

KOMPARASI HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN PREZI DAN POWER POINT PADA MATERI MENYUSUN LAPORAN KEUANGAN KELAS X SMK NEGERI 1 SOOKO MOJOKERTO

Ruly Fibriyani

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Rullyfibriyani@gmail.com

Eko Wahjudi

Dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang dilakukannya penelitian ini adalah munculnya media pembelajaran baru seiring dengan perkembangan jaman yang semakin maju. Salah satu dari media pembelajaran itu adalah *prezi*. *Prezi* adalah salah satu inovasi software presentasi dalam bentuk kanvas besar yang dapat memperbesar dan memperkecil tampilan. Pada hasil observasi diketahui bahwa di kelas X SMK Negeri 1 Sooko guru telah menggunakan media pembelajaran *power point*. Oleh karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian tentang *prezi* sebagai media pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran *prezi* dan *power point*. Metode dalam penelitian ini adalah *True Eksperiment* dengan desain *Posstest Only Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X AK SMK Negeri 1 Sooko dan sampel yang digunakan adalah siswa kelas X AK 1 dan X AK 2 dengan jumlah masing-masing kelas 36 siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa akuntansi pada pokok bahasan menyusun laporan keuangan dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 93 lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 86. Analisis data yang digunakan adalah uji t dengan menggunakan alat bantu SPSS dengan uji statistik *uji independent sample test*, menunjukkan taraf signifikan sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *prezi* dengan kelas yang menggunakan media pembelajaran *power point*.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Prezi*, *Power Point*, Hasil Belajar

Abstract

The reason behind the conduct of research are because there are many kinds of new multimedia that show along with era development. One of those new kinds of multimedia is *prezi*. *Prezi* is an innovation presentation software that show in one large canvas that can zoom in and zoom out. Based on observations in class X SMK Negeri 1 Sooko, teachers have implemented the media but still limited to power point media. Therefore, researches are trying to do research on *prezi* as learning media in class. This research aims to find out if there is differences in learning outcomes of students who use *prezi* as learning media and power point as learning media. The method on this research uses *True Eksperiment* by design *Posstest Only Control Group Design*. The population in this research is the entire X AK SMK Negeri 1 Sooko and samples used are grade X AK 1 dan X AK 2 by the number of each class of 36 students. Analysis data in this research are using analysis of normality test, homogeneity and hypotesis testing. The result of this research show that the average value of accounting students learning outcome on the subject financial service company in accounting with views of the average value *posttest* experimental class is 93 higher than the control class 86. Data analysis t test is used by using computational tool SPSS with statistic independent sample test, show significance level of 0,000 or less than 0,05 so that H_0 rejected and H_a accepted. This means that there is difference in student learning outcomes between class that used *prezi* learning media and class that used power point learning media.

Keywords: Learning Media, *Prezi*, *Power Point*, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin berkembang seiring dengan perkembangan jaman berbanding lurus dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang ada. Kemajuan tersebut tidak lepas dari peran pendidikan. Maka dari itu

sebagai seorang guru harus mengetahui bahwa profesionalisme seorang guru tidak hanya kemampuannya dalam hal mengembangkan ilmu pengetahuan, namun juga kemampuan untuk

menyampaikan pembelajaran yang menarik bagi siswanya.

Daya tarik suatu pelajaran ditentukan oleh dua hal, yaitu mata pelajaran dan cara mengajar (Yamin dalam Rahmi, 2012). Cara mengajar guru harus bervariasi agar kegiatan pembelajaran dalam kelas tidak bersifat monoton dan membosankan. Keberhasilan dalam proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan dapat dicapai melalui model-model pembelajaran yang inovatif. Menurut Hamiyah (2012:64) melalui pendekatan dalam model pembelajaran guru diharapkan mampu memilih mana yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa guna tercapainya pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien. Model pembelajaran yang tepat dapat diterapkan agar siswa menjadi lebih tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan sehingga kompetensi siswa dapat tercapai. Salah satu model pembelajaran yang dapat dipakai adalah model pembelajaran Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah.

Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif, kreatif serta mampu berfikir kritis, untuk itu model pembelajaran berdasarkan masalah sesuai untuk digunakan dalam kurikulum 2013. Selain itu ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran akan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Menurut Dewey (dalam Trianto, 2011:91) belajar berdasarkan masalah adalah interaksi stimulus dengan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dengan lingkungan. Lingkungan memberikan masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis serta dicari pemecahannya dengan baik. Dalam pembelajaran berdasarkan masalah guru mengajar harus mampu untuk berkomunikasi dengan baik dengan siswa dan dapat membuka wawasan siswa dengan beragam pemikiran siswa dan mengaitkannya untuk memecahkan masalah yang disajikan.

Model pembelajaran berdasarkan masalah juga dipilih karena mata pelajaran akuntansi seringkali dianggap sulit dan membosankan bagi siswa, dimana akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran produktif untuk program keahlian akuntansi sehingga memiliki jumlah jam tatap muka lebih banyak dari pelajaran lain. Dalam pelajaran akuntansi siswa tidak dapat memahami materi hanya dengan membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru saja. Salah satunya pada pokok pembahasan materi menyusun laporan keuangan yang menjelaskan berurutan penghitungan mulai dari menyusun laporan laba rugi sampai menyusun neraca setiap periodenya.

Media pembelajaran sangat membantu mengurangi keabstrakan dari sebuah konsep materi yang sedang diajarkan, mengantarkan siswa pada pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan. Dengan penggunaan media diharapkan mampu membangkitkan keinginan dan minat, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa. Menurut Sanjaya (dalam Hamiyah, 2014:260) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Seorang guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014:2) disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Hal ini sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya di bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media komunikasi bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila proses komunikasi berjalan dengan baik. Komunikasi dalam hal ini yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan (materi pelajaran). Agar pesan dapat tersampaikan dengan baik, guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Dengan menggunakan media yang baik, akan tercipta lingkungan pengajaran yang interaktif dan pembelajaran akan tersampaikan dengan baik.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenjang pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Mengacu pada isi Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 3 mengenai tujuan

pendidikan nasional dan penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Siswa SMK dituntut menguasai IPTEK sesuai dengan perkembangan dunia usaha. Demikian pula SMK Negeri 1 Sooko yang telah memiliki akreditasi yang baik. Pengembangan sekolah ini berjalan seiring dengan kemajuan IPTEK, sehingga sarana dan prasarana yang memadai dapat digunakan siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan observasi di sekolah ini, SMK Negeri 1 Sooko telah memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti adanya wifi dan LCD di setiap kelas. Namun, sarana dan prasarana ini belum dioptimalkan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dan kurang memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Sooko, dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung dan media yang digunakan masih terbatas pada *power point*, karena media ini dianggap paling mudah penggunaannya. Penggunaan media *power point* juga kurang maksimal dimanfaatkan oleh guru karena tampilan yang monoton dan kurang menarik sehingga materi masih sulit diterima oleh siswa.

Power point merupakan sebuah program aplikasi yang biasa digunakan sebagai media untuk presentasi. Program ini sangat mudah untuk dipahami dan menarik untuk digunakan sebagai media presentasi, sehingga program ini digunakan oleh sebagian besar pendidik sebagai media pembelajaran. Menurut Tejo (2011) *power point* merupakan suatu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data (*data storage*).

Sebagai media pembelajaran, media *power point* masih memiliki kelemahan seperti yang dikatakan oleh Nicole (2012) bahwa dalam penggunaan *power point*, *audience* merasa desain dalam slide terlalu biasa dan kurang menarik, transisi yang membosankan dan penempatan gambar yang kurang sesuai. Dalam penggunaan *power point* yang demikian, *audience* merasa cepat bosan sehingga materi yang ditampilkan tidak dapat diserap dengan baik. Kelemahan lain media *power point* sebagai media pembelajaran adalah Kelemahan media *power point* sebagai media pembelajaran diantaranya Memiliki transisi slide yang terbatas dan membosankan, presentasi dengan menggunakan *power point* menjadi hal yang terlalu

biasa sehingga *audience* cepat merasa bosan (Saputra, 2011).

Berdasarkan keterbatasan penggunaan media pembelajaran diatas, peneliti akan menggunakan media pembelajaran *Prezi* sebagai alat bantu dalam pembelajaran Akuntansi untuk meningkatkan keefektifan proses pembelajaran. *Prezi* adalah suatu *software* pembuatan slide presentasi secara online. Berbeda dengan *power point*, *prezi* memberikan ruang lebih luas untuk berkreaitivitas dalam pembuatan slide presentasi. Salah satu keunggulan *prezi* adalah adanya *zoomle canvas*, sehingga pemakai dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan yang cukup dramatis dan variatif. Menurut Saputra (2011:14) *The Zooming Presentation Prezi Zoom in dan Zoom out* dengan tampilan *map books* dapat mengubah segalanya dalam hal membuat dan menampilkan sebuah ide ataupun gagasan pada sebuah tampilan slide dengan slide lainnya dengan mudah, dinamis, dan dengan transisi yang sangat halus tanpa harus kehilangan arah. Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran dan mempermudah peserta didik memahami materi yang sedang ditampilkan. Kelebihan lain dari media pembelajaran *prezi* adalah seperti yang dikatakan oleh Hedwyg (2013:93) *prezi* baik digunakan untuk bidang pendidikan, karena guru dapat menyajikan pembelajaran dan dapat berbagi pada guru lain dalam website resmi *prezi* yaitu *prezi.com* sehingga guru dapat menambah pengetahuan yang luas. Selain itu, para siswa dapat menggunakan *prezi* untuk tugas mereka dan mereka dapat menggunakan *prezi* untuk belajar sebagai ganti catatan dalam bentuk *mind map* yang mereka buat sendiri. Dengan demikian para siswa dapat berlatih berpikir secara nonlinier dan menjadi lebih kreatif. Keuntungan lainnya untuk siswa adalah dengan menggunakan *prezi* siswa dapat mengerjakan tugas berkelompok tanpa harus bersama, cukup dengan masuk dalam *website prezi* dan menggunakan akun yang sama mereka dapat mengerjakan tugas dalam *prezi* bersama.

Media ini juga menjadi pendukung untuk melakukan pembelajaran secara *online* di sekolah sehingga media pembelajaran ini diharapkan dapat merangsang motivasi dan menguatkan struktur kognitif siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran *Prezi* dipilih karena tampilan *Prezi* yang lebih menarik dengan fitur-fitur seperti dapat memperbesar tampilan, menampilkan materi secara bersamaan, dan kemudahannya dalam menyisipkan gambar, video, atau foto dalam slide. *Prezi* merupakan terobosan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Prezi* menjadi unggul karena mempunyai *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk

memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Nicole (2012) yang berjudul “*Prezi v. Power Point: Finding the Right tool for the job*”. Dari hasil penelitian ini grup yang menggunakan *power point* untuk presentasi pemahaman terhadap semua materi sebesar 61%, dan sebesar 39% mengerti dan tidak memiliki pertanyaan. Sedangkan untuk grup yang menggunakan *prezi* untuk presentasi pemahaman terhadap materi yang disampaikan sebesar 78%, dan sebesar 22% mengerti dan tidak memiliki pertanyaan.

Penelitian yang dilakukan Anjar Miska Prayoga dkk (2013) yang berjudul “*Penggunaan Media Prezi dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi*”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan prestasi belajar terlihat dari (1) keaktifan siswa dalam diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 18,8%. (2) Ketepatan siswa dalam menjawab soal diskusi mengalami peningkatan sebesar 51,4%. (3) Prestasi belajar mengalami peningkatan sebesar 21,6%.

Penelitian yang dilakukan oleh Ismail Nugraha (2014) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Prezi Desktop Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi*” studi kuasi di SMPN 1 Lembang. Kesimpulan umum dari penelitian ini adalah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara yang menggunakan multimedia *prezi* dengan yang menggunakan multimedia *power point*.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk menggunakan media *Prezi* sebagai alternatif dalam pembelajaran mencatat jurnal transaksi. Oleh arena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “*Komparasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Media Pembelajaran Prezi dan Power Point pada Materi Menyusun Laporan Keuangan Kelas X SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto*”

Masalah yang akan dikaji adalah “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa dari kelas yang diajar menggunakan media pembelajaran *prezi* dengan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *power point* pada mata pelajaran menyusun laporan keuangan di kelas X SMK Negeri 1 SOOKO?”

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran *prezi* dengan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *power point* pada mata pelajaran menyusun laporan keuangan di kelas X SMK Negeri 1 Sooko.

Manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagi Sekolah sebagai bahan inovatif untuk media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bagi Peneliti untuk memperoleh ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai pemanfaatan media *prezi* untuk dapat dipraktekkan nantinya dalam proses pembelajaran dikelas. Bagi Siswa dalam penggunaan media pembelajaran ini siswa diharapkan lebih mudah untuk menerima materi yang diajarkan sehingga hasil belajar siswa meningkat.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dimana dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*). Penelitian ini menggunakan desain Eksperimen Murni (*True Eksperimental Design*) dikatakan true eksperimental (eksperimen yang betul-betul) karena dalam penelitian ini peneliti dapat mengontrol semua variable luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari penelitian ini adalah sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok control diambil secara random dari populasi tertentu.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *posttest-only control group design*. Desain tersebut digunakan untuk meneliti adanya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *Prezi* dengan media *Power Point* pada Mata Pelajaran Menyusun Laporan Keuangan. Berikut adalah desain dari *posttest-only control group design*:

Desain Penelitian

R	X	O ₂
R		O ₄

(Sugiyono, 2013:112)

Keterangan:

R : kelas eksperimen dan control diambil secara random

X : perlakuan atau *treatment* yang diberikan

O₂ dan O₄ : posstest pada kedua kelompok setelah kelompok setelah diberikan *treatment* untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok tersebut.

Dengan menggunakan desain ini pretest yang diberikan akan dilakukan sebelum kelas diberikan perlakuan dan dapat digunakan untuk melihat pengaruh pada kelas setelah diberikan perlakuan. Peneliti akan menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas

eksperimen dan kelas mana yang akan menjadi kelas control. Kelas eksperimen akan menggunakan media pembelajaran *prezi*, sedangkan kelas control akan menggunakan media pembelajaran *power point*.

Sebelum diberikan *treatment*, kedua kelas akan diberikan pretest untuk mengetahui hasil belajar apakah ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelas. Selanjutnya kedua kelas akan diberikan *treatment*, yaitu kelas eksperimen akan di ajar dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* dan kelas control akan di ajar dengan menggunakan media pembelajaran *power point*. Setelah diberikan *treatment*, kedua kelas akan diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar mana yang lebih baik diantara kedua kelas tersebut. Kemudian hasil *pretest* dan *posttest* akan dibandingkan dan akan diperoleh gain yaitu selisih antara skor *pretest* dan *posttest*.

Tahap dalam melakukan penelitian ini yaitu terdiri dari dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi 1) wawancara, dalam melakukan wawancara dengan guru pengantar keuangan dan akuntansi kelas X SMK Negeri 1 Soko untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran. 2) menyusun instrumen pembelajaran, menyusun instrumen pembelajaran seperti silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), soal pretest dan posttest berupa soal subjektif yang digunakan sebagai tes hasil belajar. 3) dan uji soal, sebelum soal *pretest* dan *posttest* diujikan terlebih dahulu pada salah satu kelas yaitu kelas X AK 3 SMK Negeri 1 Soko.

Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan meliputi a) Memberikan pretest untuk mengetahui ke kemampuan awal siswa pada seluruh siswa kelas X Akuntansi b) Memberikan perlakuan x pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran PBL menggunakan media pembelajaran *prezi* c) Memberikan perlakuan x pada kelas kontrol dengan model pembelajaran PBL menggunakan media pembelajaran *power point*, d) Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menerima perlakuan, e) Menganalisa data hasil *posttest* dengan menggunakan uji statistik dengan tujuan untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak pada hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X AK SMK Negeri 1 Soko yang terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas X AK 1, X AK 2, dan X AK 3. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semuanya yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel

yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel diambil secara acak atau dikenal dengan teknik *Simple Random Sampling*. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Cara demikian dilakukan bila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2013:120). Dengan demikian anggota kelas yang akan dijadikan obyek penelitian akan di undi secara acak. Dari pengambilan teknik tersebut akan ditentukan dua kelas yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dua kelas yang akan diambil menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol terdiri dari 36 orang siswa masing-masing kelas. Kelas X AK 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas X AK 2 sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Silabus, Silabus merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang berisi tentang rencana dan pengaturan kegiatan pembelajaran pengolahan kelas, serta penilaian hasil belajar. b) RPP, merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dibuat setiap kali pertemuan yang berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, metode yang digunakan dan kegiatan pembelajaran. c) Lembar tes, diberikan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa. Lembar tes diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol.

Teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan instrument yang relevan untuk memecahkan masalah penelitian. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data yaitu tes hasil belajar. Teknik pengumpulan data tes hasil belajar guna mengukur kemampuan subjek penelitian dalam suatu bidang tertentu yang diperoleh setelah mempelajari bidang tersebut. Bentuk tes berupa tes tertulis berbentuk subjektif. Tes diadakan pada saat *pretest* dan *posttest*.

Teknik analisis data dalam penelitian ini ada beberapa yaitu 1) Analisis Butir Tes yang meliputi a) Uji validitas instrumen, b) Uji reabilitas instrumen, c) Tingkat kesukaran soal, d) Uji daya beda. 2) Uji Normalitas, 3) Uji Homogenitas, 4) Uji Hipotesis.

Analisis Butir Tes

Uji Validitas Instrument

Pengujian validitas dilakukan untuk mengetahui apakah tes yang digunakan dalam penelitian ini betul-betul tepat mengukur apa yang diukur. Dalam penelitian

ini, uji validitas yang akan digunakan adalah validitas isi. Menurut Sugiyono (2014:353) untuk instrument yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu validitas isi sering digunakan dalam penelitian hasil belajar yang tujuan utamanya adalah untuk mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan setelah mengalami proses pelajaran tertentu. Dalam menguji validitas ini digunakan uji statistik *product moment*.

Harga koefisien korelasi menunjukkan indeks korelasi antara dua variable yang dikorelasikan, untuk dapat menafsirkan koefisien korelasi yang dihasilkan maka penulis berpedoman pada interpretasi nilai r berikut:

0,00-0,199 = Sangat rendah

0,20-0,399 = Rendah

0,40-0,599 = Sedang

0,60-0,799 = Kuat

0,80-1,00 = Sangat kuat

(Sugiyono, 2014:231)

Setelah diperoleh koefisien korelasinya, dilakukan penafsiran harga koefisien dengan berpedoman pada tabel interpretasi nilai r product moment sehingga dapat diketahui signifikan tidaknya korelasi tersebut. Jika harga lebih kecil dari harga kritis dalam tabel, maka korelasi tersebut tidak signifikan. Begitu juga sebaliknya.

Uji Reabilitas Instrument

Makna reabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2012:100). Untuk mencari reabilitas soal keseluruhan perlu dilakukan analisis butir soal seperti halnya bentuk soal tes obyektif. Skor untuk masing-masing butir soal dicantumkan pada kolom item apa adanya. Rumus yang digunakan adalah Rumus Alpha sebagai berikut:

Menurut Guilford (dalam Arikunto, 2012:100), untuk menginterpretasikan koefisien reabilitas dapat digunakan kriteria sebagai berikut:

$R < 0,20$ = reabilitas sangat rendah

0,21-0,40 = reabilitas rendah

0,41-0,60 = reabilitas sedang

0,61-0,80 = reabilitas tinggi

0,81-1,00 = reabilitas sangat tinggi

Uji Daya Beda

Perhitungan daya beda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai atau peserta didik yang kurang atau belum menguasai kompetensi tertentu

(Arifin, 2012). Untuk menghitung daya beda adalah dengan mengurangi jumlah siswa yang gagal pada kelompok bawah dengan jumlah siswa yang gagal pada kelompok atas.

Untuk menginterpretasikan koefisien daya pembeda tersebut dapat digunakan klasifikasi yang dikembangkan oleh Ebel (dalam Arifin, 2012) sebagai berikut:

0,40 and up : very good item

0,30 – 0,39 : reasonably good, but possibly subject to improvement

0,20 – 0,29 : margin items, usually needing and being subject to improvement

Below – 0,19 : poor items, to be rejected or improved by revision

Uji Taraf Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran tes yaitu kemampuan tes tersebut dalam menjangkau banyaknya subyek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan benar. Jika banyak subyek peserta tes yang peserta dapat menjawab dengan benar, maka taraf kesukaran tes tinggi. Sebaliknya jika hanya sedikit dari subyek yang dapat menjawab dengan benar, maka taraf kesukaran rendah. Taraf kesukaran ini dinyatakan dalam indeks kesukaran (*difficulty indeks*).

Pengklasifikasian indeks kesukaran sebagai berikut:

(1) Soal dengan P 0,00 – 0,30 adalah soal sukar

(2) Soal dengan P 0,30 – 0,70 adalah soal sedang

(3) Soal dengan P 0,70 – 1,00 adalah soal mudah

Uji Normalitas

Dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS 21.0 for windows dengan uji kolmogorov smirnov, dimana yang di uji adalah nilai pre test dan nilai pos test dari kelas eksperimen dan kelas control. Persyaratan data tersebut berdistribusi normal jika probabilitas atau $p >$ taraf signifikansi (α), dimana α adalah 0,05.

Uji Homogenitas

Dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki varians yang homogeny atau tidak. Dalam uji homogenitas ini menguji data dilakukan dengan uji F, dengan membagi varians terbesar dengan varians terkecil (Sudjana, 2002:205). Setelah data diuji, jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians populasi homogeny. Selanjutnya jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka varians populasi tidak homogen.

Uji Hipotesis

Dilakukan uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji *t-independent paired samples t-test* dengan dibantu dengan menggunakan program SPSS. Adapun yang diperbandingkan pada uji hipotesis ini adalah gain skor *pretest* dan *posttest* kelompok

eksperimen. Uji *t* digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji *t* dilakukan dengan memakai bantuan alat hitung program SPSS dengan *statistic uji independent sample t-test*, dimana yang di uji adalah nilai *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan taraf signifikansi 0,05 (5%), kriteria perbandingannya yaitu H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $df(n_1+n_2-2)$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Analisis Butir Tes

Dari data hasil belajar yang didapat dari pemberian soal pretest dan posttest. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah penguasaan materi siswa terhadap materi siswa terhadap kompetensi penyusunan laporan keuangan. Data diperoleh dari beberapa analisis sebagai berikut: 1) Analisa Butir Soal yang meliputi :a) Uji Validitas, b) Uji Reabilitas, c) Uji Daya Beda, d) Tingkat Kesukaran Soal.

Uji Validitas Soal

Dari 14 soal yang di uji validitasnya, ada 4 soal yang tidak valid sehingga tidak dipakai. Kemudian sisa butir soal yang digunakan dalam penelitian atau butir soal yang valid sebanyak 10 butir soal yang telah mewakili semua tujuan pembelajaran yang ada. Rumus yang digunakan dalam uji validitas ini adalah korelasi *product moment*.

Uji Reabilitas

Menunjukkan dari hasil perhitungan didapatkan r sebesar 0,451065051 pada taraf signifikan 0,05 yang menunjukkan bahwa soal tersebut bereabilitas sedang, uji dilakukan menggunakan rumus Alpha. Pengujian reabilitas ini dilakukan dengan menggunakan reabilitas internal dengan cara menganalisis dari satu kali pengesanan.

Uji Daya Beda

Menunjukkan Dari 14 soal yang di ujikan daya bedanya, 3 soal masuk dalam kategori *very good items*, 5 soal masuk kategori *reasonably good*, 2 soal masuk dalam kategori *margin items*, 4 soal masuk dalam kategori *poor items*.

Kriteria Daya Beda Soal

Kriteria	No. Soal	Jumlah
Very good items	6,9,12	3
Reasonably good	1,2,8,10,11	5
Margin items	3,5,	2
Poor items	4,7,13,14	4
Jumlah	14	14

Uji Taraf Kesukaran Soal

Menunjukkan dari 14 soal yang di uji tingkat kesukarannya, ada 2 soal dengan tingkat kesukaran sukar, 11 soal dengan tingkat kesukaran sedang, dan 1 soal dengan tingkat kesukaran mudah. Taraf kesukaran

soal tersebut dinyatakan dalam indeks kesukaran (*difficulty indeks*).

Kriteria Kesukaran Soal

Kriteria	No. Soal	Jumlah
Sukar	1,13	2
Sedang	3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,14	11
Mudah	2	1
Jumlah	14	14

Analisis Data Populasi

Dalam penelitian ini menggunakan uji homogenitas untuk menentukan sampel penelitian. Dengan uji homogenitas dapat diketahui apakah sampel yang diambil dari populasi mempunyai varians yang homogen atau tidak, uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS dengan uji *Lavene Statistic*. Setelah dilakukan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS dengan *Uji Levene Statistic*, diketahui taraf signifikannya dari populasi sebesar 0,776 atau lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa populasi tersebut mempunyai varians yang homogen.

Hasil Pretest dan Posttest

Dengan melakukan *pretest* kita dapat mengukur kondisi awal kelas sebelum diberikan *treatment* sedangkan dengan melakukan *posttest* kita dapat mengukur kemampuan siswa setelah diberikan *treatment*. Dari hasil *pretest* yang didapat dapat diketahui dari 36 siswa masing-masing kelas, nilai *pretest* untuk siswa kelas Eksperimen yang tidak memenuhi nilai KKM ada 23 siswa (64%) dan yang memenuhi KKM ada 13 siswa (36%). Untuk kelas Kontrol yang tidak memenuhi nilai KKM ada 20 siswa (55%) dan yang memenuhi KKM ada 16 siswa (44%). Standar nilai KKM adalah 75. Sedangkan untuk hasil *posttest* dapat diketahui dari kelas Eksperimen yang memenuhi nilai KKM ada 35 siswa (97%) dan yang tidak memenuhi nilai KKM ada 1 siswa (3%). Dari tabel di atas juga dapat dilihat untuk nilai *posttest* dari kelas Kontrol yang memenuhi nilai KKM ada 33 siswa (91%) dan yang tidak memenuhi nilai KKM ada 3 siswa (9%). Standar nilai KKM adalah 75.

Uji Normalitas

Dengan di uji normalitas dapat diketahui i apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan program SPSS dengan *Kolmogorov Smirnov*. Setelah dilakukan uji normalitas dengan bantuan program SPSS dengan *Kolmogorov Smirnov*, diketahui bahwa taraf signifikannya *Pretest* kelas eksperimen menggunakan media *Prezi* 0,290 dan *posttest* kelas eksperimen 0,220. *Pretest* kelas kontrol menggunakan media *power point* 0,620 dan *posttest* kelas kontrol 0,569 atau keempatnya taraf signifikannya lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Digunakan untuk mengetahui apakah kedua sampel mempunyai varians yang homogen atau tidak, uji homogenitas data dilakukan dengan menggunakan

bantuan program SPSS uji *Levene Statistic*. Setelah dilakukan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS Uji Levene Statistic, diketahui bahwa taraf signifikannya pretest kedua kelas mempunyai taraf signifikan 0,509 atau lebih dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa kedua sampel mempunyai varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis menggunakan uji t yang digunakan untuk mengetahui ada tidak perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji t dilakukan dengan menggunakan SPSS dengan statistik uji *Independent Sample Test*, dimana yang di uji adalah nilai *posstest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah dilakukan uji t dengan memakai bantuan alat hitung program SPSS dengan statistik uji *Indenpent Sample Test*, jika taraf signifikasi $t\text{-test} < 0,05$ maka ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil $t\text{-test}$ menunjukkan taraf signifikasi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 maka ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selain itu diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 4,854 dan t_{tabel} sebesar 2,000 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat diketahui bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen meningkat dari 73 menjadi 93. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sedangkan untuk hasil belajar kelas kontrol dapat diketahui rata-rata hasil belajar juga meningkat dari 72 menjadi 86. Dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen setelah dilakukan treatment yaitu dengan diberi posttest lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *prezi* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *posstest* kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *prezi* sebesar 93 lebih tinggi dibanding siswa yang menggunakan media pembelajaran *power point* sebesar 86.

Berdasarkan uji t yang didapatkan dari alat hitung program SPSS dengan statistik uji *independent samples test* menunjukkan taraf signifikasi sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05 maka ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Selain itu diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 4,854 dan t_{tabel} sebesar 2,000 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari perhitungan dapat diketahui bahwa ada perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *prezi* dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran *power point*. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran menggunakan

media *prezi* siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga jika siswa tertarik akan lebih mudah menyerap informasi yang disampaikan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nicole (2012) bahwa dengan menggunakan *prezi*, peserta merasa lebih tertarik karena desainnya visual yang inovatif dibandingkan dengan *power point*. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Wulan (2014) yang menyatakan bahwa terdapat hasil belajar siswa antara yang menggunakan *prezi* dan yang menggunakan *power point* pada mata pelajaran akuntansi kompetensi dasar mengelola aktiva tetap. Dimana peningkatan lebih tinggi dengan menggunakan *prezi* dibandingkan dengan *power point* disebabkan siswa lebih memperhatikan penjelasan guru karena tampilannya lebih menarik.

Dari penjelasan diatas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dapat dinyatakan bahwa untuk kompetensi dasar menyusun laporan keuangan, media pembelajaran *prezi* lebih efektif diterapkan dibandingkan dengan media pembelajaran *power point*. Hal ini dikarenakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* siswa lebih tertarik untuk mengamati *prezi* dengan media dan tampilan yang lebih menarik sehingga siswa dapat menyerap materi lebih banyak. Selain itu dalam media *prezi* yang ditayangkan siswa dapat mengamati video tutorial tentang penyusunan laporan keuangan sehingga siswa menjadi lebih paham.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* dengan siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *power point* pada materi menyusun laporan keuangan di kelas X AK SMK Negeri 1 Sooko. Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran *prezi* dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran *power point*.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat disampaikan peneliti sebagai berikut: 1) Pihak sekolah dapat mempertimbangkan media *prezi* sebagai alternatif dalam pembelajaran akuntansi sehingga pemahaman siswa dapat lebih baik. 2) dalam menggunakan media pembelajaran *prezi* lebih difokuskan pada kegiatan mengamati 3) Bagi penelitian eksperimen selanjutnya media *prezi* dapat ditambahkan variasi lainnya agar dapat lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ucapan Terima Kasih

Terselesaikannya artikel ilmiah ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada (1) Drs. Eko Wahjudi, M.Si selaku Dekan dan pembimbing atas segala pengarahan dan bimbingannya selama penyusunan artikel ilmiah ini (2) Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan artikel ilmiah ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjar,dkk. 2013. *Penggunaan Media Prezi Dan Metode Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Akuntansi*. Jurnal FKIP, (Online), Vol. 1, No. 2 (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diakses pada tanggal 14 November 2014)
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ari, dkk. 2012. *Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi*. Jurnal Universitas Sebelas Maret, (Online), Vol. 1, No. 1 (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>, diakses pada tanggal 15 November 2014)
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Daniela, Teodora. 2012. *New ways to present the information in the teaching activity E-learning and software education (online)*, (<http://seach.proquest.com/>) diunduh pada tanggal 25 Desember 2014
- Eliyana, Wulan. 2014. *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Melalaui Media Pembelajaran Prezi Dengan Power Point Pada Mata Diklat Akuntansi KelasXI SMK Negeri Mojoagung*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Hamiyah, Nur. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar Di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Hakim, Rahmi. 2012. *Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Card Short Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Hedwyg, Groenendaal. 2013. *Prezi Hotshot Create Amazing Prezi Presentations Through 10 Exciting Prezi Projects*. Mumbai:Packt
- Herb, J. 2012. *Prezi advantage and disadtage (online)* tersedia <http://instructionaltechtalk.com/advantages-anddisavantage-of-prezi/> diakses pada Februari 2015
- Jihad, Asep. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Lestari,Nurdita.2012.<http://nurditalestari.wordpress.com/2011/08/04/kelebihan-kekurangan-ms-powerpoint-2007-2/> diakses pada 25 Desember 2014
- Mark, E. 2010. Chantam, United States, Chantam Newsetex. Retrieved from (<http://search.proquest.com/docview/189727662?account=25704>) diakses 25 Desember 2014.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Nicole, White. 2012. *Prezi v. Power Point:Finding the right tool for the job*. Jurnal State University of New York, (Online), (<http://search.ITUNY.com>) diunduh tanggal 25 Januari 2015.
- Nugraha, Ismail. 2014. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Prezi Desktop Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sosiologi*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi & Pendidikan (Online), Volume8 Nomor 1, April 2011 (<http://journal.uny.ac.id/index.php/articel.download>, diakses pada tanggal 25 Januari 2015)
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Russel, Anderson. 2012. *Mastering Prezi for Business Presentations*. Birmingham:Packt
- Saputra, I.P.W. 2012. *Prezi : Zooming Presentation*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Sudjana, Nana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suratman, 2009. *Pemanfaatan Power Point Dalam Pembelajaran*. Jurnal Untan, (Online), Vol. 7, No. 1 (<http://jurnal.untan.ac.id>, diakses pada tanggal 1 Januari 2015)
- Trianto, 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Undang-Undang No 20 Tahun 2003, tentang *Sistem Pendidikan Nasional*

Warren, 2014. *Accounting: Pengantar Akuntansi*.
Jakarta: Salemba Empat

