

ANALISIS PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN YANG MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI INTERAKTIF DAN *POWER POINT*

Wiwin Nur Vidayanti

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: viedakyeopta@yahoo.co.id

Susanti

Program Studi Pendidikan Akuntansi, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi,
Universitas Negeri Surabaya, email: susanti_otto@yahoo.com

Abstrak

Sebagai seorang pendidik, seorang guru harus mengetahui bahwa profesionalisme seorang guru tidak hanya kemampuannya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi juga kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Seorang guru dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan salah satunya yaitu bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi interaktif dan *power point* pada mata diklat Akuntansi kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Bojonegoro. Metode dalam penelitian ini menggunakan True Eksperimen (Eksperimen Murni) dengan desain *Pretest Posttest Control Group Design*. Sampel penelitian yaitu siswa kelas XI AK 1 sebagai kelas Kontrol dan XI AK 2 sebagai kelas eksperimen di SMK Negeri 1 Bojonegoro dengan jumlah masing-masing kelas 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi interaktif memiliki rata-rata sebesar 88,87 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan media *Power Point* sebesar 84,84. Berdasarkan uji-t yang didapatkan dari bantuan alat hitung program SPSS dengan statistik *uji independent samples test*, menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,025 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 animasi interaktif dengan kelas yang menggunakan media *Power Point*.

Kata Kunci: media animasi interaktif, media *power point*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Menyadari hal tersebut, pemerintah sangat serius dalam menangani bidang pendidikan untuk memajukan pendidikan Indonesia di masa depan. Sesuai dengan maksud Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Upaya peningkatan mutu pendidikan haruslah dilakukan dengan menggerakkan seluruh komponen yang menjadi subsistem dalam suatu sistem mutu pendidikan. Subsistem yang pertama dalam peningkatan mutu pendidikan adalah faktor guru. Di tangan gurulah hasil pembelajaran yang merupakan salah satu indikator mutu pendidikan lebih banyak ditentukan, yakni pembelajaran

yang bermutu sekaligus bermakna sebagai pemberdayaan kemampuan dan kesanggupan siswa (Boharudin, 2011)

Guru sebagai seorang pendidik harus mengetahui bahwa profesionalisme seorang guru yang utama tidak hanya kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, tetapi juga kemampuannya untuk melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswanya. Satu inovasi yang menarik mengiringi perubahan paradigma tersebut adalah ditemukan dan diterapkannya model-model pembelajaran inovatif-progresif yang dengan tepat mampu mengembangkan dan menggali pengetahuan peserta didik secara konkret dan mandiri. Salah satunya adalah dengan model pembelajaran langsung. Model pembelajaran langsung dipilih karena mengingat karakteristik pelajaran akuntansi yang sering dianggap sulit sehingga dibutuhkan pemahaman yang sangat baik agar tujuan pembelajaran akuntansi dapat tercapai. Disini sangat diperlukan adanya peran dari guru untuk menyampaikan materi, agar siswa dapat dengan mudah memahami materi akuntansi.

Menurut Djamarah dan Zain (2010), seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bojonegoro menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar sudah digunakan model pembelajaran langsung dengan menerapkan media pembelajaran yaitu media *power point* karena media ini memang dianggap paling mudah penggunaan dan pembuatannya. Akan tetapi berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa di SMK tersebut, diketahui bahwa media yang digunakan guru selama ini masih kurang menarik dan membuat siswa cepat merasa bosan.

Sebagai media pembelajaran, media *power point* memiliki kelemahan seperti yang dikatakan oleh Arsyad (dalam Effendi dkk, 2011) bahwa beberapa kelemahan media *power point* yaitu; 1) kurang memberikan kesan komunikatif sehingga anak didik sulit untuk bisa memahami maksud dari pengajar, 2) anak didik cenderung lebih pasif, apalagi jika materi tidak pernah diperbaharui, akibatnya anak didik kehilangan minat untuk belajar, 3) hanya mengandalkan indera penglihatan saja sehingga materi tidak dapat diserap oleh anak didik dengan sempurna.

Berdasarkan pernyataan tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang inovatif dan mandiri dengan rancangan yang dapat menjelaskan materi akuntansi yang bersifat abstrak, sehingga membuat pembelajaran akan lebih menarik, efisien, dan siswa lebih mudah untuk memahami konsep materi. Salah satu media pembelajaran yang mampu membuat materi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit yaitu berupa media animasi interaktif.

Animasi pada dasarnya merupakan sebuah objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup (Tim madcoms dalam Wibowo, 2013). Menurut Ardhi (dalam Samsudin dan Liliawati, 2011) kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan Reiber (dalam Asyhar, 2012) menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

Penelitian yang relevan tentang media animasi telah dilakukan oleh Samsudin dan Lilianawati yang menyebutkan bahwa penggunaan media animasi komputer secara signifikan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis bagi siswa dibandingkan dengan penggunaan media poster. Selain itu penelitian yang dilakukan Sukiyasa dan Sukoco yang menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media

animasi dengan siswa yang menggunakan media *Power Point*.

Masalah yang dirumuskan dari penelitian ini adalah apakah ada perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi interaktif dan media *power point* pada mata diklat akuntansi pokok bahasan penyusutan aset tetap kelas XI AK 1 dan XI AK 2 di SMK Negeri 1 Bojonegoro.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi interaktif dan media *power point* pada mata diklat akuntansi pokok bahasan penyusutan aset tetap kelas XI AK 1 dan XI AK 2 di SMK Negeri 1 Bojonegoro.

Pembelajaran Langsung menurut Nur (2011) adalah suatu model pembelajaran yang ditujukan untuk membantu siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar yang dapat diajarkan oleh guru dengan cara langkah demi langkah.

Menurut Sadiman, dkk (2012) mengungkapkan bahwa media yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga penerima dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar maka media tersebut dapat disebut media pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), animasi adalah rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak. Sedangkan menurut Utami (2007) animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan memperkuat motivasi juga untuk menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Menurut Munir (2013) Media interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Program *Power Point* merupakan salah satu aplikasi presentasi yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku lain selain alat untuk menyimpan data (Rusman, dkk, 2013).

Dimiyati dan Mudjiono (2013), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang memberikan perlakuan berbeda terhadap sampel tertentu. Jenis penelitian eksperimen dalam penelitian ini adalah *Eksperimen Murni (True Experimental)*. Menurut

Arikunto (2010) jenis eksperimen ini dianggap sudah baik karena sudah memenuhi persyaratan yakni adanya kelompok lain yang tidak dikenai eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok kontrol ini akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan. Sedangkan desain yang digunakan adalah *pretest posttest control group design*.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bojonegoro yang berlokasi di Jalan Panglima Polim No.50 Bojonegoro pada semester genap tahun ajaran 2013/2014 mulai 09 Mei 2014 sampai dengan 26 Mei 2014. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI AK 1 sebagai kelas kontrol dan siswa kelas XI AK 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah masing-masing kelas berjumlah 31 siswa. Penentuan sampel dilakukan dengan menggunakan tehnik *simple random sampling*. Dalam penelitian ini kelas kontrol menggunakan media *power point* yang biasa digunakan oleh sekolah. Selanjutnya pada kelas eksperimen mendapat perlakuan khusus yaitu menggunakan media animasi interaktif.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Bentuk tes yang digunakan adalah tes objektif. Untuk memperoleh butir tes yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, soal-soal tersebut diujicoba terlebih dahulu kemudian divalidasi dan dicari reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya. Setelah dilakukan uji validitas dengan menggunakan rumus korelasi *product moment* diperoleh 20 soal valid dan 5 soal tidak valid. Butir soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dimana r_{tabel} untuk penelitian ini yaitu sebesar 0,361. Setelah divalidasi kemudian dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus Spearman Brown. Dari hasil perhitungan reliabilitas menggunakan rumus Spearman Brown, diperoleh hasil sebesar 0,882 ini menunjukkan bahwa soal tersebut memiliki reliabilitas sangat tinggi. Selanjutnya dari 25 butir soal yang di uji coba terdapat 3 soal dalam kriteria sukar, 6 soal dalam kriteria sedang dan 16 soal dalam kriteria mudah. Kemudian setelah dilakukan uji untuk mengetahui daya pembeda soal diketahui bahwa dari 25 soal yang diuji coba terdapat 2 soal dalam kriteria baik, 18 soal dalam kriteria cukup, 2 soal dalam kriteria jelek dan 3 soal dalam kriteria negatif. Dari empat uji analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dari 25 soal yang dibuat dan diuji coba ternyata ada 5 soal yang dibuang dan tersisa 20 soal yang dipakai untuk penelitian.

Kegiatan pengumpulan data merupakan salah satu tahap yang terpenting dalam penelitian, karena melalui kegiatan ini akan dapat dilakukan analisis data. Agar diperoleh data yang tepat maka harus menggunakan metode yang tepat pula. Oleh karena itu untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah proses belajar. Dokumentasi digunakan untuk mengetahui data tentang sejarah singkat, profil, identitas, visi dan misi, nama siswa akuntansi, dan struktur

organisasi SMK Negeri 1 Bojonegoro yang diperoleh dari dokumen sekolah SMK Negeri 1 Bojonegoro.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah adalah menggunakan uji statistik yaitu Uji T. Sebelum melakukan pengujian dengan menggunakan uji t (*t-test*) terlebih dahulu diperlukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat sebelum menggunakan uji t (*t-test*) Adapun langkah-langkah yang diperlukan untuk analisis data adalah dilakukan uji normalitas, uji homogenitas varians, dan pengujian hipotesis menggunakan Uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Bojonegoro pada bulan Mei 2014. Sebelum proses belajar mengajar dilaksanakan, dilakukan tes awal (*pretest*) pada 3 kelas akuntansi yakni XI AK 1, XI AK 2, dan XI AK 3 pada pokok bahasan penyusutan aset tetap. Tujuan dari *pretest* ini adalah untuk melihat kemampuan awal siswa dan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian ini homogen atau tidak.

Setelah ditentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan kegiatan belajar mengajar yang dimulai dengan menggunakan media animasi interaktif pada kelas eksperimen dan media *power point* pada kelas kontrol. Pada akhir kegiatan belajar mengajar siswa diberikan tes akhir (*posttest*).

Selanjutnya dilakukanlah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang menggunakan media animasi interaktif pada kelas XI AK 2 (kelas eksperimen) dan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media *power point* pada kelas XI AK 1 (kelas kontrol). Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Masing-masing pertemuan dilakukan selama 3x45 menit.

Pada kegiatan pembelajaran pertemuan pertama di kelas kontrol siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti tidak berbeda dengan yang dilakukan guru. Hanya beberapa siswa yang terlihat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan di kelas eksperimen siswa sangat tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media animasi interaktif.

Kegiatan pembelajaran pertemuan kedua di kelas kontrol siswa mulai terlihat sedikit aktif. Namun, dengan kegiatan yang monoton siswa lebih merasa cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan di kelas eksperimen siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga interaksi antara siswa dengan peneliti semakin sering terjadi. Materi pembelajaran lebih mudah diterima karena kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran pertemuan ketiga di kelas kontrol menemukan permasalahan yang sama, yaitu siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya beberapa siswa saja. Hal tersebut dikarenakan siswa bosan dengan media pembelajaran yang monoton. Siswa lebih suka

mengobrol dengan teman daripada mendengarkan guru saat menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan di kelas eksperimen yang menggunakan media animasi interaktif, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga situasi di dalam kelas lebih kondusif.

Pada pelaksanaan penelitian ini, siswa dikelas eksperimen lebih menunjukkan ketertarikannya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang digunakan lebih menarik dan belum pernah digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran selama ini. Siswa lebih mudah menerima materi pelajaran karena proses pembelajaran lebih bersifat interaktif dan terdapat animasi yang menarik perhatian siswa. Sedangkan siswa dikelas kontrol terlihat biasa saja dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena proses belajar lebih bersifat monoton dengan menggunakan media yang sudah biasa digunakan guru dalam mengajar sehingga tidak ada sesuatu yang baru dan menarik bagi siswa. Siswa terlihat lebih cepat merasa bosan, mengantuk dan kurang memperhatikan guru saat guru sedang menjelaskan materi pelajaran. Akibatnya siswa lebih sulit dalam menerima materi pelajaran karena siswa kurang fokus saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Analisis Data

Tabel 1. Nilai Pre-test

No.	XI AK 1	XI AK 2	XI AK 3
Rata-rata	52,10	50,32	53,7

Sumber: Data diolah peneliti

Hasil pre-test didalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal dan homogen. Hasil *pre-test* dianalisis sebagai berikut: 1) Uji Normalitas, digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungannya diperoleh nilai signifikansi (Sig.) yang mengacu pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi kelas XI AK 1, 2, dan 3 masing-masing adalah 0,127, 0,288, dan 0,226. Oleh karena nilai signifikansi ketiga kelas tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa semua populasi penelitian berdistribusi normal (Uyanto, 2009). 2) Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi yang sudah diambil bersifat homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data *pre-test* ketiga kelas digunakan uji *Homogeneity of Variance (Lavene Statistic)* pada SPSS 21 for windows. Dari hasil perhitungan diperoleh angka signifikansi sebesar 0,750. Oleh karena angka signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa semua populasi yang digunakan dalam penelitian adalah homogen (Uyanto, 2009).

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa populasi berdistribusi normal dan homogen dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan taraf kepercayaan sebesar 95%, sehingga dapat ditentukan sampel penelitian. Sampel penelitian ditentukan dengan menggunakan tehnik *simple random sampling*. Dari hasil pengambilan sampel diperoleh

sampel penelitian, yaitu kelas XI AK 1 sebagai kelas kontrol dan XI AK 2 sebagai kelas eksperimen.

Tabel 2. Nilai Post-test

No.	XI AK 1 (Kelas Kontrol)	XI AK 2 (Kelas Eksperimen)
Rata-rata	84,84	88,87

Sumber: Data diolah peneliti

Data diatas memperlihatkan bahwa nilai rata-rata *post-test* yang diperoleh kelas eksperimen berbeda atau lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan akhir antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberi perlakuan. Hasil *post-test* dianalisis sebagai berikut: 1) Uji Normalitas digunakan untuk menguji kenormalan distribusi data skor *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil analisis uji normalitas mengacu pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai signifikansi kelas kontrol dan kelas eksperimen masing-masing adalah 0,343 dan 0,267. Oleh karena nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data *post-test* yang diperoleh dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal. 2) Uji Homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil *post-test* homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas data *post-test* digunakan uji *Homogeneity of Variances (Lavene Statistic)* pada SPSS 21 for windows. Adapun hasil dari uji homogenitas diperoleh angka signifikansi sebesar 0,514. Oleh karena angka signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data *post-test* kelas kontrol maupun kelas eksperimen bersifat homogen atau memiliki varians yang sama. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis atau uji-t. 3) Pengujian Hipotesis, pada bagian ini akan diuraikan hasil analisis uji-t untuk membandingkan perhitungan selisih nilai *pretest-posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dan membandingkan hasil belajar (*post-test*) pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi interaktif dengan kelas kontrol yang menggunakan media *power point*.

Pengolahan data selanjutnya adalah Uji Perbedaan Dua Rata-rata. Untuk yang pertama yaitu membandingkan perhitungan selisih nilai *pretest-posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol Uji perbedaan dua rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS 21 for windows pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil *Independent Samples T-Test* didapatkan nilai signifikansinya adalah 0,010. Karena nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan nilai *pretest-posttest* kelas kontrol. Selanjutnya yang kedua yaitu membandingkan hasil belajar (*post-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji perbedaan dua rata-rata yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Independent Sample T-Test* dengan bantuan SPSS 21 for

windows pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil *Independent Samples T-Test* didapatkan nilai signifikansinya adalah 0,025. Karena nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 maka disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen diajar menggunakan media animasi interaktif dan kelas kontrol menggunakan media *power point*.

Pembahasan

Berdasarkan analisis dengan menggunakan uji t dengan statistik *uji independent samples test* menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,010 atau kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,654, dimana pada taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%), dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan df (n_1+n_2-2) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,654 dan t_{tabel} sebesar 2,000, ini artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini artinya ada perbedaan hasil belajar siswa antara nilai *pretest-posttest* kelas eksperimen dengan nilai *pretest-posttest* kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen diajar menggunakan media animasi interaktif dan kelas kontrol menggunakan media *power point*.

Berdasarkan analisis dengan menggunakan uji t dengan statistik *uji independent samples test* menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,025 atau kurang dari 0,05. Selain itu diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,299, dimana pada taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%), dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan df (n_1+n_2-2) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,299 dan t_{tabel} sebesar 2,000, Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 88,87, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol adalah 84,84. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan pada kelompok eksperimen yaitu dengan menggunakan media animasi interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa secara kognitif serta mendorong siswa untuk lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media animasi interaktif terbukti lebih efektif diterapkan dari pada media yang biasa digunakan yaitu media *power point* pada kompetensi dasar mengidentifikasi penyusutan aset tetap. Dengan adanya media animasi interaktif siswa lebih menunjukkan ketertarikannya dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas karena media yang digunakan tidak monoton, mampu menampilkan visual yang dapat menarik perhatian siswa serta media yang disajikan lebih bersifat interaktif. Berbeda dengan siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *power point* karena siswa cenderung cepat merasa bosan.

Media Animasi pada dasarnya merupakan sebuah objek maupun teks yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan hidup (Tim madcoms dalam Wibowo, 2013). Menurut Ardhi (dalam Samsudin dan Liliawati, 2011) kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih

luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif. Sedangkan Reiber (dalam Asyhar, 2012) menjelaskan bahwa animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian, peserta didik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi, untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai (2013) bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu proses pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang tinggi maka siswa akan lebih antusias dan lebih siap dalam menerima materi pelajaran sehingga akan mempermudah dalam menyerap materi tersebut.

Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Sukiyasa dan Sukoco (2013) menjelaskan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan media animasi memiliki hasil belajar dan motivasi belajar yang lebih tinggi dari pada yang diajarkan dengan menggunakan media *power point*. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Sakti dkk (2012) juga menjelaskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran langsung melalui media animasi *macromedia flash* terhadap minat belajar dan pemahaman konsep fisika siswa di SMA PLUS kota Bengkulu. Dan pada penelitian yang dilakukan oleh Harsono dkk (2009) juga menjelaskan bahwa pembelajaran kompetensi perakitan dan pemasangan sistem rem dengan media animasi menghasilkan rata-rata yang lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media ceramah konvensional. Ini karena dengan menggunakan media animasi siswa lebih termotivasi, lebih bisa konsentrasi untuk belajar dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media yang digunakan pada penelitian ini yaitu media animasi interaktif mampu mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran karena terdapat animasi-animasi yang menarik sehingga mampu menarik perhatian siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media animasi interaktif lebih baik dari rata-rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan media *power point*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dalam pembelajaran yang menggunakan media animasi interaktif dan media *power point* pada mata diklat akuntansi kelas XI akuntansi SMK Negeri 1 Bojonegoro. Media animasi interaktif yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yang lebih baik dibandingkan dengan media *power point*. Siswa yang diajar dengan menggunakan media animasi interaktif lebih menunjukkan ketertarikannya dalam

mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan media animasi interaktif menunjukkan nilai lebih tinggi dibandingkan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan media *power point*.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adapun saran yang akan disampaikan peneliti adalah sebagai berikut : 1) Pihak sekolah diharapkan dapat mempertimbangkan penerapan media animasi interaktif sebagai salah satu alternatif media dalam mengajar mata pelajaran Akuntansi, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. 2) Guru diharapkan dapat meningkatkan kreativitasnya dalam menciptakan suatu situasi yang mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. 3) Perlu diadakan penelitian tentang penerapan media animasi interaktif pada mata pelajaran atau kompetensi lain untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran animasi interaktif pada mata pelajaran atau kompetensi lain dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra, H. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media pembelajaran*. Jakarta:Referensi Jakarta.
- Boharudin. 2011. Implementasi Pengembangan Profesi Keguruan. (Online), <http://boharudin.blogspot.com/2011/06/implementasi-pengembangan-profesi.html>, diakses pada tanggal 29 Maret 2014)
- Dimiyati, Mudjiono, 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi,dkk. 2011. Pengaruh Interaksi media dan Gaya Kognitif Terhadap Penguasaan Konsep Bangun Datar dan Bangun Ruang. *Jurnal Tekno-Pedagogi*, (Online), Vol.1, No.2. (<http://online-journal.unja.ac.id/index.php/pedagogi>, diakses pada tanggal 3 Maret 2014)
- Harsono, Beni, dkk. 2009. Perbedaan Hasil belajar Antara Metode Ceramah Konvensional dengan Ceramah Berbantuan Media Animasi pada Pembelajaran Kompetensi Perakitan dan Pemasangan Sistem Rem. *Jurnal PTM*, (Online), Vol.9, No.2. (<http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPTM/article/download/202/210>, diakses pada tanggal 5 Maret 2014)
- Munir. 2013 *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta
- Nur, Muhammad. 2011. *Model Pengajaran Langsung*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa
- Rusman, dkk. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Pt RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S, dkk. 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Sakti, Indra, dkk. 2012. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instructions*) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa di SMA Negeri 7 Kota Bengkulu. *Jurnal Exacta (Online)*, Vol 10, No.1. (<http://repository.unib.ac.id/487/>, diakses pada tanggal 3 Mei 2014)
- Samsudin, Achmad dkk. 2011. Efektifitas Pembelajaran Fisika dengan Menggunakan Media Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa SMA, (Online), (http://aththibby.files.wordpress.com/2011/01/11pfis_achmad.pdf) , diakses 3 februari 2014).
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. 2013/ Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. (Online), Vol 3, No.1. (http://isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/edkhus12143152_2085-9791, diakses pada tanggal 3 Maret 2014)
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Utami, D. 2007. Animasi dalam pembelajaran. (Online), www.uny.ac.id/akademik/default.php, diakses pada tanggal 6 Maret 2014
- Uyanto, Stanislaus S. 2009. *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wibowo, Endro joko. 2013. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar kelas IV. *Jurnal Informatika Dan Komputer*. (Online), Vol.2, No.1. (<http://unsa.ac.id.2301/32013/pdf>, diakses pada tanggal 5 Maret 2014)