

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
WEBQUEST PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR  
KD 3.11 MATERI LAPORAN KEUANGAN PADA  
KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI DESA KEBAK WIRUN**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata 1  
pada Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan**

**Oleh:**

**MEGA AYU PRASTIKAWATI**

**A210160249**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST*  
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI  
LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI DESA  
KEBAK WIRUN**

**PUBLIKASI ILMIAH**

oleh:

**MEGA AYU PRASTIKAWATI**  
**A210160249**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



**Agus Susilo, S.Pd., M.Pd**

**NIDN. 0625048901**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST*  
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI  
LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI  
DESA KEBAK WIRUN

OLEH  
MEGA AYU PRATIKAWATI  
A210160249

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Selasa, 04 Agustus 2020  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Agus Susilo, S.Pd., M.Pd  
(ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Suranto, M.Pd  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Djalal Fuadi, MM  
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)  
(.....)  
(.....) 12/20

Dekan,  
  
  
Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum  
NIDN. 00284046501

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan di daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan mempertanggung jawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 21 Juli 2020

Penulis,



**MEGA AYU PRASTIKAWATI**

**A210160249**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEBQUEST*  
PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR KD 3.11 MATERI  
LAPORAN KEUANGAN PADA KELOMPOK BELAJAR KELAS X DI  
DESA KEBAK WIRUN**

**Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan, 1) Untuk menghasilkan produk media pembelajaran berbasis webquest pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan kelas X; 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis webquest pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan kelas X; 3) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis webquest pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan kelas X dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Presentase penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan 95,83% dengan kategori sangat layak, dan 72,92% dengan kategori layak. Rata-rata penilaian hasil pre-test 46,62 sedangkan rata-rata penilaian hasil post-test mencapai 83,87. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil nilai post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai pre-test. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara pre-test (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis webquest) dan post-test (sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis webquest). Maka pengujian pada statistik uji t dinyatakan penggunaan media pembelajaran berbasis webquest valid serta efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar materi laporan keuangan.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, webquest, hasil belajar

**Abstract**

This development aims, 1) to produce webquest-based learning media products in basic accounting subjects KD 3.11 grade X financial statement material; 2) to determine the feasibility of webquest-based learning media in basic accounting subjects KD 3.11 grade X financial statement material; 3) to find out whether webquest based learning media on basic accounting subjects KD 3.11 grade X financial statement material can improve student learning outcomes. This type of research is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Percentage evaluation of media feasibility by material experts and media experts shows 95.83% in the category of very feasible, and 72.92% in the category of feasibility. mean pre-test 46.62 and post-test 83.87. Thus it shows that the results of the post-test scores are higher compared to the results of the pre-test scores. From the learning outcomes data tested also had a significant difference because Sig. (2-tailed) has a value of 0,000 less than 0.05. So it can be concluded that

there is a difference between pre-test (before using webquest-based learning media) and post-test (after using webquest-based learning media). Then testing the t test statistics stated that the use of webquest-based learning media is valid and effectively used to improve student learning outcomes on basic accounting subjects in financial statement material.

**Keywords:** learning media, webquest, student learning outcomes

## **1. PENDAHULUAN**

Saat ini Covid-19 atau corona sedang hangat diperbincangkan oleh semua lapisan masyarakat. Semua sektor merasakan dampak dari corona, salah satunya adalah sektor pendidikan. Hal tersebut mengakibatkan sistem pembelajaran yang awalnya tatap muka sekarang berganti ke sistem pembelajaran daring (dalam jaringan). Dalam hal ini, guru harus memastikan kegiatan pembelajaran harus tetap berjalan, meskipun peserta didik berada dirumah. Guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring atau online.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi yang ada pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Paradigma pembelajaran abad 21 untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan diperlukannya pergeseran pergeseran kegiatan pembelajaran di kelas atau di lingkungan sekitar tempat peserta didik memperoleh ilmu. Salah satu pergeseran itu adalah pola pembelajaran yang awalnya terisolasi bergeser ke pola pembelajaran jejaring. Dimana peserta didik yang awalnya hanya bertanya pada guru, tetapi sekarang peserta didik dapat memperoleh ilmu dari mana saja, dari siapa saja bahkan kapanpun mereka dapat memperoleh ilmu melalui internet (Kemendikbud, 2013). Dalam hal ini, proses belajar tidak hanya dilakukan di dalam kelas, tetapi dapat dilakukan di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar dan sikap yang baik tidak hanya diajarkan melalui verbal, tetapi melalui contoh tindakan atau perbuatan dari

guru (Farihah & Soeprajitno, 2015). Selanjutnya, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 109 Tahun 2013 tentang penyelenggaraan pendidikan jarak jauh pada pendidikan tinggi pasal 1 nomor 4, menyatakan bahwa “Pembelajaran elektronik (*e-learning*) adalah pembelajaran yang memanfaatkan paket informasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja”.

*Webquest* merupakan rangkaian pembelajaran yang mengacu pada inquiry dimana informasi yang digunakan peserta didik berasal dari tautan internet (Dodge, 2017). *Webquest* menggunakan berbagai macam informasi di *website* sebagai sumber belajar peserta didik. Sumber belajar tersebut yaitu berupa tautan web yang diberikan dalam *webquest*. *Webquest* membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kritis, kemampuan bekerja sama, dan kemampuan pemahaman (Alshamsi, 2016). Hasil penelitian lain oleh Putri Nur Faizai menunjukkan bahwa peserta didik memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi sehingga dapat mendorong peserta didik untuk menambah pengetahuan dan keterampilan, dari hal tersebut dapat diatasi dengan penggunaan media *e-learning webquest* dalam proses pembelajaran sejarah. Inovasi media *e-learning webquest* dengan memanfaatkan media teknologi informasi (Faiza, 2019a). Pendapat tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh bayu dkk yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan *WebQuest* dapat meningkatkan pemahaman pembelajar dalam penguasaan materi hal ini dibuktikan dengan pengumpulan tugas secara tepat waktu dan perolehan nilai yang bagus dalam menyelesaikan tugas (Risdiyanto, Soepriyanto, & Husna, 2019).

Di era industri 4.0 ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini ternyata juga berpengaruh terhadap perkembangan pendidikan di sekolah terutama pada penggunaan alat atau media pembelajaran (Yuliana & Jatmika, 2020). Kemajuan teknologi di bidang pendidikan sendiri membawa arah perubahan yang lebih baik terutama pada generasi milenial. Minat generasi milenial terhadap perubahan dan kemajuan teknologi cukup besar, terutama penggunaan media telekomunikasi berbasis internet seperti *smartphone* untuk

berbagai keperluan salah satunya adalah mempermudah mengakses informasi khususnya di bidang pendidikan (Sari, 2019). Pengembangan teknologi di era ini semakin cepat dan berakibat pada penumpukan data yang banyak di internet. Setiap harinya banyak sekali pengguna yang mengupload informasi melalui internet. Semua informasi itu dapat diakses kapanpun dan dimanapun asalkan terhubung dengan internet. Hal ini karena hampir setiap orang memiliki teknologi yang memadai agar dapat mengakses internet. Media cetak perlahan-lahan juga beralih ke media digital, ini dikarenakan mudahnya mendapatkan informasi melalui internet.

Dalam proses belajar mengajar, guru juga dituntut agar siswa mampu menguasai segala materi pelajaran yang disampaikan sehingga diharapkan siswa mampu mencapai hasil yang maksimal (Hidayanti & Djumali, 2016). Dengan begitu, kegiatan proses belajar mengajar di sekolah harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang digunakan untuk mengajarkan ilmu atau menyampaikan materi kepada peserta didik yang semakin maju dan canggih sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Luthiawati & Syah, 2019). Maka dari itu, seorang guru dan peserta didik dituntut untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi dengan mengikuti perkembangan zaman secara terus menerus. Guru harus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi komunikasi agar dalam proses pembelajaran dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah sehingga dapat berguna bagi kehidupan peserta didik di masa kini dan di masa yang akan mendatang. Dengan demikian, pengembangan kurikulum berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai salah satu produk dari perkembangan iptek dalam sistem pendidikan nasional tidak dapat dipisahkan lagi (Muntu, 2017). Hal ini sejalan dengan upaya inovasi kurikulum yang seiring dengan kemajuan teknologi dalam hampir semua bidang kehidupan dan salah satunya adalah bidang pendidikan.

Penggunaan media pembelajaran yang monoton mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketersediaan sumber buku referensi juga bisa mempengaruhi kurangnya pemahaman peserta



didik. Pernyataan tersebut didukung dimana dalam proses pembelajaran pada materi akuntansi dasar di sekolah masing-masing peserta didik kelompok belajar di desa Kebak Wirun, dimana pada saat pembelajaran di sekolah masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran *power point* sehingga peserta didik merasan bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran dan masih kurangnya ketersediaan sumber belajar dimana buku yang tersedia di perpustakaan terbatas. Pelaksanaan pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah menggunakan berbagai macam media pembelajaran (Chang, Chen, & Hsu, 2011). Dalam menunjang pembelajaran dikelas, pada dasarnya peserta didik lebih tertarik dengan sumber belajar online. Sebab itu, perlu dilakukannya pengembangan pembelajaran yang memudahkan peserta didik mencari informasi, mengolah, dan mengkomunikasikan pengetahuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Perkembangan teknologi serta tersedianya fasilitas di sekolah mendukung terlaksananya pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web atau lebih dikenal "*web based learning*" merupakan salah satu pembelajaran elektronik (Rusman, 2013:291). Pembelajaran tersebut memungkinkan peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Salah satu pembelajaran berbasis web adalah *webquest*.

Desa Kebak Wirun merupakan salah satu desa yang terdapat kota Sukoharjo, tempat ini dijadikan sebagai subjek penelitian oleh peneliti khususnya pada kelompok belajar siswa kelas X jurusan akuntansi di SMK karena peneliti ingin memberikan alternatif media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi. Di desa Kebak Wirun sendiri jangkauan jaringan internet sangat baik dan tidak termasuk dalam kategori desa susah sinyal. Mayoritas masyarakatnya juga sudah mempunyai *smartphone* maupun laptop. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah masing-masing kebanyakan masih bersifat konvensional, seperti media *power point* dan guru masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih ini. Media pembelajaran berbasis *webquest* diharapkan dapat memberikan dampak terhadap tingkat pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan dan memberikan salah satu alternative media pembelajaran yang dapat digunakan

dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan dan emmeprkenalkan media pembelajaran berbasis *webquest* dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media dan dampak dari penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media serta hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest*.

## **2. METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan, proses itu meliputi menginovasi, memvalidasi (biasanya tentang konten dan performance) diikuti perbaikan-perbaikan, dilanjutkan validasi konsumen dan sosialisasi produk untuk produksi dan pemanfaatan (Harsono, 2019:114). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE ini dikembangkan pada tahun 1990-an oleh Reiser dan Mollenda. Subjek Subjek dalam penelitian ini adalah satu ahli media, satu ahli materi, dan kelompok belajar siswa kelas X di Desa Kebak Wirun. Dalam penelitian ini menggunakan responden berjumlah 8 (tujuh) siswa yang berasal dari kelompok belajar di Desa Kebak Wirun. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media yang dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan. Sedangkan data kuantitatif adalah data yang disajikan dengan bilangan atau angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi kelayakan media dari ahli materi dan ahli media serta perhitungan hasil belajar siswa. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kelayakan media dan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan

*post-test* dilakukan dengan menggunakan uji T-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Produk Media Pembelajaran Berbasis *Webquest* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar KD 3.11 Materi Laporan Keuangan.**

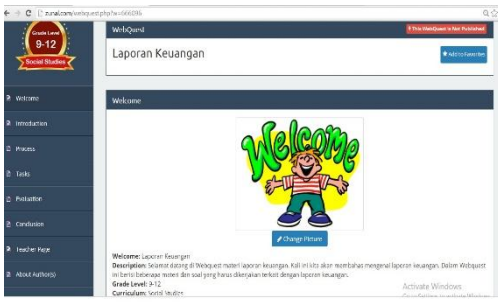

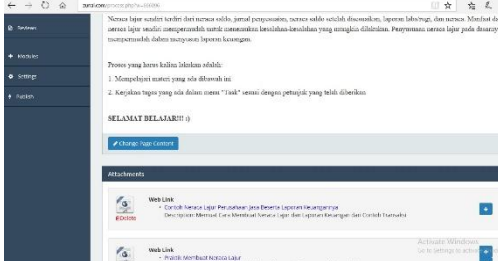
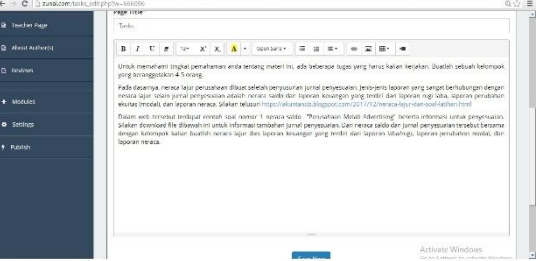
Produk yang dikembangkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *webquest* yang memuat materi laporan keuangan kelas X. Media *webquest* merupakan salah satu media yang memanfaatkan teknologi jaringan internet dimana memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena media ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun baik menggunakan laptop maupun *smartphone*. *Webquest* adalah halaman web yang dirancang oleh profesor yang berisi paket berbagai bahan pelajaran, kegiatan, dan tugas yang harus diakses dan dikerjakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran (Sumarni & Feranita, 2018). Media *webquest* dibuat dengan menggunakan platform yang telah tersedia.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis *webquest* ini diadaptasi dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berjumlah 8 orang siswa kelas X kelompok belajar di Desa Kebak Wirun pada mata pelajaran akuntansi dasar materi laporan keuangan.

Langkah awal dalam pengembangan produk ini adalah dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan menganalisis kompetensi. Setelah melakukan observasi pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun, peneliti menemukan permasalahan kebutuhan dalam hal media pembelajaran yang digunakan guru disekolah dalam proses pembelajaran dimana guru masih menggunakan media pembelajaran bersifat konvensional. Untuk dapat memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang menarik peserta didik yaitu media *webquest*. Pada langkah ini juga topik atau materi dan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan KI KD yang

ada di sekolah masing-masing. Langkah kedua yaitu, memulai merancang *webquest* melalui platform <http://zunal.com/> dengan memasukkan materi, *link* video pembelajaran, dan membuat tugas yang menantang dan semenarik mungkin yang akan diberikan kepada peserta didik. Kemudian langkah selanjutnya yaitu memulai membuat *webquest* yang kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media *webquest*. Aspek yang dinilai oleh ahli materi berupa aspek desain pembelajaran, isi materi, bahasa dan komunikasi. Validator ahli materi yaitu Ibu Lina Firikawati, S.Pd selaku guru akuntansi dasar di SMK N 6 Sukoharjo. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli media berupa aspek *usability*, *functionality*, dan komunikasi visual. Validator ahli media yaitu Bapak Supriyono, S.Pd, M.Pd selaku dosen Pendidikan Akuntansi. Saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media akan dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan.

Tabel 1. Rancangan Produk Media Pembelajaran Berbasis *Webquest*

	
<p>Pada halaman ini menampilkan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik dengan tampilan yang lebih menarik.</p>	<p>Halaman <i>introduction</i> atau pengantar memuat sedikit deskripsi dari materi pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.</p>
	
<p>Halaman Proses memuat langkah-langkah yang harus dilakukan peserta</p>	<p>Halaman Tugas Pada halaman tugas ini peneliti</p>

didik sebelum mengerjakan tugas yang sudah tersedia di menu <i>task</i> . Dalam halaman ini juga mencantumkan materi dan <i>link</i> (sumber belajar) yang harus dipelajari peserta didik.	mencantumkan <i>link</i> yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang ada.
--	--

### 3.2 Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis *Webquest* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar KD 3.11 Materi Laporan Keuangan

Kelayakan media pembelajaran berbasis *webquest* diketahui dengan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket dengan *skala likert*. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran berbasis *webquest* sudah dinilai oleh para ahli.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi

	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Kriteria
Ahli Materi	12	46	48	Sangat Layak
Jumlah Skor		46		
Skor rata – rata		95,83		
Kriteria		Sangat Layak		

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media

	Jumlah Pertanyaan	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Kriteria
Ahli Materi	12	46	48	Sangat Layak
Jumlah Skor		46		
Skor rata – rata		95,83		
Kriteria		Sangat Layak		

Berdasarkan perhitungan diatas, menunjukkan bahwa penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi keseluruhan mencapai 95,83% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan penilaian kelayakan ahli media menunjukkan bahwa penilaian kelayakan yang dilakukan oleh ahli media keseluruhan mencapai 72,92% dengan kategori “Layak”. Ahli materi dan ahli media juga memberikan saran untuk perbaikan media pembelajaran berbasis *webquest*.

Tabel 4. Daftar Saran dan Masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media

Ahli Materi	Ahli Media
<i>Web Link</i> materi pembelajaran sebaiknya diberi deskripsi agar siswa lebih paham. Media <i>Webquest</i> sudah bagus dan materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alamat link yang dishare ke siswa tidak mudah diingat, saran saya alamatnya link sebelum dishare bisa diperpendek (<i>short</i>) dengan bitly atau yg.gg</li> <li>2. Tulisan <i>page</i> pada intruksi, <i>task</i>, <i>evaluation</i>, dll bisa dirapikan rata kanan-kiri (<i>justify</i>)</li> </ol>

Dari hasil penilaian dan saran maupun komentar dari ahli materi dan ahli media dijadikan acuan untuk merevisi guna penyempurnaan terkait dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada peserta didik

### 3.3 Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Webquest* pada Mata Pelajaran Akuntansi Dasar KD 3.11 Materi Laporan Keuangan Apakah dapat Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.

Untuk mengetahui dampak dari penggunaan media *webquest* terhadap hasil belajar peserta didik maka dapat diukur dengan dilakukan tes yang berupa *pre-test* dan *post-test*. Dimana dari hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum pembelajara menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest* dengan setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest*, serta untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *webquest* terhadap hasil belajar peserta didik. Produk yang telah diperbaiki sesuai dengan saran ahli materi dan ahli media selanjutnya diuji cobakan kepada 8 orang siswa kelas X kelompok belajar di Desa Kebak Wirun

Tabel 5. Hasil Penilaian *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama Siswa	Nilai <i>Post-test</i>	Nilai <i>Pre-test</i>	<i>Gain</i>
1.	Arum Savera	48	80	32
2.	Lisa Agustina	60	85	25
3.	Malika Shofatiani. A	30	75	45
4.	Muhammad Gilang. R	50	86	36
5.	Naya Ayu Tiara. R	42	95	53
6.	Novita Ramadhanti	58	90	32
7.	Shinta Arifah Nur. I	45	82	37
8.	Valentin Aulia. P	40	78	28

Jumlah	373	671	288
Rata-Rata	46,62	83,87	37,25

Berdasarkan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test* diatas menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kelas X kelompok belajar di Desa Kebak Wirun sebelum menggunakan dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar materi laporan keuangan dilakukan dengan Uji T-test. Berikut merupakan hasil Uji T-test dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistic:

Tabel 6. Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	37.25000	8.58154	3.,3403	44.42435	30.07565	12.277	7	,000

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 12.277. Maka untuk besar  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  dan  $df = 7$ , berarti  $t_{tabel}$  sebesar 1.895. Berdasarkan hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dimana  $12.277 \geq 1.895$ . Dalam uji Paired Sample T-test, data *pre-test* dan *post-test* memiliki nilai korelasi 0,504 dan signifikan korelasi 0,203. Data hasil belajar yang diuji memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed) memiliki nilai ,000 kurang dari 0,05. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada perbedaan antara *pre-test* dan *post-test*, Media pembelajaran berbasis *webquest* efektif digunakan karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyebutkan bahwa efektifitas *webquest* dilihat dari perbandingan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan *webquest* dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uji t-test menunjukkan 3,60 yang dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar staitistik siswa yang menggunakan media *webquest* lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media *webquest*

(Kholifah, Rubhiyanti, & Hartanto, 2019). Penelitian tersebut juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri Nur Faiza, dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media *e-learning webquest* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Hal ini dapat dilihat dari presentase yang diperoleh uji coba kelompok kecil sebesar *gain score* 0,6 sedangkan uji coba kelompok besar sebesar 0,7 (Faiza, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian diatas dan diperkuat dengan hasil penelitian lain yang terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *webquest* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dasar materi laporan keuangan kelompok belajar siswa kelas X di Desa Kebak Wirun. Pengembangan produk dalam penelitian ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *webquest* ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *webquest* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kelayakan media pembelajaran berbasis *webquest* diketahui berdasarkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil angket validasi ahli materi diperoleh hasil “Sangat Layak”, sedangkan hasil angket validasi ahli media diperoleh hasil dengan kategori “Layak”. Dengan revisi dan saran dari ahli materi dan media dapat menyempurnakan media pembelajaran berbasis *webquest* pada mata pelajaran akuntansi dasar KD 3.11 materi laporan keuangan pada kelompok belajar kelas X di Desa Kebak Wirun.

Dari data uji coba efektifitas media setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* pada kelompok belajar siswa kelas X di Desa Kebak Wirun, diperoleh rata-rata *pre-test* 46,62 dan *post-test* 83,87. Dengan demikian menunjukkan bahwa hasil nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil nilai *pre-test*. Dari data hasil belajar yang di uji juga memiliki perbedaan yang signifikan karena Sig. (2-tailed)



memiliki nilai 0,000 kurang dari 0,05. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara *pre-test* (sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest*) dan *post-test* (sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *webquest*).

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *webquest* dapat dijadikan salah satu alternatif yang baik dalam menunjang pembelajaran. Media *webquest* ini lebih menarik dibandingkan dengan media konvensional yang umumnya digunakan oleh guru, karena dalam media *webquest* siswa dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritisnya dan media *webquest* ini dilengkapi dengan sumber-sumber belajar online yang mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran. Maka media pembelajaran berbasis *webquest* dapat dijadikan guru sebagai media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abolladaka, J., & Lulan, Y. A. (2019). The Development Of A Webquest Assisted Problem Based Learning Model In An Effort To Improve The Learning Outcomes Of The XI Grade Economics In SMA Negeri 1 Kota Kupang. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 217–225.
- Alshamsi, A. S. (2016). The Effect of WebQuests on Grade 11 Reading Comprehension and Student. *American International Journal of Contemporary Research*, 6(1), 132–143.
- Chang, C. S., Chen, T. S., & Hsu, W. H. (2011). The study on integrating WebQuest with mobile learning for environmental education. *Computer and Education*, 57(1), 1228–1239.
- Dodge, B. (2017). What is a WebQuest? Retrieved from <http://www.webquest.org>
- Faiza, P. N. (2019a). *Pengembangan Media E-Learning Webquest Berbasis Problem Solving Menggunakan Model ASSURE*. Universitas Jember.
- Farihah, F. A. Al, & Soeprajitno. (2015). *Pengembangan Media Webquest Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK N 1 Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya.
- Harsono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (Djumali & B. Sutrisno, Eds.).

Sukoharjo: Jasmine.

- Kholifah, S., Rubhiyanti, R., & Hartanto, P. (2019). Pengembangan Webquest Mata Kuliah Statistik Dengan Pendekatan Konstruktivisme Bagi Mahasiswa STEKOM Semarang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2), 170–181.
- Luthiawati, E. R., & Syah, M. F. J. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphics Berbasis Power Point Pada Kd Kerjasama Ekonomi Internasional Mapel Ekonomi Untuk Siswa Kelas Xi Ips Di Sma Negeri 1 Gondang*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Muntu, S. R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X di SMK*. Univeristas Negeri Makassar.
- Risdiyanto, B. E., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2019). *Pengembangan Media Webquest Kewirausahaan Business Life Skills dan Analisis SWOT*. Universitas Negeri Malang.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15.
- Yuliana, A., & Jatmika, S. (2020). *Pengembangan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Materi Surat Setoran Pajak Di Smk*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.