel, 2009:48).

Hasil belajar menjadi salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran, alasan utama mengapa hasil belajar itu penting yaitu hasil belajar dapat digunakan sebagai acuan dalam keberhasilan proses belajar mengajar dan dengan adanya hasil belajar ini dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan guru dalam menerapkan program pembelajarannya selain itu juga dapat melihat perkembangan kemampuan belajar yang

dimiliki siswa sejak awal hingga akhir pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pendidikan atau pembelajaran di kelas akan lebih berhasil bila anak turut aktif dalam proses pendidikan tersebut, aktifitas atau keaktifan dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar (Widiyanto, 2015:4). Hal tersebut menunjukkan perlunya berbagai fasilitas belajar yang mampu menunjang keaktifan siswa, siswa perlu ikut andil dalam proses pembelajaran bukan hanya memperhatikan guru menjelaskan materi, salah satu yang dapat meningkatkan proses belajar dengan memicu respon siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar ialah penggunaan media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Wowor (2015:3) yang mengutip pendapat Zahara Idris bahwa pendidikan adalah serangkaian kegiatan berkomunikasi yang bertujuan supaya pendidik dan peserta didik saling bertatap muka atau menggunakan media dalam memberikan bantuan dalam perkembangan anak. Penggunaan media pembelajaran sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Media adalah semua bentuk benda yang digunakan oleh guru kepada peserta didik untuk menyalurkan informasi atau pesan dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid sehingga tujuan dari penyaluran pesan atau informasi tercapai (Sadiman, 2011:7). Guru dalam hal ini harus menggunakan media yang terbaik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran agar pemahaman siswa meningkat dan berdam-

pak pada baiknya hasil belajar. Hal tersebut masih sulit dilakukan oleh guru, belum ada dasar teori yang menentukan media mana yang paling cocok dengan materi tertentu, diperlukan perhatian khusus untuk menentukan media terbaik yang akan digunakan karena media sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing di tiap jenisnya. Jenis media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya, Media berbasis Komputer, Media Cetak, Media Permainan dan Media Audiovisual.

Dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir, banyak peneliti yang telah melakukan penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar akuntansi, baik hasil belajar kognitif, afektif, ataupun psikomotorik pada jenjang pendidikan SMA/SMK sederajat maupun Perguruan tinggi yang nantinya hasil penelitian-penelitian tersebut akan menjadi sumber data penelitian meta analisis ini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang secara statistik berbeda nyata antara kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran dengan kelompok kontrol.

Berdasarkan banyaknya penelitian tentang media pembelajaran muncul pertanyaan mendasar bagaimanakah hasil keseluruhan penelitian eksperimen penggunaan media pembelajaran tersebut bila hasil-hasil penelitian tersebut dikumpulkan? Apakah terdapat signifikansi perbedaan secara keseluruhan? Berapakah rata-rata besar pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa? Bagaimana pula rata-rata pengaruh tersebut dipandang dari jenis media yang diterapkan dalam eksperimen-eksperimen tersebut?. Untuk itu peneliti ingin menelaah lebih lanjut pengaruh penggunaan media pem-

belajaran dalam keseluruhan penelitian terdahulu dan hubungannya dengan jenis-jenis media yang digunakan.

Berdasarkan beberapa hal tersebut serta belum adanya studi meta-analisis pada studi eksperimen tersebut peneliti merasa perlu dilakukan pengumpulan data dan penggalian informasi dari penelitian terdahulu yang diperoleh serta melakukan analisis kembali secara keseluruhan dalam sebuah penelitian untuk melihat seberapa besar pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar akuntansi menggunakan teknik meta-analisis.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode meta-analisis yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan berbagai jenis media pembelajaran terhadap hasil belajar kognitif, afektif dan psikomotorik pada mata pelajaran akuntansi. Meta analisis adalah suatu teknik statistika untuk menggabungkan hasil dua atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif untuk menggambarkan (Anwar, 2005:2). Meta analisis adalah teknik yang digunakan untuk menggabungkan hasil kuantitatif dari beberapa penelitian untuk merangkum keseluruhan hasil penelitian secara kuantitatif atas pengetahuan empiris pada topik tertentu dengan mengkonversi hasil statistik dari tiap-tiap artikel penelitian yang diperoleh menjadi besaran pengaruh atau biasa disebut dengan *effect size*.

Meta analisis bersifat deskriptif kuantitatif, dan menggunakan analisis statistik dengan tujuan untuk menganalisis kembali hasil-hasil

penelitian sebelumnya berdasarkan pengumpulan data primer yang diolah untuk menghasilkan informasi sejumlah data yang berasal dari hasil penelitian sebelumnya yang disebut *effect size*. *Effect size* adalah perbedaan kejadian efek antara kelompok eksperimental dan kelompok kontrol, dalam meta-analisis datanya merupakan gabungan *effect size* masing-masing studi yang dilakukan dengan teknik statistika tertentu dengan kata lain *effect size* merupakan indeks kuantitatif yang digunakan untuk merangkum hasil studi dalam meta-analisis. *Effect size* mencerminkan besarnya hubungan antar variabel dalam masing-masing studi.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa sampel berupa artikel penelitian terdahulu dengan topik sejenis untuk memperoleh informasi dan dapat dianalisis besar pengaruhnya. Peneliti menggunakan dua puluh lima artikel jurnal penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar akuntansi peserta didik.

Pengumpulan data atau sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menelusuri masing-masing website jurnal nasional di internet, kemudian mencari artikel jurnal dengan tema pengaruh media terhadap hasil belajar akuntansi. Artikel penelitian yang dikumpulkan selanjutnya di seleksi apakah sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, yaitu jurnal pendidikan akuntansi atau ekonomi dengan tema pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar akuntansi, terbit tahun 2011-2020, menggunakan jenis penelitian eksperimen, dan penelitian merupakan artikel yang telah terverifikasi di jurnal nasional dan memiliki ISSN.

Setelah menyeleksi artikel sesuai dengan

kriteria yang telah ditentukan peneliti, artikel-artikel tersebut dikelompokkan berdasarkan kriteria yang digunakan pada masing-masing penelitian baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol meliputi jenis media yang digunakan, jenjang pendidikan, serta variabel hasil belajar pada masing-masing penelitian. Selanjutnya memeriksa kelengkapan data statistik yang diperlukan untuk melakukan perhitungan *Effect Size* yang didapat dari masing-masing artikel penelitian dan mengkonfirmasi apakah telah terverifikasi di jurnal nasional. Berdasarkan tahapan tersebut sumber data penelitian yang diperoleh adalah dua puluh lima artikel hasil penelitian yang dapat dimeta-analisis bertema pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar akuntansi.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Artikel

Kriteria Pengumpulan Data	Pengelompokan Data	Jumlah Artikel
Klasifikasi Media	Cetak	5
	Permainan	4
	Audio Visual	7
	Komputer	9
Total		25
Jenjang Pendidikan	SMK/SMA	21
	Perguruan Tinggi	4
Total		25
Variabel Hasil Belajar	Kognitif	20
	Afektif	3
	Psikomotorik	2
Total		25

Kemudian dari dua puluh lima sampel yang telah dikumpulkan, peneliti mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian ini dengan membuat *coding data*. Variabel yang diperlukan dalam *coding data* studi meta analisis

mengenai besar pengaruh (*effect size*) media pembelajaran terhadap hasil belajar diantaranya, Nama peneliti, Karakteristik penelitian, Jenjang Pendidikan, Desain penelitian, Media pada Eksperimen dan Kontrol

Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dengan teknik analisis besaran pengaruh (*effect size*). Teknik analisis deskriptif menurut Sugiyono (2015:207) adalah “Metode analisis data dengan menggambarkan data yang sudah dikumpulkan tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum, dalam teknik ini akan diketahui nilai variabel independen dan dependennya”. Dalam metode ini akan dipaparkan angka-angka hasil pengolahan instrument data sehingga informasi yang akan disampaikan lebih mudah dimengerti maknanya.

Kemudian peneliti menggunakan teknik analisis besaran pengaruh karena dasar studi meta analisis adalah *Effect Size*, maka dari itu untuk melakukan deskripsi hasil data diperoleh dari perhitungan besaran pengaruh (*effect size*). *Effect size* adalah nilai yang menggambarkan besaran pengaruh sebuah perlakuan atau bisa disebut juga kekuatan antara dua variabel, *effect size* ini merupakan kesatuan dalam meta-analisis. Peneliti akan memperhitungkan *effect size* masing-masing studi untuk menilai konsistensi efek keseluruhan studi dan selanjutnya menghitung ringkasan atau kesimpulan efeknya.

Penelitian eksperimen yang hanya melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, menggunakan analisis komparasi dengan teknik analisis uji-t. Maka Formula Effect Size yang digunakan ada-

lah formula eta-square (η^2) berikut (Kadir, 2017:300) :

$$\eta^2 = r^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

Keterangan :

η^2 = Eta Square

r^2 = R Square

t^2 = Nilai t kuadrat

df = Nilai (n-1)

Kriteria yang digunakan untuk membentuk interpretasi hasil effect size menggunakan acuan dari Gravetter dan Wallnau (Anadiroh, 2019:34), yaitu:

Efek kecil : $0.01 < \eta^2 \leq 0.09$

Efek sedang : $0.09 < \eta^2 \leq 0.25$

Efek besar : $\eta^2 > 0.25$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data hasil Effect Size Hasil Belajar Kognitif

Data besar *Effect Size* artikel jurnal penelitian pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Kognitif, yaitu :

Tabel 2. *Effect Size* Berdasarkan pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif

N o	Jurnal	Effect Size	Kategori	Jumlah Artikel
1	Data 1	0.167493	Besar	20
2	Data 2	0.112436		
3	Data 3	0.190865		
4	Data 4	0.080958		

Tabel 2 *Effect size* Berdasarkan pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif (Lanjutan)

No	Jurnal	Effect Size
5	Data 5	0.421416
6	Data 6	0.251828
7	Data 7	0.157401
8	Data 8	0.119992
9	Data 9	0.070778
10	Data 10	0.464573
11	Data 11	0.069043
12	Data 12	0.558269
13	Data 13	0.16417
14	Data 14	0.242728
15	Data 15	0.082367
16	Data 16	0.693047
17	Data 17	0.422196
18	Data 18	0.182077
19	Data 19	0.746729
20	Data 20	0.084719
Total Effect Size		5.283086
Rata – rata Effect Size		0.264154

Data hasil Effect Size pengaruh Afektif

Data besar *Effect Size* artikel jurnal penelitian pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Afektif, yaitu :

Tabel 3. *Effect Size* Berdasarkan pengaruhnya terhadap hasil belajar Afektif

No	Jurnal	Effect Size	Kategori	Jumlah Artikel
1	Data 21	0.486397		
2	Data 22	0.256019	Besar	3
3	Data 23	0.091313		
Total Effect Size			0.833729	
Rata – rata Effect Size			0.27791	

Data hasil Effect Size pengaruh Psikomotorik

Data besar *Effect Size* artikel jurnal penelitian pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Psikomotorik, yaitu :

Tabel 4 *Effect Size* Berdasarkan pengaruhnya terhadap hasil belajar Psikomotorik

No	Jurnal	Effect Size	Kategori	Jumlah Artikel
1	Data 24	0.471302	Besar	2
2	Data 25	0.552831		
Total Effect Size			1.024133	
Rata – rata Effect Size			0.512066	

Data hasil Effect Size pengaruh Psikomotorik

Data besar *Effect Size* artikel jurnal penelitian pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Psikomotorik, yaitu :

Berdasarkan 2, 3, dan 4 diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran terhadap ketiga variabel hasil belajar memiliki pengaruh yang besar. Penelitian dengan *effect size* terbesar yaitu terhadap hasil belajar Psikomotorik dengan efek sebesar 0.512, kemudian penelitian terhadap hasil belajar afektif dengan *effect size* sebesar 0.277, dan terakhir penelitian terhadap hasil belajar kognitif dengan *effect size* sebesar 0.264. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pada pembelajaran terhadap hasil belajar memiliki pengaruh yang besar.

Data hasil Effect Size berdasarkan Klasifikasi Media

Data besar *Effect Size* artikel jurnal penelitian pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar berdasarkan klasifikasi media akan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media cetak, media permainan, media audio visual, dan Media berbasis Komputer. Hasil penelitian dengan menggunakan media cetak sebanyak lima artikel dengan $E\bar{S} = 0.316546$, penelitian dengan menggunakan media per-

mainan sebanyak empat artikel dengan $E\bar{S} = 0.198106$, penelitian dengan menggunakan media audio visual sebanyak tujuh artikel dengan $E\bar{S} = 0.395973$, dan penelitian dengan media berbasis komputer sebanyak sembilan artikel dengan $E\bar{S} = 0.273566$. Dari data diatas diketahui *effect size* terbesar diperoleh dengan menggunakan jenis media audio visual, kemudian media cetak, media berbasis komputer, dan terakhir media permainan.

Data hasil Effect Size berdasarkan Jenjang Pendidikan

Data besar *Effect Size* artikel jurnal penelitian pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar berdasarkan jenjang pendidikan yaitu terdiri dari jenjang tingkat menengah atas (SMK/SMA) dan tingkat perguruan tinggi (Universitas).

Tabel 5 *Effect Size* Berdasarkan Jenjang Pendidikan

No	Jenjang Pendidikan	Jumlah Artikel	E \bar{S}
1	SMA/SMK	21	0.269585
2	Perguruan Tinggi	4	0.369916

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan hasil *effect size* yang besar di kedua jenjang dengan efek terbesar pada jenjang Perguruan Tinggi dengan $E\bar{S} = 0.369916$ dan termasuk kategori efek besar.

Pembahasan

Effect Size Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Secara Keseluruhan

Perhitungan *effect size* secara keseluruhan dari dua puluh lima artikel jurnal penelitian menghasilkan *Effect Size* berkategori besar. Dengan masing-masing variabel hasil belajar memiliki nilai efek sebesar 0,264; 0,277; dan 0,512. Angka-angka tersebut menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar akuntansi pada kelompok eksperimen di masing-masing variabel sebesar 0.246; 0,277; dan 0,512 kali dari besar pengaruh kelompok kontrol. Hal ini berarti pembelajaran akuntansi menggunakan media pembelajaran efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena termasuk kategori *effect size* yang berpengaruh tinggi, dengan demikian penggunaan media ini mampu memberikan pengaruh dalam pembelajaran Akuntansi.

Pengaruh penggunaan media terbesar ada pada variabel hasil belajar psikomotorik, kemudian afektif dan terakhir kognitif. Pada hasil belajar psikomotorik media memberikan pengaruh yang cukup besar, hasil psikomotorik akuntansi berupa keterampilan atau kemampuan praktik peserta didik misalnya membuat siklus akuntansi. Pengaruh yang besar ini karena penggunaan media khususnya media audio visual terhadap hasil belajar psikomotorik, disini berpengaruh besar terhadap hasil psikomotorik karena dapat memberikan informasi yang lengkap berupa penjelasan mengenai materi pembelajaran dan visualisasi dari penjelasan itu sendiri, sehingga peserta didik dapat memahami dengan jelas dan dapat mempraktikkan langsung apa yang dilihatnya.

Untuk pengaruh yang paling kecil adalah kognitif, hasil belajar kognitif sendiri meliputi pengetahuan serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan berfokus pada kemampuan berfikir peserta didik. Penggunaan media pembelajaran membantu dalam proses pembelajaran di kelas sehingga kegiatan belajar mengajar lebih kondusif dan dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas serta membantu guru dalam menyampaikan materi namun proses pembentukan pemahaman dan pengetahuan peserta didik tersebut dibangun oleh peserta didik itu sendiri dalam artian bisa saja pada saat dijelaskan siswa sudah mengerti materi tersebut namun belum sepenuhnya paham sehingga pengaruhnya tidak terlalu besar terhadap hasil belajar kognitif.

Sejalan dengan penelitian meta analisis Chandra (2011:5) bahwa secara keseluruhan media pembelajaran biologi memiliki besaran pengaruh ($ES = 1.154$) dan termasuk dalam kategori besar dan tidak jauh berbeda dengan penelitian Winataria (2018:8) berdasarkan analisis data pada artikel penelitiannya dapat disimpulkan bahwa dari perhitungan *effect size* terhadap tiga puluh satu skripsi mahasiswa pendidikan matematika menghasilkan rata-rata *effect size* sebesar 0,95 ($SD = 0,79$). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi sebesar 32,89% terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa dan *effect size* yang dihasilkan ini tergolong sedang.

Hasil penelitian penggunaan media

pembelajaran akuntansi menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi dan memberikan pengaruh yang lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol yang dapat dilihat dari besaran *effect size* yang dihasilkan. Dengan adanya hasil *effect size* ini menggambarkan pengaruh penggunaan media pembelajaran akuntansi dari beberapa penelitian eksperimen yang dilakukan peneliti sebelumnya yaitu membandingkan dengan kelompok pembandingan atau kelompok kontrol, hasil belajar yang diperhitungkan merupakan efek atau dampak dari perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Penggunaan media pembelajaran efektif untuk diterapkan dan memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran Akuntansi karena media pembelajaran sendiri dapat menjadi stimulus untuk proses pembelajaran agar lebih menarik dan materi pembelajaran dapat lebih dipahami oleh peserta didik. Hal ini sesuai dengan kegunaan dan fungsi yang dimiliki media pembelajaran yaitu sebagai pembawa sekaligus memperjelas informasi dari guru ke peserta didik dan merangsang pikiran serta perhatian siswa untuk memahami informasi yang disampaikan. Sehingga penggunaan media secara tidak langsung mampu membantu dan membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran Akuntansi. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran

akuntansi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengaruh Pembelajaran Penggunaan Media berdasarkan Klasifikasi Media

Berikut merupakan uraian mengenai meta-analisis pengaruh pembelajaran media pembelajaran berdasarkan jenis media dari hasil perhitungan yaitu media cetak, media permainan, media berbasis komputer, dan media audio visual.

Hasil perhitungan menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang memberikan pengaruh terbesar ialah media audio visual dengan sampel sebanyak tujuh artikel dan menghasilkan efek sebesar 0.3959, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Sesuai dengan penelitian Chandra (2011) yang menyatakan bahwa jenis media audio visual dan media komputer memiliki besaran pengaruh dalam kategori besar, sedangkan jenis media realia dan media visual memiliki besaran pengaruh sedang, dengan hasil besaran pengaruh jenis media audio visual memiliki nilai yang lebih baik ($d = 1.48$; $r^2 = 0.35$) bila dibandingkan dengan jenis media komputer ($d = 1.18$; $r^2 = 0.26$), media realia ($d = 1.04$; $r^2 = 0.21$), ataupun media visual ($d = 0.99$; $r^2 = 0.19$).

Media Audio Visual merupakan media yang bisa dikatakan media dengan paket lengkap, karena di dalamnya sudah mencakup audio atau pesan suara dengan visualisasi atau gambar yang dapat memperjelas suatu informasi sehingga penggunaan media

ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi-materi praktik akuntansi seperti menyusun siklus dan pembuatan laporan keuangan dengan aplikasi MYOB, peserta didik selain dapat mendengarkan penjelasan mengenai materi tersebut dapat pula melihat visualisasi atau step-step penyusunan siklus akuntansi secara nyata, sehingga informasi yang diserap lebih detail dan jelas. Jenis media lainnya, yaitu media cetak dan media berbasis komputer dalam peningkatan hasil belajar juga termasuk kedalam kategori berpengaruh besar dengan hasil *effect size* 0.3165 untuk media cetak dan 0.2735 untuk media berbasis komputer. Terakhir untuk media permainan dengan *effect size* sebesar 0.1981 yang termasuk kedalam kategori dengan efek sedang.

Dari data tersebut menunjukkan penggunaan media cetak dan media berbasis komputer dalam pembelajaran akuntansi cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Media cetak merupakan media yang sudah dari dulu sudah umum digunakan, media visual atau media cetak yang dapat berupa buku atau modul materi pembelajaran cukup membantu dalam peningkatan pembelajaran, karena tidak bisa dipungkiri dengan perkembangan informasi yang dapat diperoleh darimana saja buku ataupun modul tetap dibutuhkan dalam rangka pemahaman materi. Terlebih untuk materi pembelajaran praktik yang mengharuskan peserta didik membuat dan menyusun laporan keuangan dengan manual tentunya tetap membutuhkan modul untuk menunjang pekerjaan tersebut.

Selain hal tersebut beberapa alasan lain media cetak dapat berpengaruh besar terhadap meningkatnya hasil belajar, diantaranya: (1) Peserta didik dapat belajar dengan kecepatannya masing-masing, sehingga materi pelajaran dapat dibuat sedemikian rupa agar bisa memenuhi kebutuhan peserta didik, baik yang cepat ataupun lambat memahami; (2) Selain dapat mempelajari kembali materi pembelajaran, pada media cetak peserta didik dapat mengikuti urutan pikiran secara logis; (3) Perpaduan teks dan visualisasi (gambar) pada media cetak menambah daya tarik, serta dapat membantu pemahaman pesan yang ditampilkan dalam dua format yaitu verbal dan visual; (4) Terkhusus pada teks terprogram, peserta didik dapat dengan aktif berpartisipasi karena harus merespons pertanyaan dan latihan yang diberikan, peserta didik dapat segera mengetahui apakah jawabannya benar atau salah (Arsyad, 2013: 38-39).

Selanjutnya penggunaan media berbasis komputer yang saat ini sering digunakan peserta didik dan sudah banyak dikembangkan, khususnya untuk akuntansi sendiri sudah banyak alat yang dapat membantu dalam pengerjaan laporan keuangan misalnya seperti MYOB, selain itu banyak pula aplikasi maupun web pembelajaran yang dapat digunakan pendidik guna membantu dalam penyampaian materi baik dalam bentuk visual seperti slide materi ataupun video pembelajaran di komputer. Ada pula aplikasi yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik seperti kuis

online. Banyak pula game edukasi yang telah dikembangkan, seperti permainan puzzle sehingga penggunaannya cukup efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran.

Untuk penggunaan media permainan sendiri yang berupa permainan nyata seperti monopoli dan kartu bergambar dapat meningkatkan perhatian serta ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas, selain itu dapat pula menjadi hiburan di kelas agar pembelajaran tidak terlalu monoton dan membosankan. Namun untuk media ini kurang dapat meningkatkan untuk materi pembelajarannya sendiri, karena waktu yang dibutuhkan tentunya lebih lama karena biasanya dalam satu kali permainan hanya terdiri dari satu bab materi, sedangkan untuk pendidikan tingkat atas materi yang perlu dipelajari cukup banyak dan membutuhkan waktu sehingga penggunaan media ini tidak memberikan dampak yang besar terhadap hasil pembelajaran.

Pengaruh Jenjang Pendidikan

Berdasarkan hasil data pengaruh atau *effect size* pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil akuntansi berdasarkan sudut pandang jenjang pendidikan yang diinterpretasikan di tabel 6 dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelompok eksperimen sebesar 0.269 untuk jenjang pendidikan SMA/SMK dan 0.369 untuk jenjang pendidikan tinggi. Data penggunaan media pembelajaran pada jenjang perguruan tinggi menghasilkan rata-rata effect size yang lebih besar dibandingkan dengan pen-

erapan pada jenjang SMA/SMK. Penerapan media pembelajaran pada kedua jenjang termasuk dalam kategori efek yang menghasilkan efek besar yaitu lebih dari 0.25, hal tersebut menunjukkan penggunaan media pembelajaran efektif dan layak digunakan pada jenjang perguruan tinggi dan pendidikan menengah atas karena dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajarnya. Sejalan dengan penelitian Sadevi (2019) bahwa penggunaan media berbasis web berpengaruh terhadap hasil psikomotor siswa SMKN 6 Surabaya dengan effect size sebesar 0,236 dan penelitian Nopriadi (2018) menyimpulkan penggunaan Edmodo sebagai media pembelajaran efektif dalam rangka meningkatkan hasil belajar akuntansi.

Media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar pada kedua jenjang, namun jenjang perguruan tinggi menghasilkan pengaruh yang lebih tinggi dibandingkan jenjang SMA/SMK. Alasan pengaruh yang lebih besar pada jenjang perguruan tinggi karena kemampuan pemahaman mahasiswa lebih tinggi serta daya tangkap dari penggunaan berbagai jenis media terhadap materi yang diberikan lebih cepat karena sudah terbiasa diberikan berbagai perlakuan di kelas termasuk variasi penggunaan media dari pengajar. Peserta didik pada jenjang SMA/SMK perlu di berikan pemahaman lebih terhadap materi yang akan disampaikan terutama karena menggunakan media, peserta didik bisa saja kurang fokus terhadap materinya karena lebih tertarik terhadap media yang digunakan

sebagai perantara penyampaian pesan atau materi yang diajarkan.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Pembelajaran di kelas dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan jenis klasifikasi media yang mempunyai pengaruh paling besar adalah media audio visual dengan *effect size* sebesar 0.39597 yang termasuk kedalam kriteria berpengaruh besar, selanjutnya media yang juga termasuk kedalam kriteria berpengaruh besar yaitu media cetak dengan *effect size* sebesar 0.316546 dan media berbasis komputer dengan *effect size* sebesar 0.273566, terakhir media permainan dengan *effect size* sebesar 0.198106 yang termasuk dalam kriteria berpengaruh sedang.

Berdasarkan jenjang pendidikan, penggunaan media pembelajaran akuntansi dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol dengan kategori berpengaruh besar. Pada jenjang Perguruan Tinggi pengaruh yang dihasilkan lebih besar dibandingkan jenjang SMA/SMK, dengan *effect size* sebesar 0.369916 dan untuk jenjang SMA/SMK sendiri menghasilkan *effect size* sebesar 0.269585.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, R. (2005). Meta Analisis. *Pertemuan Fertilitas Endokrinologi Reproduksi bagian Obstetri dan Ginekologi RSHS/FKUP*, 1-18. Bandung : Universitas Padjajaran. Diakses pada tanggal 10 September 2020, dari http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/uploads/2010/05/meta_analisis.pdf.
- Anadiroh, M. (2019). *Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)*. Skripsi. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Chandra, E. (2011). Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Biologi (Meta Analisis Terhadap Penelitian Eksperimen Dalam Pembelajaran Biologi). *Holistik*, 12(1), 103–128.
- Kadir. (2017). *Statistik Terapan Konsep Contoh dan Analisis Data dengan Program SPSS/Liseral dalam Penelitian*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nopriadi. (2018). Efektifitas Edmodo sebagai Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *CBIS Journal*, 06(01), 40-47.
- Sadiman, A.S. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Tumangkeng, Y.W. (2018). Meta-Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(6), 1-15.
- Widiyanto, E. (2015). Pengaruh Aktifitas, Kreatifitas, dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Kompetensi Alat Ukur di SMK Institut Kotoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 5(1), 70-74.
- Winkel, W.S. (2009). *Psikolog Pengajaran*. Yogyakarta : Media Abadi.
- Wowor, A.J. (2015). Hubungan Antara Motivasi Beprestasi dengan Persepsi Belajar Setelah Lulus pada Praja IPDN Kampus Sulawesi Utara. *Jurnal LPM Bidang EkoSosBudKum*, 2(1), 49-60.