

Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon*, Disiplin Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan Dimasa Pandemi Covid-19

Anik Novitasari^{1*}, Vivi Pratiwi²

¹Universitas Negeri Surabaya, anik.18037@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, vivipratiwi@unesa.ac.id

Abstrak

Riset ini memiliki tujuan guna menganalisa pengaruh media pembelajaran *Powtoon*, disiplin belajar dan lingkungan belajar pada hasil belajar akuntansi keuangan secara parsial maupun simultan. Dalam riset ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif dengan populasi berjumlah 61 siswa. Teknik sampel yang dipergunakan ialah *sampling* jenuh. Data dikumpulkan melalui kuesioner. Penganalisaan data dengan regresi linier berganda. Hasil riset menyimpulkan : (1) Adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar akuntansi keuangan dengan hasil $t_{hitung} = 3,184 > t_{tabel} = 2,002$. (2) Adanya pengaruh yang signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan dengan hasil $t_{hitung} = 2,650 > t_{tabel} = 2,002$. (3) Adanya pengaruh yang signifikan lingkungan belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan dengan hasil $t_{hitung} = 3,136 > t_{tabel} = 2,002$. (4) Adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Powtoon*, disiplin belajar dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan secara simultan dengan hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $4,908 > 2,76$.

Kata Kunci: Media pembelajaran *powtoon*; disiplin belajar; lingkungan belajar; hasil belajar

Abstract

This study aims to analyze the effects of PowToon learning media, discipline and learning environment partially or simultaneously with learning learning results. This study uses a quantitative approach with 61 population students. The specified sample method is saturated sampling. Data was collected by a questionnaire. Data analysis with multiple linear regressions. The results of the survey conclude that: (1) The important effect of Powtoon learning media on financial accounting learning outcomes is the result of $t_{count} = 3.184 > t_{table} = 2.002$. (2) In the result of $t_{count} = 2,650 > t_{table} = 2,002$, the learning outcome of financial accounting has an important influence of learning discipline. (3) In the result of $t_{count} = 3.136 > t_{table} = 2.002$, the learning outcome of financial accounting has a great influence on the learning environment. (4) Powtoon learning media, learning discipline, and learning environment have a great influence on the learning outcomes of financial accounting, as well as the results of $F_{count} > F_{table}$, ie $4.908 > 2.76$.

Keywords: *Powtoon learning media; learning discipline; learning environment; learning outcomes*

*✉ Corresponding author: anik.18037@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila tujuan dalam pendidikan dapat disampaikan dengan baik oleh guru dan diterima dengan baik oleh siswa. Hal tersebut dapat memberikan sebuah kemajuan yang baik bagi siswa. Siswa akan mendapatkan manfaat untuk bekal kehidupan dimasa yang akan datang. Pendidikan bukan merupakan sarana transfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi memiliki makna yang lebih luas lagi yakni sebagai sarana pembudayaan dan penyaluran nilai-nilai kehidupan. Pendidikan juga memiliki tujuan untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kemampuan baik secara afektif, kognitif serta psikomotorik.

Belajar ialah hal terpenting dalam proses pendidikan. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari seorang pengajar atau guru, akan meningkat dengan adanya kegiatan belajar (Budi Yoga Bhakti, 2017). Adanya sebuah pendidikan, seluruh rangkaian bisa dipergunakan sebagai proses pembimbingan serta pengajaran bagi setiap individu (Indra G, A., & Amaliyah, 2017). Agar nantinya mampu untuk tumbuh menjadi seorang manusia yang bertanggung jawab, berilmu, serta menjadi insan yang mandiri (Inanna, 2013). Oleh karena itu, pendidikan pasti akan dibutuhkan oleh setiap

insan manusia (Firman, Baedhowi, & Murtini, 2018). Pendidikan dapat dikatakan baik apabila proses belajar mengajar dilaksanakan secara efektif dan efisien sehingga hasil belajar dapat dicapai dengan optimal.

Hasil belajar merupakan salah satu akibat dari suatu proses kegiatan belajar mengajar. Peningkatan hasil belajar siswa harus diupayakan dan dilakukan dengan mengoptimalkan pemahaman dan penguasaan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa. Salah satu hal yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran ialah metode atau cara mengajar guru serta cara penyampaian materinya kepada siswa. Kehadiran media pembelajaran berkontribusi dengan begitu penting untuk proses pembelajaran dimana hal tersebut guna memberikan peningkatan pada efektifitas proses komunikasi dan menyederhanakan kegiatan penyaluran ilmu yang berlangsung antara tenaga pengajar dengan siswa.

Menurut (Arsyad, 2011) berpendapat bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran bisa menumbuhkan aspirasi dan minat baru, menumbuhkan ambisi dan stimulasi belajar, bahkan memberikan dampak pada psikologis siswa. Kesesuaian media yang dipilih guna proses pembelajaran berdampak besar pada pencapaian tujuan pendidikan. Disebabkan betapa esensialnya kontribusi dari peran dan fungsi media dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga dibutuhkan pengupayaan yang begitu optimal pada pemanfaatan perangkat pembelajaran. Siswa akan cenderung merasa cepat bosan serta sulit berkonsentrasi sehingga berdampak pada penerimaan materi yang kurang optimal. Hal tersebut dikarenakan ketika proses penyampaian materi dari pihak guru, media yang dimanfaatkan cenderung monoton dan kurang menarik. Saat siswa mengalami rasa jenuh maka siswa akan memutuskan untuk melakukan hal yang dianggapnya terasa lebih menghibur dan lebih menarik. Menurut (Sulastini, 2012:12) mengungkapkan bahwasanya saat muncul kejemuhan, siswa akan memutuskan melakukan suatu hal yang menurutnya menghibur seperti mengobrol bersama temannya. Hal tersebut, jika dibiarkan tanpa adanya upaya untuk memperbaiki dalam proses pembelajaran maka akan dikhawatirkan siswa tidak mengerti penjelasan materi dari pengajar.

Media pembelajaran *Powtoon* adalah media interaktif online dengan banyak macam template yang akan digunakan untuk membuat materi yang diteruskan kepada siswa melalui visualisasi yang menarik (Nurdiansyah et al., 2018). Media pembelajaran *Powtoon* direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran yang cocok dimanfaatkan pada bidang pendidikan nasional. Karena sudah ada alat dan efek yang cocok untuk mempengaruhi kreativitas, berpikir dinamis, dan hasil belajar siswa (Pais et al., 2017). Menurut riset yang dilakukan oleh (Suhendra, 2016), pembelajaran memanfaatkan media *Powtoon* berpengaruh sebanyak 40,66% pada hasil belajar siswa SMPN 12 Pontianak. Hasil belajar media *Powtoon* memiliki kadar yang tinggi sebab siswa terdorong motivasinya guna mengikuti aktivitas pembelajaran serta aktif bertispasi.

Menurut (Slameto, 2010) adapun unsur-unsur yang berpengaruh kepada keberhasilan pencapaian belajar, yakni aspek internal dan eksternal. Aspek internal ialah aspek yang muncul dari diri individu tersebut mencakup kebugaran, kecerdasan dan keahlian, hiburan dan motivasi, serta metode belajar. Unsur kedua adalah unsur luar, yang meliputi keluarga individu, lingkungan sekolah ataupun masyarakat dan sekitarnya. Sehingga dapat ditarik kesimpulan, disiplin belajar ialah bagian yang termasuk dalam mempengaruhi hasil belajar.

Kedisiplinan yang dimiliki oleh setiap siswa tentunya berbeda-beda. Ada siswa yang menanamkan disiplin belajar yang tinggi seperti tepat waktu dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas, tidak terlambat mengikuti kegiatan belajar maupun datang ke sekolah dan mematuhi ketertiban yang berlaku selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataan yang terjadi di lapangan pada saat peneliti melakukan penelitian masih terdapat siswa yang kurang menanamkan disiplin belajar dalam dirinya. Misalnya datang terlambat ke sekolah dan telat masuk dalam kegiatan pembelajaran, tidak mengumpulkan tugas bahkan sama sekali tidak mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh pengajar. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti saat melakukan penelitian kepada guru mata pelajaran akuntansi keuangan pelanggaran yang masih sering dilakukan oleh siswa kelas XI AKL yaitu terlambat masuk kelas saat pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring selama semester gasal sebanyak 67% siswa yang terlambat, selain itu sebanyak 75% siswa juga sering tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang telah diberikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat kedisiplinan yang masih kurang dari dalam diri siswa.

Menurut Sukardi dalam (Anggraini Yussi, 2017), disiplin yang artinya menghindari suatu godaan atau gangguan dari lingkungan sekitar. Menurut Hamalik dalam (Indrianti, R., 2017), menyatakan

bahwa perilaku yang tidak disiplin pada siswa akhirnya akan mengakibatkan adanya sesuatu yang merugikan bagi individu anak maupun bagi pelaksanaan pendidikan di sekolah. Disiplin belajar memiliki peran penting dalam proses belajar. Seperti yang telah dijelaskan oleh (Tu'u, 2004), bahwa terhambatnya potensi dikarenakan konsentrasi belajar yang terganggu atau kurang kondusifnya tempat belajar, dengan adanya penerapan disiplin yang baik maka potensi dan hasil belajar akan berkembang dengan optimal. Disiplin belajar mampu mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa telah dibuktikan oleh (Prasasty, 2017) bahwasanya terdapat pengaruh besar antara disiplin belajar pada pencapaian hasil belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian (Arista, 2018) menjabarkan disiplin belajar mempengaruhi pencapaian *output* belajar siswa secara signifikan sebesar 0,001.

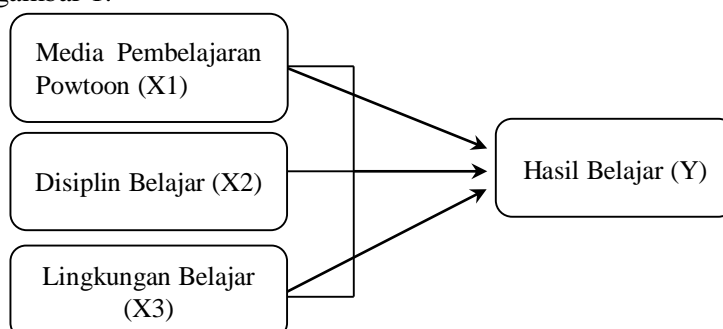
Selain disiplin belajar, ada pula faktor lain yakni faktor lingkungan belajar yang mempunyai kiprah dalam mesugesti pencapaian belajar peserta didik. Menurut Mudasir dalam (Weni, 2014) mengemukakan bahwa salah satu faktor terpenting dalam belajar ialah lingkungan belajar. Lingkungan belajar dapat menjadi faktor yang berpengaruh terhadap seorang anak, yang mana dalam lingkungan belajar tersebut merupakan tempat untuk mengembangkan diri kearah yang lebih baik. Menurut Djamarah lingkungan belajar merupakan bagian dari siswa (Suranto, 2015). Faktor lingkungan belajar bisa berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar terbagi menjadi tiga, antara lain faktor lingkungan keluarga yang meliputi metode ayah dan ibu ketika memberikan didikan, relasi yang terjalin di rumah, relasi antar anggota keluarga, situasi dan kondisi rumah, kondisi keuangan keluarga, pemahaman dari ayah dan ibu, serta *background* budaya (Slameto, 2015).

Kemudian lingkungan sekolah mencakup teknik sewaktu mengajar, kurikulum, relasi antar tenaga pengajar dengan siswa, kedisiplinan, peralatan sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, kondisi bangunan sekolah, cara belajar, serta pekerjaan rumah atau tugas rumah. Selanjutnya adalah dari lingkungan masyarakat yang memiliki kegiatan dapat mengembangkan potensi seseorang dan dapat meningkatkan hasil belajarnya (Tu'u, 2004). Selanjutnya (Watimury & Bahalwan, 2019) berpendapat bahwa lingkungan belajar mempengaruhi dengan begitu kuat pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, riset ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui : (1) Pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL SMK Ketintang Surabaya, (2) Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL SMK Ketintang Surabaya, (3) Pengaruh lingkungan belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL SMK Ketintang Surabaya, (4) Pengaruh media pembelajaran *Powtoon*, disiplin belajar dan lingkungan belajar secara simultan terhadap hasil belajar akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL SMK Ketintang Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ialah asosiatif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian asosiatif memiliki tujuan guna memperoleh informasi mengenai dampak yang akan terbentuk antar dua variabel atau lebih (Umar, 2005). Populasi dan sampel ialah keseluruhan siswa kelas XI Akuntansi Keuangan Lembaga 3 dan XI Akuntansi Keuangan Lembaga 4 SMK Ketintang Surabaya dengan jumlah 61 siswa. Teknik sampling jenuh sebagai teknik mengambil sampel. Sebelum penelitian dilakukan, diperlukan rancangan penelitian sebagai rencana kerja agar riset lebih terarah. Rancangan penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1.



Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Gambar 1. Desain Penelitian

Riset ini memanfaatkan dua data antara lain (1) data primer yakni didapatkan dengan cara mendistribusikan kuesioner dengan skala likert dan; (2) data sekunder berupa nilai ulangan harian dan penilaian akhir semester yang berasal dari guru mata pelajaran akuntansi keuangan. Riset ini memanfaatkan analisa regresi linier berganda dan uji asumsi. Kemudian dilakukan pengujian hipotesis memanfaatkan bantuan IBM SPSS 24.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Instrumen Penelitian

Uji yang dilakukan di awal yaitu pengujian validitas dengan 20 siswa. Kriteria pengambilan keputusan untuk menunjukkan valid ialah jika r hitung $>$ r table pada taraf signifikansinya 5%. Jika r hitung $<$ dari r tabel kesimpulannya ialah item tersebut tidak mengalami kevalidan (Arikunto, 2013). Berdasarkan pedoman tersebut r tabel pada taraf signifikansi 5% pada jumlah N 20 yaitu sebesar 0,444.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa keseluruhan item instrumen penelitian ini valid, yakni 10 item media pembelajaran *Powtoon*, 11 item disiplin belajar dan 9 item lingkungan belajar. Jadi instrument riset yang didistribusikan kepada responden totalnya adalah 30 item. Pengujian instrumen selanjutnya yaitu uji reliabilitas dan hasilnya yakni:

Tabel 1.
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items
X1	0,773	10
X2	0,812	11
X3	0,748	9

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan tabel diatas diketahui alpha variabel media pembelajaran *Powtoon* sebesar 0,773. Menurut (Sujarweni, 2014), kuisisioner dinyatakan reliabel jika nilainya $>$ 0,60. Sehingga dapat disimpulkan kuisisioner pada variabel X1 tersebut reliabel. Pada variabel disiplin belajar ditunjukkan Alpha sebesar 0,812. Nilainya $>$ 0,60, jadi kesimpulannya kuisisioner tersebut reliabel. Selanjutnya pada variabel lingkungan belajar (X3), diketahui Cronbach's Alpha sebesar 0,748. Nilainya $>$ 0,60 sehingga kesimpulannya yakni kuisisioner variabel X3 tersebut reliabel.

Uji asumsi Model Regresi

Deskripsi hasil data dari variabel riset ini :

Tabel 2.
Deskripsi Data

	Hasil Belajar Akuntansi Keuangan	Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	Disiplin Belajar	Lingkungan Belajar
N	61	61	61	61
Mean	41,00	39,84	41,72	34,00
Standar Deviation	16,379	7,322	7,906	6,772

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Tabel 2 menunjukkan bahwa dengan menyebarkan kuesioner kepada 61 responden diperoleh *mean* dan *standar deviasidi* setiap variabel yang digunakan yakni hasil belajar, media pembelajaran *Powtoon*, disiplin belajar, dan lingkungan belajar. Penelitian ini akan menguji beberapa asumsi model regresi. Berikut ini merupakan hasil pengujian normalitas:

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas

Unstandardized Residual	
N	61
Asymp .Sig. (2-tailed)	0,015 ^c

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Menurut (Ghozali, 2011), apabila hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansinya $> 0,05$ maka nilai residual regresi terdistribusi dengan normal. Mengacu tabel 3, nilai signifikansinya sebesar 0,015. Sehingga kesimpulannya yakni residual model regresi terdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan pengujian linieritas variabel X1 dan Y dengan hasil:

Tabel 4.
Hasil Uji Linieritas (X1)

		Sig.
Hasil Belajar * Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	Deviation from Linearity	0,675

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Mengacu Tabel 4.3 di atas, menunjukkan nilai signifikan pada *Deviation From Linearity* adalah 0,675. Bila nilainya $> 0,05$ maknanya terdapat relasi yang linier. Sehingga disimpulkan bahwasanya relasi variabel X1 dengan Y memiliki hubungan yang linier. Selanjutnya, hasil pengujian linearitas pada variabel X2 dengan Y :

Tabel 5.
Hasil Uji Linieritas (X2)

		Sig.
Hasil Belajar * Disiplin Belajar	Deviation From Linearity	0,886

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Menurut tabel 5 tersebut, telah ditunjukkan bahwa nilai signifikansi pada *Deviation From Linearity* yakni 0,886. Apabila nilainya $> 0,05$ maknanya terdapat suatu relasi yang linier. Sehingga disimpulkan bahwa antara disiplin belajar (X2) dan hasil belajar (Y) terhubung secara linier.

Tabel 6.
Hasil Uji Linieritas (X3)

		Sig.
Hasil Belajar * Lingkungan Belajar	Deviation From Linearity	0,516

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berlandaskan tabel 6 di atas bahwasanya nilai signifikannya pada *Deviation From Linearity* adalah 0,516. Apabila nilainya $> 0,05$ bermakna ada hubungan yang linier. Sehingga kesimpulannya bahwa antara variabel X3 dengan variabel Y berhubungan secara linier.

Tabel 7.
Hasil Uji Multikolinieritas

	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> (X1)	0,474	2,111
Disiplin Belajar (X2)	0,435	2,298
Lingkungan Belajar (X3)	0,614	1,629

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 7 tersebut, mengemukakan media pembelajaran *Powtoon* (X1) bernilai tolerance 0,474 dan nilai VIF 2,111. Variabel disiplin belajar (X2) nilai tolerance sebesar 0,435 dan nilai VIF 2,298. Kemudian pada lingkungan belajar (X3) nilai tolerance 0,614 dan nilai VIF 1,629.

Menurut (Ghozali, 2011), gejala multikolinieritas tidak terjadi jika nilai tolerance > 0,100 dan nilai VIF < 10,00. Sehingga kesimpulannya yaitu tidak terjadi multikolinieritas diantara variabel – variabel tersebut.

Tabel 8.
Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std.Error	Beta		
(Constant)	17,054	7,665		2,225	,030
1 Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	-,053	,247	-,041	-,214	,831
Disiplin Belajar	,108	,238	,090	,452	,653
Lingkungan Belajar	-,192	,234	-,138	-,820	,416

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Hasil pengujian sesuai tabel diatas menyatakan bahwasanya nilai signifikansi (Sig.) untuk variabel media pembelajaran *Powtoon* (X1) = 0,831 > 0,05 ; variabel disiplin belajar (X2) = 0,653 > 0,05 ; dan variabel lingkungan belajar (X3) = 0,416 > 0,05. Jika Nilai signifikansinya antara variabel bebas dengan absolut residual > 0,05 maka tidak terjadinya heteroskedastisitas. Sehingga kesimpulannya yaitu tidak terdapat heteroskedastisitas dalam data riset ini.

Tabel 9.
Hasil Uji dw Autokorelasi

D	dL	dU	4-dL	4-dU
2,210	1,480	1,689	2,520	2,311

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 9, diperlihatkannya nilai Durbin-Watson adalah 2,210. Kemudian berdasarkan tabel tersebut Untuk 3 variabel independen respondennya totalnya 60 n nilai dL nya yaitu 1,480 dan nilaidUnya 1,689. Tidak terdapat gejala autokorelasi apabila nilai Durbin Watson letaknya diantara Dua hingga (4-Du) (Ghozali, 2011). Maka kesimpulannya adalah 1,689 < 2,210 < 2,311 yang berarti tidak terjadinya masalah autokorelasi.

Uji Hipotesis Model Regresi

Tabel 10 dibawah merupakan hasil uji t persamaan regresi. Menurut (Ghozali, 2011), apabila nilai signifikansi < 0,05 artinya yaitu variabel (X) secara parsial mempengaruhi variabel (Y). Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014;155), apabila nilai t hitung > t tabel (2,002) maksudnya yakni variabel (X) secara individu mempengaruhi variabel (Y).

Tabel 10.
Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std.Error	Beta		
(Constant)	-9,943	17,529		-,567	0,573
Media Pembelajaran <i>Powtoon</i>	1,194	0,375	0,383	3,184	0,002
Disiplin Belajar	0,931	0,351	0,326	2,650	0,010
Lingkungan Belajar	0,760	0,242	0,474	3,136	0,004

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 10 memperlihatkan nilai signifikansi media pembelajaran *Powtoon* (X1) 0,002 < 0,05 dan nilai t hitungnya 3,184 > 2,002. Ini bermakna media pembelajaran *Powtoon* secara individu mempengaruhi hasil belajar. Selanjutnya pada disiplin belajar (X2) bernilai signifikannya 0,010 dan nilai t hitung 2,650. Nilai signifikansinya ialah < 0,05 dan nilai t hitung > 2,002 (t_{tabel}), maka H_0 ditolak dan H_a diterima . Kesimpulannya bahwa disiplin belajar secara parsial mempengaruhi hasil belajar. Berikutnya lingkungan belajar (X3) nilai signifikansinya 0,004 < 0,05 dan nilai t hitung

3,136 > 2,002. Kesimpulannya yakni lingkungan belajar secara parsial mempengaruhi hasil belajar secara positif serta signifikan.

Tabel 11.
Hasil Uji F

	Model	Sum of Square	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3304,542	3	1101,514	4,908	0,004 ^b
	Residual	12791,458	57	224,412		
	Total	16096,000	60			

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan tabel 11 nilai signifikansinya $0,004 < 0,05$ sementara nilai $F_{hitung} 4,908 > 2,76$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka media pembelajaran *Powtoon*, disiplin belajar dan lingkungan belajar secara simultan mempengaruhi hasil belajar secara positif dan signifikan.

Tabel 12.
Hasil Uji R Square

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std.Error of the Estimate
1	0,453 ^a	0,205	0,163	14,98037

Sumber: Data diolah peneliti (2022)

Pada table 12 tersebut, koefisien determinasi dengan nilai R Square 0,205, yang berarti media pembelajaran *powtoon*, disiplin belajar, dan lingkungan belajar memiliki pengaruh sebesar 20,5% terhadap hasil belajar, kemudian untuk 79,5% lainnya dipengaruhi variable lain yang tidak terdapat pada riset ini.

Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan

Menurut uji t mengemukakan nilai signifikansi (Sig.) variabel Media Pembelajaran *Powtoon* (X1) sebesar $0,002 < 0,05$ dan nilai t hitungnya $3,184 > 2,002$ (t_{tabel}). Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis diterima artinya variabel media pembelajaran *Powtoon* secara individu berpengaruh pada hasil belajar akuntansi keuangan kelas XI AKL SMK Ketintang Surabaya. Hasil penelitian ini selaras dengan pendapat yang telah dikemukakan oleh (Aksoy, 2012), bahwa dalam meningkatkan hasil belajar siswa, metode pembelajaran dengan animasi lebih efektif daripada menggunakan metode pengajaran secara tradisional.

Dalam kegiatan pembelajaran penerapan media yang akan digunakan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terlebih dimasa pandemi seperti saat ini dimana kegiatan belajar dilakukan secara daring. Hal tersebut tentunya juga harus diperhatikan agar kegiatan belajar berlangsung dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* ini proses penyampaian konsep materi pembelajaran yang awalnya monoton dan membosankan, dapat disajikan dengan tampilan yang lebih menarik dimana dalam media pembelajaran *Powtoon* ini terdapat berbagai ilustrasi animasi dan gambar-gambar yang menjelaskan mengenai berbagai konsep yang ada pada materi akuntansi keuangan. Sehingga hal tersebut menjadikan siswa lebih mudah untuk berkonsentrasi dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Hal itu sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Mayer, R.E. & Moreno, 2002) dalam Educational Psychology Review yang berjudul Animation as an Aid to Multimedia Learning menyatakan bahwa media pembelajaran animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan ketika diterapkan secara konsisten sesuai dengan teori kognitif pada pembelajaran multimedia.

Melalui riset ini, penggunaan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran sudah terbukti mampu menarik perhatian serta merangsang motivasi belajar siswa menjadi lebih baik khususnya pada matapelajaran akuntansi keuangan, sehingga siswa dapat mencerna materi pembelajaran yang disampaikan dengan lebih sederhana serta hal tersebut mengakibatkan capaian hasil belajar siswa menjadi lebih tinggi. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Mayer, R.E. & Moreno, 2002), yang menyatakan bahwa penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam

meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sesuai dengan penelitian (Suhendra, 2016) dan (Fajar, 2017) yang mengemukakan bahwa adanya pengaruh signifikan antara media pembelajaran *Powtoon* pada hasil belajar. Selain itu riset yang dilakukan Rupawati et al (2017) mengemukakan bahwasanya proses pembelajaran yang menerapkan media audio-visual seperti *Powtoon* nantinya mendorong memaksimalkan hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran *Powtoon* dibuktikan dapat memaksimalkan dan memberikan peningkatan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran akuntansi keuangan siswa. Dengan adanya video animasi yang dimanfaatkan menjadi media pada proses pembelajaran akan mengoptimalkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar (Alannasir, 2016). Sehingga adanya media pembelajaran *Powtoon* ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi belajar serta memahami materi – materi khususnya pada akuntansi keuangan.

Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan

Mengacu hasil uji t diperlihatkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ variabel disiplin belajar (X_2) yaitu $2,650 > 2,002$, maka hipotesis diterima sehingga kesimpulannya yaitu secara parsial adanya pengaruh positif disiplin belajar pada hasil belajar siswa secara signifikan. Hal ini merupakan pertanda bahwa disiplin belajar berkontribusi positif dalam menumbuhkan hasil belajar siswa di sekolah. Berdasarkan hipotesis kedua dimana menduga jika disiplin belajar siswa mempengaruhi hasil belajar secara signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya kedisiplinan siswa sangatlah baik, sehingga akan diimbangi dengan perubahan nilai belajarnya pada mata pelajaran akuntansi keuangan yang tinggi pula sedangkan ketika siswa yang disiplin belajarnya rendah maka, hasil belajar siswa tersebut nantinya juga rendah.

Hasil riset ini diperkuat oleh pendapat (Slameto, 2015), ada beberapa faktor yang dapat memberikan pengaruh pembelajaran, antara lain faktor internal dan eksternal. Berdasarkan riset ini disiplin belajar termasuk pada aspek internal yang mampu memberikan dampak pada hasil belajar. Selain hal itu, hasil akan riset ini didukung oleh pendapat (Tu'u, 2004:92), yang menyatakan bahwasanya siswa yang taat dan patuh pada aturan sekolah cukup baik, perilaku serta perbuatan pada guru dan teman berjalan baik ternyata nilai atau hasil belajar siswa pun akan meningkat. Menurut (Chaerunisa et al., 2021), mengemukakan bahwasanya disiplin belajar berdampak pada hasil belajar siswa secara signifikan. Dengan demikian, agar dapat meningkatkan hasil belajar perlu adanya peningkatan dalam diri seseorang untuk menerapkan kedisiplinan dalam dirinya

Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan

Berlandaskan analisa menggunakan bantuan program *SPSS* menunjukkan bahwasanya lingkungan belajar memberikan dampak pada hasil belajar secara positif dan signifikan. Setelah uji t dilakukan, diperoleh nilai hitung $> t$ tabel yakni, t hitung $3,136$ kemudian untuk t tabel yakni $2,002$, maka berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesis diterima artinya lingkungan belajar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil riset ini selaras dengan pendapat (Tirtahardja, 2005), yang menyatakan bahwa sepanjang hidupnya manusia selalu dipengaruhi oleh tiga lingkungan pendidikan yaitu lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dalam riset ini mencakup tiga lingkungan yang berpengaruh terhadap hasil belajar tersebut. Pengaruh dari lingkungan teman sebaya ternyata juga lebih kuat daripada pengaruh dari orang tua (Leka, 2015). Sekolah ialah salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pertumbuhan serta perkembangan anak terutama untuk kecerdasannya, kemudian untuk kondisi lingkungan sekolah sendiri mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa (Dalyono, 2009). Sekolah dapat mengembangkan dan meningkatkan pola pikir anak karena di sekolah mereka dapat belajar bermacam-macam ilmu pengetahuan. Semakin baiknya lingkungan belajar maka akan meningkatkan hasil belajar. Lingkungan belajar dengan kondisi yang baik, maka akan memiliki pengaruh yang baik juga untuk hasil belajar siswa.

Lingkungan belajar ialah termasuk aspek yang menjadi kunci akan keberhasilan pada pendidikan dimana aspek tersebut nantinya mampu memberikan dorongan seseorang guna menjadi lebih baik. Hal tersebut mencakup keluarga dan lingkungan di sekitar masyarakat. Menurut (Kartika, 2021),

lingkungan pada suatu keluarga merupakan faktor utama guna mendorong tumbuh kembang dan kesuksesan anak. Lingkungan sekolah adalah lembaga pendidikan formal dimana pelaksanaannya dalam waktu teratur atau sistematis yang dilaksanakan oleh tenaga pendidik profesional disesuaikan dengan bidangnya disertai fasilitas layak (Martina, 2020). Selanjutnya lingkungan masyarakat adalah tempat dimana sekelompok manusia menempati dengan kemandirian, hidup secara bersama-sama dalam jangka panjang, serta mempunyai budaya yang sama (Rahayu & Wigna, 2016).

Riset ini selinier pula dengan (Pratama & Ghofur, 2021) mengemukakan adanya pengaruh positif lingkungan belajar pada hasil belajar. Meski saat riset ini berlangsung kegiatan belajar dilakukan secara daring dari rumah, namun relasi antara pengajar dengan siswanya, relasi antara siswa satu dengan siswa lainnya dan teknik serta alat belajarnya perlu memadai guna mendorong belajar siswa supaya maksimal pada hasil belajarnya. Khususnya pada lingkungan keluarga dimana mayoritas waktunya bersama mereka semestinya harus memiliki relasi baik. Selain itu penelitian (Heryyanti et al., 2021), mengemukakan bahwasanya terdapat dampak yang begitu signifikan antara lingkungan belajar pada hasil belajar siswa.

Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon, Disiplin Belajar, dan Lingkungan Belajar Secara Simultan terhadap Hasil Belajar Akuntansi Keuangan

Sesuai hasil penganalisaan dengan bantuan program SPSS menyatakan bahwasecara bersama – sama ada pengaruh positif dan signifikan antara media pembelajaran powtoon, disiplin belajar, dan lingkungan belajar pada hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisa regresi linier berganda yakni $0,004 < 0,05$. Dan nilai F hitung yakni $4,908 > 2,76$, dimana bisa disimpulkan bahwasanya adanya pengaruh signifikan antara media pembelajaran powtoon, disiplin belajar, dan lingkungan belajar pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Hasil riset ini sejalan dengan pendapat (Slameto, 2015) yang mengemukakan bahwa terdapat 2 faktor yang berpengaruh kepada belajar siswa yaitu aspek intern dan ekstern. Pada riset ini disiplin belajar termasuk pada aspek internal yang mampu memberikan dampak pada hasil belajar khususnya pada akuntansi keuangan. Riset ini sependapat dengan (Wiyani, 2017) dan (Lestari, 2019), bahwasanya terdapat pengaruh positif antara disiplin belajar dan lingkungan belajar pada hasil belajar siswa secara simultan.

Terdapat beragam aspek secara internal maupun eksternal yang mampu memberikan dampak pada pengoptimalisasian hasil belajar siswa namun riset ini hanya terbatas meneliti beberapa factor saja. Walaupun seperti itu, hasil riset ini diharapkan bisa menjadi ilmu baru mengenai pengaruh yang disebabkan oleh media pembelajaran Powtoon, disiplin belajar, dan lingkungan belajar pada hasil belajar siswa. Berlandaskan pemaparan hasil riset diatas diketahui bahwa faktor internal dan eksternal memiliki arti penting dalam pengoptimalisasian hasil belajar, khususnya yang terhubung perihal disiplin dan lingkungan belajar.

SIMPULAN

Mengacu pada hasil penganalisisan maka kesimpulannya ialah: 1.) Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar akuntansi keuangan kelas XI AKL di SMK Ketintang Surabaya. 2.) Terdapat pengaruh yang signifikan disiplin belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan kelas XI AKL di SMK Ketintang Surabaya. 3.) Terdapat pengaruh yang signifikan lingkungan belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan kelas XI AKL di SMK Ketintang Surabaya. 4.) Terdapat pengaruh yang signifikan secara simultan antara media pembelajaran *Powtoon*, disiplin belajar, dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar akuntansi keuangan kelas XI AKL di SMK Ketintang Surabaya. Berdasarkan hasil riset ini ayah dan ibu serta pihak sekolah harus mampu bersama-sama untuk memberikan semangat dan motivasi sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang kondusif, menumbuhkan disiplin siswa, dan menciptakan lebih banyak variasi metode pembelajaran dengan disinkronkan pada gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil riset ini peneliti dapat memberikan saran yaitu, untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal siswa diharapkan mampu menerapkan disiplin belajar dengan baik sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang ada entah di sekolah maupun di rumah. Misalnya dapat membagi waktu dengan baik antara bermain dan waktu untuk belajar. Selain itu diharapkan siswa menjalin hubungan dengan teman sebaya yang mampu

memberikan motivasi yang baik dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih baik lagi serta dapat memilih pergaulan yang berdampak positif untuk diri sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksoy, G. (2012). The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course. *Journal of Scientific Research*, 3, No 3.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Anggraini Yussi, S. P. dan P. (2017). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Elektronik Industri Di SMK. *Jurnal Pendidikan*.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Arista, I. D. (2018). Pengaruh Disiplin Belajar Dan Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Kedamean Gresik. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 302–309.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT.Rajagrafindo Persada.
- Budi Yoga Bhakti. (2017). Evaluasi Program Model CIPP Pada Proses. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah*, 1(2), 75–82.
- Chaerunisa, Z., Latief, J., Muhammadiyah, U., & Hamka, P. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar*. 3(5), 2952–2960.
- Dalyono. (2009). *Psikologi pendidikan*. Rineka Cipta.
- Fajar, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 3(2), 101–114. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutechnologia/article/view/8957>
- Firman, Baedhowi, & Murtini, W. (2018). The Effectiveness of The Scientific Approach to Improve Student Learning Outcomes. *International Journal of Active Learning*.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IMB SPSS 19*. Badan Penerbit Undip.
- Heryyanti, D. A., Tanzeh, A., & Masrokan, P. (2021). Pengaruh Gaya, Minat, Kebiasaan dan Lingkungan Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Era New Normal. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3935–3945.
- Inanna. (2013). Peran Pendidikan Karakter Dalam Mengembangkan Kecerdasan Moral. *Jurnal Pendidikan Karakter*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 27–33.
- Indra G, A., & Amaliyah, I. (2017). Pengaruh Pendekatan Sainifik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Analisis Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Edunomic*.
- Indrianti, R., S. D. dan B. S. (2017). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*.
- Kartika, W. I. (2021). Hubungan antara Lingkungan Keluarga dan Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 4 Tahun 2021 Halm 1318 - 1325*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1318–1325.
- Leka, I. (2015). *The Impact of Peer Relations in the Academic Process among Adolescents*. 6, No 1.
- Lestari, Ni. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar, Disiplin Belajar Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 4 Klaten Tahun Ajaran 2016/2017. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Martina. (2020). Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tulung Selapan Kabupaten Oki. *Jurnal Kapita Selektu Geografi*, 3 (2), 47–59.
- Mayer, R.E. & Moreno, R. (2002). Animation as an aid multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 14, No.1. <http://search.proquest.com>

- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating powtoon as a learning activity into a course on technological innovations as didactic resources for pedagogy programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Prasasty, A. T. (2017). Pengaruh disiplin dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK Bina Karya Insan Tangerang Selatan. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 1(1), 65–74. <http://journal.stkipnurulhuda.ac.id/index.php/utility/article/view/64>
- Pratama, H. J., & Ghofur, M. A. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Saat Pembelajaran Daring. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1568–1577. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/621>
- Rahayu, R. D., & Wigna, W. (2016). Pengaruh Lingkungan Keluarga, Sekolah dan Masyarakat Terhadap Persepsi Gender Mahasiswa Laki-Laki dan Perempuan (Kasus Mahasiswa Sekolah Tinggi Ekonomi Islam Tazkia Tahun Masuk 2009). *Jurnal Penyuluhan*, 6(2), 1–23. <https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v6i2.11451>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor Faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi*. PT.Rineka Cipta Jakarta.
- Suhendra, I. dkk. (2016). Pengaruh Penggunaan Media audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3), 3.
- Sujarweni, V. W. (2014). *SPSS untuk Penelitian*. Pustaka baru Press.
- Sulastini. (2012). *Persepsi Siswa Tentang Penerapan Media Lagu Dihubungkan Dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Keduana Kabupaten Cirebon*.
- Suranto. (2015). Pengaruh Motivasi Suasana Lingkungan dan Sarana Prasarana Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Pada SMK Khusus Putri SMA Islam Diponegoro Surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*.
- Tirtahardja, U. dan S. . L. S. (2005). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Grasindo.
- Tu’u, T. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. Grasindo.
- Watimury, P., & Bahalwan, F. (2019). Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Konsep Diri Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMP Negeri I Maluku Tengah. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1), 42. <https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.845>
- Weni, S. (2014). Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 1 Tandun Rokan Hulu. *Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim*.
- Wiyani, T. E. K. (2017). Pengaruh Konsep Diri, Kemandirian, Motivasi Dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri Di Kabupaten Gresik. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 1(2), 130. <https://doi.org/10.26740/jepk.v1n2.p130-139>