

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *GENIALLY*

Novitasari¹, Atyanto Mahatmyo², Rahmanita Vidyasari³

^{1,2,3}Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta, Indonesia

e-mail: *¹novitasari@akuntansi.pnj.ac.id, ²atyanto.mahatmyo@akuntansi.pnj.ac.id,

³rahmanita.vidyasari@akuntansi.pnj.ac.id

ABSTRAK

Metode pembelajaran klasik dengan menggunakan media presentasi ternyata belum memaksimalkan hasil belajar mahasiswa. Oleh karena itu perlu mengkombinasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif, seperti media Genially. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran akuntansi bank melalui penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially*. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif, dan menggunakan metode penelitian eksperimen kelas dengan pendekatan model *Kemmis-McTaggart* serta teknik analisisnya menggunakan uji *N-Gain* dan *Mann-Whitney*. Hasil penelitian menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi akuntansi giro valuta asing dan terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Genially* (kelas kontrol). Kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil penelitian ini, media *Genially* layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif Genially, Hasil Belajar Akuntansi*

ABSTRACT

The classic learning method using presentation media apparently does not maximize student learning outcomes. Therefore, combining it with more interactive and creative learning media, such as Genially media is necessary. This research aims to improve student learning outcomes in bank accounting learning through Genially interactive learning media. The research methodology used is quantitative descriptive research. It uses classroom experimental research methods with the Kemmis-McTaggart model approach, and the analysis technique uses the N-Gain and Mann-Whitney tests. The results of the research state that the use of genetically interactive learning media is quite effective in improving student learning outcomes in foreign currency current account accounting material. There are differences in student learning outcomes in classes that use Genially interactive learning media (experimental class) and classes that do not use Genially learning media (class control). The experimental class had higher learning outcomes compared to the control class. From this research, Genially media is suitable for use in the learning process because it can help improve student learning outcomes.

Keywords: *Genially Interactive Learning Media, Accounting Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan adalah sebuah kebutuhan. Pendidikan di era digital merupakan pendidikan yang harus mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke semua mata kuliah. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak terkesan jenuh atau monoton. Karena penyampaian informasi melalui teknologi canggih terlihat lebih variatif dan modern. Saat ini pemerintah sedang mengembangkan dan menerapkan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang akan diterapkan pada institusi pendidikan, termasuk pendidikan tinggi vokasi. Pada era

pembelajaran ini, perguruan tinggi dituntut untuk dapat merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan dunia industry (Junaidi, 2020). Mahasiswa saat ini melihat aktivitas perkuliahan tradisional sebagai sebuah rutinitas yang membosankan, padahal mahasiswa saat ini berada di era bahwa mereka membutuhkan hiburan atau perlu keterlibatan mendalam (*engaged*) dalam melakukan sesuatu (Robinson, 2013). Akuntansi bank merupakan salah satu mata kuliah yang ada dalam perguruan tinggi termasuk perguruan tinggi vokasi. Di Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) jurusan akuntansi, mata kuliah akuntansi bank diberikan pada

mahasiswa non-akuntansi, yaitu pada program studi Keuangan dan Perbankan. Berdasarkan observasi dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi bank ditemukan beberapa hambatan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan selama ini, yaitu dengan menggunakan media presentasi ternyata belum memaksimalkan partisipasi dan hasil belajar mahasiswa. Penggunaan media presentasi dalam pembelajaran memiliki kelemahan, seperti sumber belajar hanya mengandalkan dosen, sehingga kreativitas mahasiswa tidak berkembang, mahasiswa mudah bosan dan kelas menjadi pasif. Jika pembelajaran seperti itu tetap diterapkan secara penuh tanpa mengombinasikannya dengan media pembelajaran yang lain, maka motivasi dan minat mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran akuntansi akan semakin turun dan pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang tidak maksimal.

Perlu adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran akuntansi bank dikelas agar dapat menyesuaikan dengan gaya pembelajaran yang dibutuhkan mahasiswa generasi Z. Pada generasi Z terdapat tingkat ketergantungan penggunaan alat teknologi yang tinggi, sehingga mereka perlu menggunakan teknologi untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik pada materi yang mereka pelajari (Rahmat, 2020).

Metode pembelajaran gamifikasi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran mata kuliah akuntansi bank. Gamifikasi pada pembelajaran akuntansi mempunyai konsep pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang meminimalisir ceramah oleh guru tentang materi, dan menonjolkan belajar dengan permainan yang melibatkan fisik, kognisi dan perasaan yang diharapkan akan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga penguasaan dan pencapaian mahasiswa meningkat (Reichelt, 2015). Dari hasil penelitian (Hariyanto, 2018) menjelaskan bahwa permainan (*game*) bisa digunakan secara efektif untuk meningkatkan motivasi belajar seseorang, dengan demikian pemahaman orang tersebut dapat meningkat karena mempelajari sesuatu yang membuatnya senang, terutama pelajaran akuntansi. Penelitian dari (Rosli et al., 2017) menunjukkan bahwa pembelajaran akuntansi melalui aktivitas permainan mampu mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis. Selain itu, ditemukan pula bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai mahasiswa sebelum terlibat aktivitas permainan dengan nilai setelah terlibat aktivitas permainan.

Menurut (Jusuf, 2016), manfaat positif dalam memanfaatkan konsep gamifikasi pada proses pembelajaran, yaitu 1). belajar jadi lebih menyenangkan, 2). mendorong mahasiswa untuk menyelesaikan aktivitas belajarnya, 3). membantu mahasiswa untuk lebih fokus dan memahami materi yang sedang dipelajari dan, 4). memberi kesempatan mahasiswa untuk berkompetisi, mengeksplor, dan berprestasi di dalam kelas.

Gamifikasi akuntansi dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran menurut (Istiqlal, 2018), yaitu 1). Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan; 2). Proses belajar dan mengajar menjadi lebih menarik. Secara ringkas, media dapat membantu dosen menghidupkan suasana kelas, tidak monoton dan membosankan. 3). Proses belajar mahasiswa menjadi lebih interaktif ; jika dirancang dan dipilih dengan benar, 4). Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi, 5). Kualitas belajar mahasiswa dapat ditingkatkan, 6). Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja ; 7). Sikap positif mahasiswa (motivasi dan minat) terhadap bahan belajar maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan, 8). Peran dosen dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif; dosen tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Dalam penelitian (Putra et al., 2017), media pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media *Genially*. *Genially* dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi. *Genially* adalah platform untuk konten animasi interaktif. Dengan *Genially* dapat membuat presentasi interaktif, infografis, e-modul animasi, materi e-learning multimedia, kuis dan konten lainnya (Fadilah & Heni, 2023).

Menurut (Ni'mah & Hermiati, 2022), media *Genially* adalah media pembelajaran yang fungsinya hampir sama dengan *power point*. Media *Genially* dapat digunakan untuk menampilkan konten presentasi tentang materi atau hal-hal lain yang ingin ditampilkan dengan kelebihan memiliki fitur-fitur yang lebih menarik dan bervariasi seperti adanya *template-template* dengan berbagai tema, selain itu *Genially* dapat digunakan untuk membuat kuis sesuai materi. Dari hasil penelitian (Enstein et al., 2022), media pembelajaran game edukasi menggunakan *Genially* membantu para guru untuk mengembangkan media pembelajaran

interaktif. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa program studi Keuangan dan Perbankan semester empat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *experimental*.

METODE

a. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif deskriptif dengan metode penelitian eksperimen. Dalam metode penelitian ini, kelompok penelitian bagi menjadi dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pendekatan atau model yang digunakan adalah pendekatan model *Kemmis-Mc.Taggart*. Menurut Arikunto (2008) dalam (Mumpuni & Sagor, 2018) model *Kemmis-Mc.Taggart*, terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*act*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

b. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah mahasiswa program studi Keuangan dan Perbankan, Jurusan Akuntansi Politeknik Negeri Jakarta (PNJ) semester empat. Objek yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar mahasiswa pada pembelajaran akuntansi bank. Sampel yang dipilih adalah mahasiswa semester 4 Kelas BKT 4C dengan jumlah mahasiswa sebanyak 29 orang, sebagai kelas eksperimen dan Kelas BKT 4A dengan jumlah mahasiswa 28 orang sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang menggunakan media interaktif *Genially* dalam pembelajarannya, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang hanya menggunakan media *power point*.

c. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini bersumber kepada data primer, yaitu hasil test mahasiswa. Untuk pengumpulan data mengenai hasil belajar mahasiswa, digunakan *pre-test*, *post-test*, dokumentasi dan observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sementara untuk pengumpulan data mengenai media *Genially* dan pembelajaran serta untuk menganalisis hasil penelitian digunakan studi kepustakaan, yaitu mengambil data yang bersumber dari jurnal, artikel berita, buku-buku referensi, hasil penelitian terdahulu dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan data yang ada hubungannya dalam penelitian ini.

Penelitian ini dilaksanakan dengan model rancangan *Kemmis-Mc.Taggart* yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun prosedur pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan diawali dengan membuat Satuan Acara Pengajaran (SAP) untuk pokok bahasan materi Akuntansi giro dalam valuta asing dengan metode pembelajaran permainan. Pada tahap ini dirancang kelas yang akan menggunakan media interaktif *Genially* dalam pembelajarannya (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Genially* (kelas kontrol). Soal *pre-test* disusun untuk mengetahui kemampuan awal dua kelas amatan sebelum pembelajaran dimulai dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan mahasiswa dan membandingkan hasil *post-test* kelas tindakan dan kelas kontrol. Pada tahap ini dirancang aktivitas *Genially* yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan Tindakan

Observer melaksanakan tindakan berdasarkan SAP yang telah disusun, dan melakukan pengamatan terhadap segala kegiatan yang dilakukan mahasiswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Genially*. Pelaksanaan ini bersifat fleksibel atau berubah-ubah sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi di kelas tindakan. Pada akhir pelaksanaan tindakan, mahasiswa yang ada di kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal *post-test* yang sama untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam materi transaksi giro dalam valuta asing.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan lembar pengamatan dan mencatat proses pembelajaran yang berlangsung dalam catatan lapangan. Selama dosen melaksanakan pembelajaran, observer melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media *Genially* dan yang tidak menggunakan media *Genially* serta mendokumentasikan kegiatan pembelajaran tersebut.

4. Refleksi

Proses refleksi dilakukan dengan diskusi antara dosen dengan dua observer mengenai pelaksanaan dan pengamatan rangkaian pembelajaran. Berdasarkan catatan lapangan dan dokumentasi, dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Tahap refleksi ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul. Pada tahap ini dilakukan pengolahan skor hasil *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui apakah mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran akuntansi bank.

d. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan alat analisis SPSS V.25, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dikarenakan data dalam penelitian ini adalah dua kelompok sampel, dengan jumlah data yang tidak sama maka digunakan uji *Independent Sample T-Test* dengan syarat jika data berdistribusi normal. Namun jika data berdistribusi tidak normal, maka pengujian dilakukan dengan menggunakan uji Mann-Whitney.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* terhadap hasil belajar mahasiswa pada materi akuntansi giro valuta asing dengan menganalisis nilai N-Gain (Sugiyono, 2017).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan dosen mata kuliah dan mahasiswa, diperoleh informasi bahwa selama ini dosen belum optimal dalam memanfaatkan media & teknologi dalam pembelajaran. Dalam mata kuliah akuntansi bank, dosen menjelaskan hanya menggunakan power point sederhana. Ini berdampak pada mahasiswa yang menjadi sulit memahami materi, mahasiswa kurang aktif dan kelas menjadi monoton. Kondisi ini perlu segera diatasi agar mahasiswa mudah memahami, kelas menjadi interaktif dan hasil belajar mahasiswa dapat meningkat.

Setelah berdiskusi dengan dosen pengampu dan observer serta mempertimbangkan berbagai hal, akhirnya disepakati untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* pada mata kuliah akuntansi bank, khususnya pada materi akuntansi giro dalam valuta asing.

Tahapan awal dalam penelitian ini adalah tahap perencanaan. Dimana dalam tahap perencanaan, dosen dan observer menyiapkan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) dan Satuan acara pembelajaran (SAP) untuk mata kuliah akuntansi bank serta memilih materi yang akan diterapkan *Genially* dalam pembelajarannya. Kemudian menganalisis kebutuhan untuk mengatasi permasalahan beserta mengumpulkan referensi yang relevan. Dalam tahap ini juga mulai mendesain materi dan quiz menggunakan media *Genially* serta menyusun soal *pre-test* dan *post-test*. Setelah itu membagi kelas amatan menjadi dua kelas, yaitu kelas yang akan menggunakan media *Genially* dalam pembelajarannya (kelas

eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media *Genially* (kelas kontrol). Karakteristik pembeda utama pada pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *Genially*. Sedangkan perangkat pembelajaran lainnya seperti guru, RPS, SAP, standar kompetensi, tujuan pembelajaran, materi, soal quiz dan soal test sama.

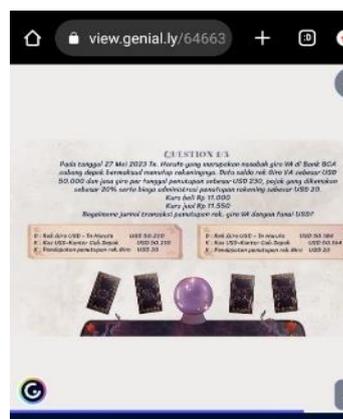
Media *Genially* dapat dibuat dan dipakai dengan menggunakan laptop maupun handphone. Berikut ini tampilan materi akuntansi giro dalam valuta asing dengan menggunakan media *Genially* :



Gambar 1.1 Tampilan Awal



Gambar 1.2 Tampilan Materi



Gambar 1.3 Tampilan Quiz

Setelah materi dan soal test selesai di desain pada media pembelajaran *Genially*, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba terlebih dahulu sebelum diberikan dalam proses pembelajaran. Jika ada ketidaksesuaian atau kesalahan, maka dilakukan revisi terlebih dahulu. Setelah semua desain siap dan bebas dari kesalahan, maka

tahapan berikutnya adalah pelaksanaan dalam kelas.

Pada tahap pelaksanaan, di awal pertemuan mahasiswa yang ada dikelas kontrol dan eksperimen diberikan soal *pre-test*. Pemberian *pre-test* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pengetahuan dan pemahaman konsep mahasiswa terhadap materi akuntansi giro dalam valuta asing. Setelah selesai dilakukan *pre-test*, kemudian pemberian materi giro dalam valuta asing dengan perlakuan yang berbeda terhadap kedua kelas sampel. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan metode gamifikasi dengan media pembelajaran interaktif *Genially* sedangkan untuk kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially*,

Dengan penggunaan media *Genially*, dapat meminimalisir metode ceramah yang selama ini dilakukan dosen. Karena di dalam media pembelajaran *Genially* sudah dilengkapi dengan materi yang dibuat secara interaktif, penjelasan dosen dalam bentuk suara, perhitungan akuntansi, latihan soal dan dilengkapi dengan video penjelasan dosen. Pembuatan materi dengan menggunakan media *Genially* juga dapat menggunakan tema-

Tabel 1 Hasil *Pre-Test* Mahasiswa

Kelompok Sampel	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata
Kelas Eksperimen	90	60	74,8
Kelas Kontrol	90	40	62,5

Sumber : Data diolah (2024)

Dari hasil *pre-test* tersebut dapat diketahui, untuk pemahaman awal mahasiswa terhadap materi giro dalam valuta asing di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata sebesar 74,83, sementara pemahaman awal mahasiswa dikelas kontrol memiliki nilai rata-rata 62,50. Pemahaman awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ini tidak terlalu

Tabel 2 Hasil *Post-Test* Mahasiswa

Kelompok Sampel	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata
Kelas Eksperimen	100	70	93,45
Kelas Kontrol	90	60	76,07

Sumber: Data diolah (2024)

Dari hasil *post-test* mahasiswa dapat diketahui bahwa untuk kelas eksperimen setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media *Genially*, memiliki nilai rata-rata *post-test* sebesar 93,45, nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 18,62 dari nilai rata-rata *pre-testnya*. Sementara untuk kelas kontrol yang tidak menggunakan media *Genially* memiliki nilai rata-rata *post-test* sebesar 76,07, nilai rata-rata ini juga mengalami kenaikan sebesar

tema tertentu yang menarik, seperti dalam penelitian ini, materi disajikan secara interaktif dengan tema penyihir (*witchcraft*).

Setelah materi selesai diberikan, maka diakhir pertemuan baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberikan *post-test*. *Post-test* diberikan untuk mengetahui seberapa besar perubahan aspek kognitif mahasiswa setelah diberi perlakuan.

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan juga dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Dosen bersama observer melakukan pengamatan dan mendokumentasikan aktivitas mahasiswa untuk melihat bagaimana keaktifan, ketertarikan dan interaksi yang terjadi selama proses pembelajaran.

Setelah tahap pelaksanaan dan pengamatan, maka tahap terakhir adalah tahap refleksi. Pada tahap refleksi dilakukan pengolahan hasil test, baik *pre-test* maupun *post-test* serta dilakukan diskusi dan evaluasi mengenai hasil test, dan evaluasi mengenai rangkaian kegiatan proses pembelajaran yang telah dilakukan, Nilai dari *pre-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diolah dan hasilnya dapat dilihat dalam tabel berikut :

jauh perbedaan nilai rata-ratanya, hanya sebesar 12,33. Dan pemahaman materi ini dapat meningkat, menurun atau tetap setelah mahasiswa melalui proses pembelajaran.

Begitu pula dengan nilai *post-test*, diolah dan hasilnya didiskusikan untuk disimpulkan. Hasil pengolahan nilai *post-test* dapat dilihat dalam tabel berikut :

13,57 karena mahasiswa telah melalui proses pembelajaran. Namun kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen masih lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Perbedaan rata-rata hasil belajar ini masih harus dianalisis dengan menggunakan uji statistik.

Setelah semua tahapan rancangan penelitian dilaksanakan, maka selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk menguji rumusan masalah yang diajukan, yaitu apakah

media pembelajaran *Genially* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi akuntansi giro valuta asing. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Genially* pada pembelajaran akuntansi bank materi akuntansi giro valuta asing, maka dilakukan uji *N-Gain*. Kategori tafsiran efektivitas *N-Gain* dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 3 Katagori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: (Arisa et al., 2020)

Untuk menjawab rumusan masalah apakah media pembelajaran *Genially* cukup efektif digunakan pada pembelajaran materi akuntansi giro valuta asing, maka dilakukan analisis score *N-Gain* dengan menggunakan SPSS. Hasil pengujian nilai *N-Gain* dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 1.4 Hasil Uji *N-Gain*

Kelas		Statistic	Std. Error
NGain_Persen	Eksperimen	Mean	68,3908
		Minimum	0,00
		Maximum	100,00
Kontrol		Mean	33,1845
		Minimum	-50,00
		Maximum	80,00

Tabel 1.5 Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Hasil Kelas Kontrol	0,209	28	0,003
Belajar Kelas Eksperimen	0,295	29	0,000

Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov* dapat diketahui untuk data hasil belajar kelas kontrol memiliki nilai Sig. 0,003 < 0,05, yang artinya dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal. Begitu pula dengan data hasil belajar kelas eksperimen memiliki nilai Sig. 0,000 < 0,05, dapat disimpulkan data hasil belajar kelas eksperimen juga berdistribusi tidak normal.

Karena kedua data hasil belajar dalam penelitian ini berdistribusi tidak normal, maka untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol dilakukan dengan menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Tabel 1.6 Hasil Uji *Mann-Whitney*

Mann-Whitney U	Hasil Belajar
	102,500

Sumber: Data diolah (2024)

Berdasarkan perhitungan uji *N-Gain* tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas eksperimen (metode gamifikasi dengan media *Genially*) adalah sebesar 68,3908 atau 68,4% termasuk dalam katagori cukup efektif dengan nilai *N-gain score* minimal sebesar 0% dan maksimal 100%. Sementara nilai rata-rata *N-Gain score* untuk kelas kontrol (metode ceramah dengan media *powerpoint*) adalah sebesar 33,1845 atau 33,2% termasuk dalam katagori tidak efektif dengan nilai *N-Gain score* minimal sebesar -50% dan maksimal 80%.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H₂ diterima, artinya penggunaan media pembelajaran *Genially* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah akuntansi bank materi akuntansi giro valuta asing. Sementara penggunaan metode ceramah dengan media *powerpoint* tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam mata kuliah akuntansi bank materi akuntansi giro valuta asing.

Tahapan selanjutnya setelah mendapatkan hasil *N-Gain* adalah melakukan uji normalitas kemudian dilanjutkan dengan menguji apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Uji normalitas menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov*, karena data hasil belajar dalam penelitian ini lebih dari 50. Pengujian menggunakan SPSS dengan hasil sebagai berikut :

Wilcoxon W	508,500
Z	-5,031
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Sumber: Data diolah (2024)

Dari hasil output spss terhadap uji beda dengan analisis *Mann-Whitney*, diperoleh nilai Sig. sebesar 0,000 < 0,05, dapat disimpulkan H₁ diterima, artinya bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa pada materi akuntansi giro valuta asing antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* (kelas kontrol).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai peningkatan hasil belajar mahasiswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif Genially, maka dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi akuntansi giro valuta asing dan terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar mahasiswa antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially*.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Genially layak digunakan dalam proses pembelajaran karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

SARAN

Saran yang dapat diberikan terkait hasil penelitian ini dimana penggunaan media pembelajaran interaktif *Genially* ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada materi akuntansi giro valuta asing dan juga ditemukan perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Genially* dengan kelas yang tidak menggunakan media *Genially*, maka sangat perlu untuk melanjutkan penggunaan media pembelajaran Genially ini pada materi lainnya dalam mata kuliah akuntansi bank serta sebaiknya media *Genially* dapat juga digunakan pada pembelajaran mata kuliah lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan penelitian ini didanai oleh Politeknik Negeri Jakarta (Nomor Kontrak 365/PL3.18/PT.00.06/2023, tanggal 25 Mei 2023).

DAFTAR PUSTAKA

Arisa, N., Johansyah, & Khairul Ali Hanif, M. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Novick Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMK Negeri 17 Samarinda Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke. *Literasi Pendidikan Fisika*, 1(1), 45–55. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v1i01.77>

Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>

Fadilah, A. N., & Heni, K. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Genially. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(2), 153–162. <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>

- Hariyanto, N. S. (2018). Penerapan Game Untuk Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Belajar Mahasiswa Akuntansi Universitas Surabaya. *Ilmiah Mahasiswa UBAYA*, 7(1), 585–614.
- Istiqlal, A. (2018). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR MAHASISWA DI PERGURUAN TINGGI. *Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejournal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Junaidi. (2020). *Buku Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi di Era Industri 4.0. Untuk mendukung Merdeka Belajar- Kampus Merdeka*. (Jakarta). Dikti Kemdikbud.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal TICOM*, 5(1), 1–6. <https://www.researchgate.net/publication/320920734>
- Mumpuni, I. P., & Sagor, E. M. (2018). Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2017/2018. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 7(1), 1–15.
- Ni'mah, N. K., & Hermiati, D. T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- Rahmat, N. H. (2020). Innovation In Education: Barriers and Facilitating Factors. *European Journal of Eduaction Studies*, 6(10), 55–67. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3596994>
- Reichelt, A. L. (2015). *Effects Of Gamification: Analyzing Student Achievement, Mastery, And Motivation In Science Classrooms*.
- Robinson, S. (2013). Student Response To Risk In Classroom Learning Games. *Academy of Educational Leadership Journal*, 17(4), 1.
- Rosli, K., Khairudin, N., & Saat, R. M. (2017). Simulating Teaching and Learning of Accounting Subject through Gamification Approach. *International Conference on*

Accounting Studies (ICAS), 155–160.

www.icas.my

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.