

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS X AKUNTANSI SMK

Risma Khotiyatu Khasanah¹, Muhtar², Renata Zoraifi^{3*}

*Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No. 36A, Surakarta
rismakk354@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research examined whether there is a difference of learning result in Basic Accounting between students in Grade X of Accounting Expertise Program exposed to Powtoon learning media and those in Grade X of Accounting Expertise Program exposed to PowerPoint learning media at State Vocational High School. This research used the quasi experimental research method with pretest-posttest non-equivalent control group design. Data analysis used the Independent Sample t-Test. The result of the research shows that there was a difference of learning result in Basic Accounting between the students in Grade X of Accounting Expertise Program exposed to Powtoon learning media and those in Grade X of Accounting Expertise Program exposed to PowerPoint learning media at State Vocational High School as indicated by the value of $t_{stat} = 2.133 >$ that of $t_{crit} = 1.994$. The average score in Basic Accounting of the students exposed to the Powtoon learning media (75) was better than that (69) of the students exposed to the PowerPoint learning media.

Keywords: Learning media, Powtoon, learning result in Basic Accounting

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi dasar antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *PowerPoint* pada siswa kelas X Akuntansi SMK. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experimental* dengan desain *non-equivalent control group design* dalam bentuk *pretest-posttest*. Analisis data menggunakan teknik analisis uji-t *Independent Sample t-Test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi dasar antara kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *Powtoon* dengan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada siswa kelas X Akuntansi SMK ($t_{hitung} > t_{tabel} = 2,133 > 1,994$). Kelompok siswa yang diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis *Powtoon* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar 75 lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* yaitu sebesar 69.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Powtoon*, Hasil Belajar Akuntansi

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang berguna untuk memudahkan kegiatan proses belajar mengajar. Guru melalui media pembelajaran dapat berkomunikasi efektif dengan siswa. Komunikasi efektif sangat membantu guru menyampaikan pesan ajar dan siswa mudah memahami pelajaran. Tidak hanya itu penggunaan media merupakan salah satu upaya meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Arsyad (2017: 29), bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga akan memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.

Perkembangan teknologi dan informasi berpengaruh terhadap proses pembelajaran dalam penggunaan media sebagai alat bantu mengajar. Ditinjau dari sudut pandang pendidik, peran guru dalam proses pembelajaran tidak hanya sekedar menyampaikan materi saja. Guru harus dapat mengintegrasikan kemampuan pedagogik dalam mengelola pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah bagaimana penggunaan media untuk mempermudah komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa. Hal ini diperkuat dengan Standar Kompetensi Guru Kejuruan SMK/ MAK pada kompetensi inti guru di kompetensi pedagogik. Sub Kompetensi poin 1.1.2 yaitu menetapkan materi, proses, sumber, media, penilaian, dan evaluasi pembelajaran dan penerapannya di bidang kejuruan (Permendikbud No. 34 tahun 2018).

Observasi awal dilakukan dengan wawancara guru mata pelajaran Akuntansi Dasar yaitu Ibu Dra. Sarsrini Hadiningsih pada bulan

Januari 2019. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar rendah terdapat 30% siswa memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM mata pelajaran Akuntansi Dasar yang telah ditetapkan sekolah yaitu sebesar 70.

Syah (2014: 129), menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya adalah faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Dasar diduga disebabkan oleh faktor penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di kelas. Faktor tersebut termasuk dalam katagori faktor pendekatan belajar yaitu penggunaan model, strategi, pendekatan, dan media pembelajaran yang digunakan untuk melakukan kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Akuntansi Dasar kelas X yaitu Ibu Dra. Sarsrini Hadiningsih, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran papan tulis dan *PowerPoint*. Metode dan media yang digunakan guru tersebut sudah bagus akan tetapi kecenderungan guru menggunakan media yang monoton menyebabkan siswa menjadi merasa jenuh dan bosan. Siswa juga kurang bisa fokus dan memerhatikan guru ketika sedang menerangkan selama proses pembelajaran. Selain itu, juga menyebabkan masih ada beberapa siswa yang belum memahami materi jurnal umum. Materi jurnal umum merupakan konsep dasar dalam mempelajari akuntansi. Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya *treatment* yang diberikan untuk kelas X. Pemberian *treatment* ber-

tujuan untuk menguji apakah terdapat perbedaan pengaruh penggunaan *treatment* terhadap hasil belajar akuntansi dasar.

Treatment yang akan diberikan untuk permasalahan di atas adalah memperkenalkan siswa dengan media pembelajaran *audio visual*. Media *audio visual* yaitu media yang tidak hanya didengar melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media *audio visual* yang digunakan dalam pemberian *treatment* ini adalah video. Hal ini, didukung dengan hasil riset bahwa media video animasi dapat menghindarkan dari salah tafsir pada proses belajar sehingga siswa dapat sepenuhnya memahami materi, pikiran, dan pesan yang telah didesain oleh guru (Sadiman dalam Anita, 2016: 5).

Penentuan media pembelajaran *audio visual* ini didasarkan atas karakteristik siswa dan tema materi pelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Karakteristik siswa yaitu sekitar 30% siswa cenderung bercanda, ramai, dan sebagainya. Selain itu, ada pula beberapa siswa yang senyap, serius, ekspresif, dan diam. Adapun kompetensi yang ingin dicapai yaitu menjelaskan jurnal umum, mencatat transaksi ke dalam buku jurnal, menjelaskan buku besar, melakukan *posting*, menjelaskan neraca saldo, dan menyiapkan neraca saldo. Karakteristik siswa tersebut, memiliki arti yang cukup penting terutama bagi guru dalam interaksi belajar-mengajar. Sebab, informasi mengenai karakteristik siswa akan sangat berguna dalam memilih dan menentukan seperangkat cara pengajaran yang lebih baik. Seperti halnya, dalam memilih dan menentukan metode dan media yang lebih tepat.

Media *audio visual* dalam bentuk video yang tepat digunakan sebagai *treatment* yaitu media *Powtoon*. Media *Powtoon* merupakan video animasi sekaligus aplikasi untuk membuat presentasi berbasis layanan *online* yang dilengkapi dengan fitur memanipulasi objek, memasukkan gambar, memasukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunaannya. Pembelajaran akuntansi dasar menekankan pada pemahaman konsep maupun rumus akuntansi, sehingga perlu adanya cara yang kuat dalam mengajarkan kepada siswa agar dapat memahami materi dasar akuntansi. Sejalan dengan hal itu, ada hasil penelitian *Research and Development* yang dilakukan oleh Atwoko (2017) menyatakan bahwa pembelajaran pada pokok bahasan jurnal umum perusahaan dagang menggunakan media animasi *Powtoon* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Kepanjen. Berdasarkan hasil riset tersebut, dapat dikatakan bahwa media *Powtoon* dapat digunakan dalam pembelajaran akuntansi.

Media *Powtoon* menjadi terobosan baru dalam teknologi era digital sebagai media pembelajaran interaktif. Media *Powtoon* mampu membuat siswa mudah dalam menerima materi pelajaran yang sedang diajarkan, sehingga diharapkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Hal ini, dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ariyanto, Kantun, & Sukidin, 2018: 122) mengemukakan bahwa penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIII D SMP Nurul Islam Jember kompetensi dasar mendeskripsikan pelaku-pelaku ekonomi dalam sistem

perekonomian Indonesia semester genap tahun pelajaran 2017/2018.

Tujuan penelitian ini adalah menguji apakah terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi dasar antara kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *Powtoon* dengan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada siswa kelas X Akuntansi SMK.

Kajian teori yang digunakan dalam penelitian ini mengenai media pembelajaran, *Powtoon*, hasil belajar, dan kajian penelitian yang relevan. Hasil belajar seseorang menurut Dale (Aqib, 2013: 49) diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), observasi, partisipasi, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu, semakin konkret pesan itu maka semakin mudah bagi siswa menerima dan memahami materi yang diberikan.

Powtoon merupakan perangkat lunak animasi berbasis *web* dan memungkinkan guru membuat presentasi animasi dengan cepat dan mudah dengan memanipulasi objek yang dibuat sebelumnya, gambar atau video yang diimpor, asalkan musik dan suara yang dibuat pengguna membuat proses belajar-mengajar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak muda pelajar (Syafitri, dkk., 2018: 305).

Berdasarkan pendapat ahli di atas, media *Powtoon* merupakan media animasi sekaligus aplikasi untuk membuat presentasi berbasis layanan *online* yang dilengkapi dengan fitur memanipulasi objek, memasukkan gambar, me-

masukkan musik dan dapat juga memasukkan rekaman suara penggunanya.

Pembelajaran terdapat tiga tahapan, yakni *input*, proses, dan *output*. Penelitian ini mengkaji dari aspek *output* pembelajaran, yaitu hasil belajar. Keberhasilan peserta didik dalam sebuah pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar. Pernyataan tersebut didukung oleh ahli yang mengatakan keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah mereka pelajari menjadi bagian dari tolok ukur untuk menentukan hasil belajar (Hapsari & Rachmawati, 2018).

Hasil belajar dikelompokkan dalam tiga domain yaitu kognitif atau kemampuan berpikir, afektif atau sikap, dan psikomotor atau keterampilan seperti yang diungkapkan oleh Bloom (Sardiman, 2014: 23) dan (Kusaeri, 2014: 31-32). Pada penelitian ini, hanya fokus pada hasil belajar ranah kognitif. Indikator hasil belajar kognitif pada penelitian ini terdiri dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis.

Akuntansi merupakan salah satu kompetensi keahlian yang diselenggarakan oleh SMK yaitu pada tingkatan kelas X, XI, dan XII. Pada penelitian ini mata pelajaran yang digunakan adalah Akuntansi Dasar pada materi jurnal umum, buku besar, dan neraca saldo perusahaan jasa kelas X Akuntansi. Mengingat mata pelajaran tersebut sangat penting untuk memahami konsep dasar akuntansi agar siswa menjadi mudah untuk belajar materi akuntansi selanjutnya.

Penelitian Aksoy (2012) menyatakan bahwa metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam

menaikkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nanni (2015) menyatakan pembelajaran bahasa Inggris dan Matematika menggunakan *Powtoon* ini lebih menarik, sehingga dapat membantu proses pembelajaran bahasa Inggris dan Matematika pada siswa yang ingin mendaftar di Mahidol *University International College*. Hasil riset dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan oleh Trina (2016) menyatakan bahwa untuk membantu meningkatkan ketuntasan tugas individu maupun kelompok, membantu meningkatkan kesesuaian aktivitas guru dan siswa, meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dapat dilakukan dengan bantuan penerapan media pembelajaran berbasis *Powtoon*.

Selain hasil riset di atas yang menyatakan media *Powtoon* merupakan media yang menarik dan mudah dipahami terdapat pula hasil riset yang menyatakan adanya pengaruh media *Powtoon* terhadap hasil belajar. Hal ini didukung dengan hasil riset Suhendra, Enawaty & Melati (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran dengan media *Powtoon* memberikan pengaruh sebesar 40,66% terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat pula penelitian yang membuktikan bahwa *Powtoon* menjadikan hasil belajar menjadi lebih baik. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jatiningtias (2017) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Powtoon* terdapat perbedaan yang signifikan, yaitu rata-rata hasil

belajar kelas eksperimen 7,83 lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 6,28.

Selain hal di atas, media *Powtoon* berdasarkan berbagai penelitian telah layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Hal ini didukung dengan hasil riset *Research and Development* yang dilakukan oleh Atwoko (2017) menyatakan bahwa pembelajaran pada pokok bahasan jurnal umum perusahaan dagang menggunakan media animasi *Powtoon* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran di SMK Kepanjen. Ahli lain, yaitu Adkhar (2016) dalam penelitiannya *Research and Development* menunjukkan bahwa media *Powtoon* yang dikembangkan telah layak pakai dan memenuhi syarat digunakan sebagai media video animasi pembelajaran pokok bahasan mengenai bagian hewan dan tumbuhan.

METODE

Penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dalam bentuk *Pretest-Posttest*.

Tabel 1. Desain Penelitian

KELOMPOK	PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
Kontrol	O ₁	X ₁	O ₂
Eksperimen	O ₁	X ₂	O ₂

Keterangan:

O₁ : Pemberian soal *pretest* kepada 2 kelompok siswa sebelum perlakuan

X₁ : Perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *Microsoft Office PowerPoint*

X₂ : Perlakuan dengan media pembelajaran berbasis *Powtoon*

O₂ : Pemberian soal *posttest* kepada 2 kelompok siswa setelah perlakuan

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi. Siswa kelas X terdiri dari 3 kelas dengan jumlah 108 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-probability sampling* berupa *purposive sampling*. Kriteria pertimbangan pengambilan sampel yaitu kelas yang memperoleh nilai rata-rata akuntansi dasar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan kriteria pertimbangan tersebut, sampel yang memenuhi kriteria adalah kelas X Akuntansi 2 sebagai kelas kontrol dan X Akuntansi 3 sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan dokumentasi dan tes hasil belajar kognitif dalam bentuk tes objektif. Teknik uji validitas menggunakan uji korelasi *Biserial* dan uji reliabilitas instrumen tes menggunakan teknik *Kuder Richardson-20* (KR-20). Hasil uji validitas dengan jumlah soal 30 terdapat 24 soal *valid* dan 6 soal *invalid*. Berdasarkan uji coba instrumen tes hasil belajar menggunakan 32 responden dengan nilai signifikansi 0,05 maka uji validitas dikonsultasikan dengan $r_{tabel} = 0,3494$. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen tes *valid* namun jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka butir instrumen *invalid*. Hasil uji reliabilitas instrumen soal menghasilkan tingkat reliabilitas sebesar 0,8074 yang berarti instrumen soal memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t *Independent Sample t-test* berbantuan *software IBM SPSS 22*. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yaitu uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* dan uji ho-

mogenitas menggunakan uji *Levene Test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon* sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan media seperti biasa, yaitu media *PowerPoint*.

Penilaian hasil belajar kognitif jurnal umum perusahaan jasa dalam penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest*. Pada awal pembelajaran akan diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa. Setelah diadakan *pretest*, setiap kelas akan diberikan perlakuan yang berbeda. Pada akhir pembelajaran akan diberikan *posttest* untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Powtoon* dan media *PowerPoint*. Soal tes yang dikerjakan siswa sebelumnya telah diuji cobakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Data hasil belajar siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	%	
			Relatif	Kumulatif
33-43	38	4	11,11	11,11
44-54	49	11	30,56	41,67
55-65	60	10	27,78	69,44
66-76	71	6	16,67	86,11
77-87	82	1	2,78	88,89
88-98	93	4	11,11	100,00

Data tersebut merupakan data hasil belajar akuntansi pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, data hasil bela-

jar akuntansi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon* dapat dilihat pada Tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	%	
			Relatif	Kumulatif
58-64	61	5	13,89	13,89
65-71	68	11	30,56	44,45
72-78	75	7	19,44	63,89
79-85	82	5	13,89	77,78
86-92	89	5	13,89	91,67
93-99	96	3	8,33	100,00

Pada data nilai awal sebelumnya perolehan rata-rata nilai kemampuan awal siswa kelas eksperimen pada materi jurnal umum sampai dengan neraca saldo perusahaan jasa adalah 61. Nilai tertinggi yaitu 96 dan nilai terendah adalah 33. Rentang nilai 44 - 54 dengan nilai tengah 49 memiliki frekuensi terbesar yaitu 11 siswa. Rentang nilai 77 - 87 memiliki frekuensi terendah yaitu sebesar 1 siswa. Melalui tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa rendah, sebab terdapat 25 siswa mendapatkan nilai dengan rentang 33-65. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Powtoon* ternyata menghasilkan hasil belajar akuntansi yang lebih baik dengan rata-rata hasil belajar sebesar 75. Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah sebesar 58. Rentang nilai 65-71 dengan nilai tengah 68 memiliki frekuensi terbesar yaitu 11 siswa.

Data penelitian selanjutnya adalah hasil belajar akuntansi pada kelas kontrol. Berikut ini merupakan hasil belajar kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	%	
			Relatif	Kumulatif
38-47	42,5	6	16,67	16,67
48-57	52,5	4	11,11	27,78
58-67	62,5	16	44,44	72,23
68-77	72,5	5	13,89	86,11
78-87	82,5	3	8,33	94,45
88-97	92,5	2	5,56	100,00

Data tersebut merupakan data hasil belajar akuntansi pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Kemudian, data hasil belajar akuntansi setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *PowerPoint* dapat dilihat pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5. Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelas Kontrol

Kelas Interval	Nilai Tengah	Frekuensi	%	
			Relatif	Kumulatif
46-54	50	3	8,33	8,33
55-63	59	12	33,33	41,66
64-72	68	9	25,00	66,66
73-81	77	5	13,89	80,55
82-90	86	4	11,11	91,66
91-99	95	3	8,33	100,00

Pada data nilai awal sebelumnya di kelas kontrol rata-rata nilai kemampuan awal siswa pada materi jurnal umum sampai dengan neraca saldo perusahaan jasa adalah 62. Perolehan nilai tertinggi yaitu 92 dan nilai terendah adalah 38. Rentang nilai 58 - 67 dengan nilai tengah 62,5 memiliki frekuensi terbesar yaitu 16 siswa. Rentang nilai 88 - 97 memiliki frekuensi terendah yaitu sebesar 2 siswa. Melalui tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa rendah, sebab terdapat 26 siswa mendapatkan nilai dengan rentang 38-67. Setelah diberikan perla-

Kuan dengan menggunakan media *PowerPoint* ternyata menghasilkan hasil belajar akuntansi yang cukup baik dengan rata-rata hasil belajar sebesar 69. Berdasarkan Tabel 5 menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 96 dan nilai terendah sebesar 46. Rentang nilai 55 – 63 *Performance* (Kinerja), mendapat klasifikasi sukses dengan nilai 84,71% dengan nilai tengah 59 memiliki frekuensi terbesar yaitu 12 siswa. Rentang nilai 46-54 dengan nilai tengah 50 dan rentang nilai 91-99 dengan nilai tengah 95 memiliki frekuensi yang sama yaitu 3 siswa.

Perbandingan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan dapat dilihat pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6. Perbandingan Peningkatan Hasil Belajar Siswa

	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata pre test	61	62
Rata-rata post test	75	69
Rata-rata peningkatan	14	7
%	23	11

Berdasarkan data peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diketahui rata-rata peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberikan *treatment* menggunakan media *Powtoon* lebih tinggi yaitu sebesar 23% dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint* hanya meningkat sebesar 11%.

Hasil uji prasyarat analisis dapat dilihat pada Tabel 7 dan Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 7. Data Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Data Nilai	<i>p</i> - <i>value</i>	<i>α</i>	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,108	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	0,067	0,05	Normal
Kontrol	<i>Pretest</i>	0,164	0,05	Normal
	<i>Posttest</i>	0,128	0,05	Normal

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa *p-value* > 0,05 sehingga keputusan uji yaitu H_0 diterima yang memiliki arti sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas variansi. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 8. Data Hasil Uji Homogenitas

Nilai	<i>p-value</i>	<i>α</i>	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,650	0,05	Homogen
<i>Posttest</i>	0,288	0,05	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa *p-value* > 0,05 sehingga keputusan uji yaitu H_0 diterima yang memiliki arti varian pada tiap kelompok sama (homogen). Setelah uji prasyarat analisis terpenuhi, selanjutnya melakukan pengujian hipotesis. Hasil pengujian hipotesis dapat diinterpretasikan pada Tabel 9 sekaligus mencakup pembahasan di bawah ini.

Tabel 9. Data Hasil Uji Hipotesis

Kelas	Rata-rata Hasil Belajar Akuntansi	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.
Eksperimen	75	2,133	1,994	0,288
Kontrol	69			

Berdasarkan hasil uji-t tersebut melalui perhitungan uji *Independent Sample t-Test* diperoleh $t_{hitung} = 2,133 > 1,994 = t_{tabel}$ sehingga keputusan uji yang diambil adalah H_0 ditolak dan tingkat signifikansi = 0,288 > 0,05. Oleh karena itu, keputusan yang diambil adalah terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi dasar antara kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *Powtoon* dengan kelompok

siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada siswa kelas X Akuntansi SMK.

Pembahasan

Hasil hipotesis diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 2,133 > 1,994 = t_{tabel}$ sehingga keputusan uji yang diambil adalah H_0 ditolak dan tingkat signifikansi = $0,288 > 0,05$. Keputusan yang diambil adalah terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi dasar antara kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *Powtoon* dengan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada siswa kelas X Akuntansi SMK. Perbedaan tersebut dapat dilihat pada Tabel 6. yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar akuntansi dasar pada kelas eksperimen dengan perlakuan media *Powtoon* dan kelas kontrol dengan menggunakan media *PowerPoint*. Kelompok siswa yang diberikan perlakuan media *Powtoon* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 75 sedangkan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* sebesar 69 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua penggunaan media pembelajaran tersebut.

Hal ini terlihat pada saat penelitian, setelah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa selanjutnya adalah memberikan pembelajaran. Kedua kelas diberikan metode pembelajaran yang sama yaitu metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan diskusi, hanya saja yang membedakan adalah penggunaan media pembelajaran. Kedua kelas diberikan penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *Powtoon* sedangkan kelas kontrol menggunakan media yang biasa digunakan guru yaitu *PowerPoint*.

Media pembelajaran *Powtoon* memiliki manfaat untuk memperjelas penyajian materi agar tidak terlalu verbalistis dan memvisualisasikan konsep yang terlalu luas. Melalui media *Powtoon* materi pelajaran dapat disajikan secara jelas dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Pada media pembelajaran berbasis *Powtoon* guru akan memaparkan materi konsep akuntansi dasar secara menarik melalui tampilan video animasi *Powtoon*.

Media pembelajaran *Powtoon* diterapkan pada kelompok eksperimen yaitu kelas X Ak 3. Penelitian yang dilakukan pada kelas eksperimen siswa belajar dengan mendengarkan dan melihat penjelasan materi oleh guru melalui video animasi *Powtoon*. Selama pemaparan materi semua siswa tertarik dan memerhatikan penjelasan materi yang disajikan dalam bentuk animasi *Powtoon*. Ketertarikan siswa dan fokusnya siswa disebabkan sebelumnya siswa belum pernah mengalami proses pembelajaran dengan *Powtoon*. Selain itu, tampilan animasi yang disajikan bervariasi dan sangat unik. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Nanni (2015) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *Powtoon* lebih menarik, sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Kemudian, setiap video selesai diputar beberapa siswa mengajukan berbagai pertanyaan. Guru juga memberikan pertanyaan kepada siswa. Hal ini dilakukan oleh guru untuk menguji daya ingat dan pemahaman siswa setelah melihat penjelasan materi melalui

video *Powtoon*. Kondisi proses pembelajaran di kelas eksperimen tersebut menunjukkan adanya *feedback* yang baik antara guru dengan siswa melalui media *Powtoon*. Selanjutnya, setelah proses tanya jawab selesai siswa belajar secara berkelompok yang dibagi menjadi enam kelompok. Satu kelompok terdiri dari enam siswa. Setiap kelompok berdiskusi tentang tugas kelompok yang telah diberikan untuk dicarikan solusi atas permasalahan dari tugas tersebut. Pada kelas eksperimen menunjukkan adanya diskusi kelompok yang baik. Setiap akhir sesi diskusi dilaksanakan presentasi kelompok secara perwakilan. Diskusi kelompok ini juga sebagai cara untuk menguji tingkat kognitif siswa pada tingkatan mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis setelah melihat materi dari *Powtoon*.

Keberhasilan media pembelajaran berbasis *Powtoon* selaras dengan teori penggunaan media dalam proses belajar dan hasil penelitian terdahulu. Teori tersebut adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Hasil belajar seseorang menurut Dale (Aqib, 2013: 49) diperoleh mulai dari pengalaman langsung, observasi, partisipasi, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Media *Powtoon* mengajak siswa untuk terlibat secara langsung dengan media melalui animasi yang ditampilkan. Berkaitan dengan simbol verbal dan visual, media *Powtoon* juga mampu menggambarkan dan memvisualisasikan konsep dasar dari materi, sehingga siswa mampu memahami materi dengan baik. Penggunaan media pembelajaran yang baik akan membantu siswa menjadi mudah dalam memahami materi. Hasil riset yang dilakukan oleh

Trina (2016) menyatakan bahwa untuk membantu meningkatkan ketuntasan tugas individu maupun kelompok, membantu meningkatkan kesesuaian aktivitas guru dan siswa, meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa dapat dilakukan dengan bantuan penerapan media pembelajaran berbasis *Powtoon*. Apabila siswa mampu memahami materi dengan baik maka akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ariyanto, Kantun, & Sukidin (2018) mengatakan bahwa penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran *PowerPoint* diterapkan pada kelompok kontrol yaitu kelas X Ak 2. Saat melaksanakan penelitian, kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol hampir sama seperti kelas di atas, hanya saja dalam prosedur pembelajaran tidak menggunakan media *Powtoon*. Media yang digunakan adalah *PowerPoint*. Selama proses pembelajaran siswa terlihat tidak bersemangat dalam menerima pembelajaran. Hal ini, disebabkan siswa sudah terbiasa dengan menerima materi menggunakan *PowerPoint*. Pada saat sesi tanya jawab sedikit sekali pertanyaan yang diajukan oleh siswa. Selain itu, ketika guru bertanya siswa juga belum bisa menjawab dengan jawaban yang tepat. Daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi melalui penjelasan guru dengan media *PowerPoint* masih sangat kurang. Tampilan *slide show* yang ada pada presentasi *PowerPoint* membuat siswa merasa jenuh. Pada kelas kontrol juga dibagi menjadi enam kelompok. Satu ke-

lompok terdiri dari enam siswa. Kondisi proses pembelajaran di kelas kontrol menunjukkan masih ada kelompok siswa yang mengganggu kelompok lain sehingga pembelajaran menjadi tidak kondusif.

Berdasarkan hasil analisis terlihat bahwa hasil belajar akuntansi dasar melalui bantuan media berbasis *Powtoon* lebih tinggi daripada media *PowerPoint*. Perbedaan hasil belajar akuntansi antara media pembelajaran *Powtoon* dan *PowerPoint* disebabkan oleh tampilan presentasi media pembelajaran. Tampilan media *Powtoon* berbentuk video animasi menarik yang membuat siswa menjadi fokus untuk memahami materi. Media *Powtoon* sesuai dengan karakteristik siswa dan kompetensi yang ingin dicapai pada mata pelajaran Akuntansi Dasar yang membutuhkan penguasaan pengetahuan konsep. Pada media *PowerPoint* tampilannya bersifat *slide show*. Adanya penjelasan yang dilakukan guru tanpa memberikan tampilan presentasi yang menarik membuat siswa menjadi kesulitan dalam memahami materi.

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Suhendra, Enawaty & Melati (2018) yang menghasilkan kesimpulan bahwa pembelajaran dengan media *Powtoon* memberikan pengaruh sebesar 40,66% terhadap hasil belajar siswa. Kesesuaian media dengan mata pelajaran mampu mempermudah siswa dalam mencapai kemampuan kognitif. Riset yang dilakukan oleh Aksoy (2012) menyatakan bahwa metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara tradisional dalam menaikkan hasil belajar siswa. Bahkan eksperimen yang dilakukan oleh Jatiningtias

(2017) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Powtoon* terdapat perbedaan yang signifikan, yaitu rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 7,83 lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 6,28.

Secara praktis seorang guru mengalami kesusahan untuk menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, karena tidak ada media pembelajaran yang terbaik. Dalam menentukan media pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan karakteristik media yang bersangkutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar akuntansi dasar antara kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *Powtoon* dengan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* pada siswa kelas X Akuntansi SMK. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil perhitungan uji-t *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,133 > 1,994 = t_{tabel}$ sehingga keputusan uji yang diambil adalah H_0 ditolak dan tingkat signifikansi = $0,288 > 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok siswa yang diberikan perlakuan media *Powtoon* memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 75 sedangkan kelompok siswa yang dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* sebesar 69 sehingga terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua penggunaan media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan simpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan yaitu apabila guru sudah menggunakan media pembelajaran yang inovatif, hendaknya siswa berusaha untuk memahami materi, belajar untuk bisa berdiskusi kelompok yang baik dan tidak menggantung pada siswa lain agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang maksimal. Bagi guru sebaiknya selalu mempertimbangkan dalam memilih penggunaan media pembelajaran yang tepat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan karakteristik media yang bersangkutan dan menarik bagi siswa untuk mencapai hasil belajar siswa yang lebih baik. Bagi sekolah diharapkan hendaknya dari pihak kepala sekolah mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan saat proses pembelajaran di dalam kelas sekaligus siswa diajak bisa berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menerapkan penelitian sejenis dengan berbagai penyempurnaan terutama pada penggunaan media pembelajaran yang digunakan sehingga hasil penelitian dapat lebih baik dari penelitian sebelumnya. Dapat melakukan kajian lebih mendalam tentang pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil belajar akuntansi dari tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu, hendaknya penelitian ini dilanjutkan dengan menambah variabel berupa model pembelajaran yang lebih cocok dipadukan dengan media *Powtoon* agar ada kesesuaian dan harapan yang ada di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B.I. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labshool Unnes*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Aksoy, G. (2012). The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Journal of Scientific Research*, 3 (3), 304-308.
- Anita, S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. Tesis Tidak Dipublikasikan. Universitas Bandar Lampung, Lampung.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin. (2018). *Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIII D SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018)*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Jember, Jember.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Atwoko, C.L. (2017). *Pengembangan Media Animasi Powtoon Sebagai Penunjang Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Jurnal Umum Perusahaan Dagang*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Malang, Malang.
- Hapsari, S. & Rachmawati, L. (2018). Pengaruh Minat Baca dan Penggunaan Gadget terhadap Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas X IPS MA Al-Hidayah Bangkalan. *JUPE*, 6 (2), 17-22. Diperoleh pada 3 Oktober 2018, dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id>.

Dipublikasikan. Universitas Syiah Kuala Darrusalam, Aceh.

- Jatiningtias, N.H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*. Skripsi Tidak Dipublikasikan. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Kusaeri. (2014). *Acuan dan Teknik Penilaian Proses & Hasil Belajar Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nanni, A. (2015). Teaching English Through Theuse of Cloud-Based Animation Software Powtoon. *TESOL Journal*, 2 (3), 1.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia Nomor 34 Tahun 2018 *Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan / Madrasah Aliyah Kejuruan*. Diperoleh pada 29 Maret 2019, dari jdih.kemdikbud.go.id.
- Sardiman, A.M. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati., H. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa Campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7 (3), 1.
- Syafitri, A., Asib, A., & Sumardi. (2018). An Application of Powtoon as a Digital Medium: Enhancing Students' Pronunciation in Speaking. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5 (2), 305.
- Syah, M. (2014). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trina, Z. (2016). *Penerapan Media Animasi Audiovisual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh*. Skripsi Tidak