



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *VISUAL*, *AUDITORY*, *KINESTHETIC* BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS *PREZI* TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH PAJAK PERPAJAKAN

Edutivia Mardetini, Siti Fatimah, Dian Eka Amrina

Universitas Sriwijaya, edutivia_mardetini83@yahoo.com

naskah diterima : 13/11/2019, direvisi : 23/11/2019, disetujui : 25/11/2019

Abstract: *The purpose of this study is to prove the influence of Visual, Auditory, Kinesthetic-assisted multimedia learning models based on Prezi on student learning outcomes in tax tax subjects in FKIP Unsri Economic Education. This research is an experimental study using a Quasi Experimental Design research design in the form of Nonequivalent Control Group Design. The population in this study were all semester VII students who received tax and taxation subjects totaling 88 people. The sampling technique uses cluster random sampling, which is drawn so that Palembang campus students are obtained as an experimental class and the Indralaya campus as a control class. Data collection techniques used by the test. Analysis of test data by looking for improved student learning outcomes in the experimental class and control class with the formula n -gain. Hypothesis testing using non-parametric statistics, namely Kolmogorov Smirnov with the help of SPSS version 24 can be seen the value of Sig. 0,000 is smaller than @ 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. Then it can be concluded that there is an influence of Visual, Auditory, Kinesthetic learning model assisted by multimedia based on Prezi on student learning outcomes in taxation tax subjects in FKIP Unsri Economic Education.*

Keywords: *Visual, Auditory, Kinesthetic, Prezi, Learning Outcomes.*

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran *Visual*, *Auditory*, *Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa semester VII yang mendapatkan mata kuliah Pajak dan Perpajakan berjumlah 88 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* yaitu dengan cara diundi sehingga diperoleh mahasiswa kampus Palembang sebagai kelas eksperimen dan kampus Indralaya sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes. Analisis data tes dengan mencari peningkatan hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus n -gain. Uji hipotesis menggunakan statistik non parametris yaitu Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS versi 24 dapat diketahui nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari @ 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran *Visual*, *Auditory*, *Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri.

Kata-kata Kunci : *Visual, Auditory, Kinesthetic, Prezi, Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan upaya untuk membantu perkembangan mahasiswa, baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial. Melalui proses pembelajaran mahasiswa akan dibekali dengan berbagai ilmu pengetahuan, kemudian dikembangkan nilai-nilai moralnya dan juga keterampilan yang dimilikinya. Oleh karena itulah proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan, karena pada kegiatan ini merupakan proses yang betul-betul harus dikuasai oleh seorang dosen yang erat kaitan dengan tugas kesehariannya, yang dimana dosen harus memberikan inovasi baru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan cara menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat mendorong mahasiswa menjadi lebih aktif dalam belajar sehingga hasil belajar pun akan meningkat.

Banyak sekali model pembelajaran yang dapat diterapkan di dalam kelas sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat mahasiswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, salah satunya model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK). Model pembelajaran tersebut merupakan alternatif baru yang dimodifikasi dengan modalitas yang dimiliki mahasiswa. Model ini merupakan pembelajaran yang difokuskan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung dan menyenangkan dengan memanfaatkan modalitas yang peserta didik miliki. Ketiga modalitas tersebut dikenal sebagai gaya belajar (DePorter & Hernacki, 2016).

Komponen lain yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar yaitu media pembelajaran. Para dosen di kelas dituntut agar mampu menggunakan media-media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa, dan tidak menutup kemungkinan bahwa media-media pembelajaran tersebut sesuai dengan adanya perkembangan pembelajaran yang semakin diperbaharui mengikuti perkembangan zaman. Media yang dapat digunakan salah satunya yaitu multimedia berbasis *Prezi* yang dapat membantu dosen selaku tenaga pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan tetap memperhatikan gaya belajar yang dimiliki oleh mahasiswa selaku peserta didik.

Program studi S1 Pendidikan Ekonomi, bertujuan untuk menghasilkan calon tenaga pendidik yang terampil dibidang ekonomi akuntansi. Untuk itu kemampuan praktis menjadi tuntutan guna menghasilkan calon tenaga pendidik ekonomi yang siap pakai di lapangan kerja. Untuk mencapai kompetensi tersebut, terdapat mata kuliah pajak dan perpajakan dimana kegiatan perkuliahan dilakukan dengan memberikan kasus-kasus perpajakan, ketentuan umum dan tata cara perpajakan di Indonesia yang meliputi hakekat pajak, pembaharuan peraturan pajak, dasar pemungutan pajak, hak dan kewajiban dalam perpajakan. Strategi tersebut dilakukan dengan memberikan kepada mahasiswa berupa kasus-kasus perpajakan kemudian mahasiswa diminta untuk menyelesaikan kasus tersebut.

Pajak dan perpajakan merupakan salah satu mata kuliah yang dipelajari di prodi Pendidikan Ekonomi. Dalam materi pajak dan perpajakan selain terdapat banyak teori juga terdapat banyak perhitungan yang berupa angka-angka, sehingga dibutuhkan media yang tepat dalam mentransformasikan ilmu kepada mahasiswa agar efektif dan efisien yang dapat membantu mahasiswa menguasai konsep pajak dan perpajakan dan hubungannya dalam memecahkan persoalan perpajakan sehari-hari. Tujuan mata kuliah pajak dan perpajakan adalah membekali pengetahuan dan pemahaman mahasiswa dalam berbagai kompetensi pajak. Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang konsep bagaimana penerapan ketentuan umum dan tata cara perpajakan di Indonesia yang meliputi hakekat pajak, pembaharuan peraturan pajak, dasar pemungutan pajak, hak dan kewajiban dalam perpajakan Namun terkadang mahasiswa

membutuhkan waktu cukup panjang dalam berlogika untuk mengerti konsep perpajakan tersebut. Hal ini dikarenakan hampir semua materi pajak dan perpajakan terkait dengan perhitungan angka - angka.

Pentingnya penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan memanfaatkan ketiga modalitas yang mereka miliki, yaitu gaya belajar. Selain itu melalui multimedia berbasis *Prezi*, mahasiswa akan menyerap materi pembelajaran dengan mudah karena tampilan *slide* yang menarik dan kreatif yang disesuaikan dengan gaya belajar mereka masing-masing. Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri?”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu acuan atau prosedur yang digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif (Priansa & Setiani, 2015). Sedangkan menurut (Warsono, 2012) menyatakan model pembelajaran yaitu “model yang dipilih dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dan dilaksanakan dengan suatu sintaks (langkah-langkah yang sistematis dan urut) tertentu”.

Dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan dosen sebagai pedoman dalam mencapai tujuan pembelajaran yang kemudian dapat ditentukan sesuai dengan gaya belajar mahasiswa dan gaya mengajar dosen.

2. Model Pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yaitu model pembelajaran yang mengoptimalkan tiga gaya belajar untuk menjadikan mahasiswa merasa nyaman. Menurut (DePorter & Hernacki, 2016) VAK merupakan tiga modalitas yang dimiliki oleh setiap manusia. Ketiga modalitas tersebut kemudian dikenal sebagai gaya belajar. Gaya belajar merupakan kombinasi dari bagaimana seseorang dapat menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.

Neil Fleming (Huda, 2018) merupakan tokoh yang pertama kali mengembangkan tiga modalitas pembelajaran untuk menunjukkan preferensi individu dalam proses belajarnya, yakni *Visual, Auditoris, dan Kinestetik* (VAK). Dengan *visual*, mahasiswa diajak untuk melihat pengetahuan baru yang akan dipelajari dengan pengetahuan yang terdahulu. Misalnya, dahulu mahasiswa hanya diajak untuk belajar membayangkan suatu gambar yang sedang diajarkan oleh dosen, sedangkan sekarang mahasiswa langsung melihat *visual* dengan nyata dan secara rinci. *Audio*, membawa mahasiswa memahami maksud tujuan materi yang telah disampaikan. *Kinesthetic*, mahasiswa dilatih menjelaskan materi secara langsung dengan gerakan seolah mahasiswa belajar dengan nyata sehingga benar-benar paham dengan materi yang dibahas.

Maka dapat disimpulkan, bahwa model ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar secara langsung dengan bebas menggunakan modalitas yang dimiliki untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK)

Berikut langkah-langkah model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) menurut teori ahli yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. (Shoimin, 2014) mengemukakan model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) ada empat, yaitu:

1. Tahap Persiapan (kegiatan pendahuluan)
Pada kegiatan pendahuluan, guru memberikan motivasi untuk mem-bangkitkan minat mahasiswa dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada mahasiswa, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan mahasiswa lebih siap dalam menerima pelajaran.
2. Tahap Penyampaian (kegiatan inti pada eksplorasi)
Pada tahap kegiatan inti, dosen mengarahkan mahasiswa untuk menemukan materi pelajaran baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, yang sesuai dengan gaya belajar VAK. Tahap ini biasa disebut eksplorasi.
3. Tahap pelatihan (kegiatan inti pada elaborasi)
Pada tahap pelatihan tenaga pendidik membantu peserta didik untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK.
4. Tahap penampilan hasil (kegiatan inti konfirmasi)
Tahap penampilan hasil merupakan tahap seorang tenaga pendidik membantu peserta didik dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan pada kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

Dari langkah-langkah yang telah diuraikan di atas memiliki pandangan yang sama, bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) dalam proses pembelajaran yaitu mengembangkan ketiga modalitas yang dimiliki oleh mahasiswa, yaitu gaya belajar VAK. Maka disimpulkan langkah-langkah model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) yang akan dieksperimenkan kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah pajak dan perpajakan sebagai berikut:

1. Dosen memberikan motivasi untuk membangkitkan minat mahasiswa dalam belajar.
2. Dosen mengarahkan mahasiswa untuk menemukan materi kuliah yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, yang sesuai dengan gaya belajar VAK.
3. Dosen membantu mahasiswa untuk mengintegrasikan pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK.
4. Dosen membantu mahasiswa untuk menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK.
5. Dosen membantu mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan.
6. Guru membantu peserta didik dalam memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan.
7. Dosen memberikan penguatan kesimpulan tentang materi pembelajaran di kelas.

3. Multimedia Berbasis *Prezi*

a. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi yang memiliki arti banyak atau bermacam-macam sedangkan media yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk

mengantarkan, menyampaikan atau membawa sesuatu. (Munir, 2012) menyatakan bahwa multimedia adalah “perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, (*vector* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, video interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan ke publik.

Dari pendapat ahli di atas menjelaskan bahwa multimedia merupakan gabungan dari beberapa media yang berupa teks, gambar, grafik, animasi, audio dan video. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari berbagai media dengan pemanfaatan komputer untuk membuat dan kemudian menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan ke publik.

b. Pengertian Prezi

Multimedia berbasis *Prezi* adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna media *Prezi* bisa memperbesar atau memperkecil tampilan ketika mempresentasikan materi sehingga mahasiswa dapat memperhatikan setiap *slide* dengan mendetail. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis *Prezi* merupakan perangkat lunak untuk presentasi yang dapat memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi dengan kolaborasi warna-warna yang menarik melalui *slide* yang disediakan untuk menjadi alat yang mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.

c. Langkah-langkah Mengoperasikan Multimedia Berbasis Prezi

Berikut langkah-langkah mengoperasikan multimedia berbasis *Prezi* menurut beberapa para ahli. (Rusyfan, 2016) menyatakan jika ingin menggunakan *Prezi*, harus memiliki akun *Prezi* terlebih dahulu, akun ini harus dibuat melalui website *Prezi* secara *online*.

1. Akses ke www.Prezi.com, klik *log in*.
2. Dan selanjutnya pada bagian kanan atas, klik *sign up*.
3. *Choose your Prezi License*.
4. Pada bagian ini, pastikan email sudah benar *password* dan *username* nya. Ini untukantisipasi jika ada pemberitahuan berkaitan dengan *Prezi* yang dikirim ke email. Kemudian mengisi data sesuai yang diminta.
5. Setelah data yang diminta diisi dan disetujui, lalu klik “*create a new prezi*”

Dari langkah-langkah di atas dapat disimpulkan untuk memulai multimedia berbasis *Prezi* harus membuat akun terlebih dahulu sebelum menggunakannya. Berikut langkah-langkah yang peneliti gunakan dalam penelitian, yaitu:

1. Buka aplikasi *browser* lalu masuk ke halaman web www.prezi.com lalu enter.
2. Setelah masuk ke web *prezi.com* ada beberapa menu di bagian atas. Pilih *log in* untuk memasukkan akun anda setelah mendaftar akun sebelumnya.
3. Terdapat 4 kategori yang dapat anda pilih. Kategori pertama yaitu *Public*, di sini *Prezi* buatan anda bisa dilihat dan diunduh oleh orang-orang secara umum dan tidak dikenai biaya alias gratis. Maka pilihlah kategori ini untuk menggunakan *Prezi* secara gratis.
4. Setelah itu isikan data diri anda sesuai dengan kolom yang disediakan untuk membuat akun anda.
5. Setelah pembuatan akun *Prezi* selesai memasukkan, klik *Get Started* untuk memulai pembuatan *Prezi*. Jika aplikasi *Prezi* membutuhkan *log in* akun anda maka klik *log in* kemudian isi *email* serta *password* dari akun yang telah dibuat untuk dapat membuat media *Prezi* baru atau meminta media yang telah dibuat.

6. Selanjutnya anda dapat berkreasi sendiri dengan akun *Prezi* yang telah tersedia. Karena sesuai dengan salah satu prinsip *Prezi* adalah kekreativitasan dan kebebasan, dengan cara klik *My prezi* pada bagian atas kemudian pilih *create a new prezi* untuk membuat media *Prezi* baru.

4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh mahasiswa di akhir pembelajaran yang telah dilaksanakan terlihat dari perbuatan mahasiswa yang dapat diamati dan diukur setelah menerima pengalaman belajar yang sudah dilaksanakan serta ditunjukkan oleh perubahan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

5. Mata Kuliah Pajak Dan Perpajakan

Akuntansi perpajakan termasuk mata kuliah berkarya (MKB) dengan kode GPE 113117 dengan bobot 2 sks. Tujuan pembelajarannya yaitu memahami konsep pajak, ketentuan umum dan tata cara perpajakan, pajak penghasilan pasal 21,22,23,24,25,26; Pajak Pertambahan Nilai (PPN), Pajak Bumi dan Bangunan (PBB), Bea Perolehan Hak atas Tanah dan Bangunan (BPHTB), Bea Materai, dan penghentian penyidikan pajak. Kegiatan perkuliahan diadakan sebanyak 16 kali pertemuan di gedung perkuliahan FKIP Unsri. Dosen pengampu menyajikan materi, contoh soal, tanya jawab, dan pemberian tugas studi kasus.

METODE PENELITIAN

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memakai dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel-variabel tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

Variabel bebas (X) : Model Pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* Berbantuan Multimedia Berbasis *Prezi*

Variabel terikat (Y) : Hasil Belajar

2. Definisi Operasional Variabel

Model Pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) Berbantuan Multimedia Berbasis *Prezi*

Model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan tiga modalitas yang dimiliki setiap individu untuk menjadikan mahasiswa merasa nyaman. Model ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar langsung dengan bebas menggunakan modalitas yang dimilikinya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif agar meningkatnya hasil belajar. Multimedia berbasis *Prezi* merupakan perangkat lunak presentasi yang dapat memperbesar dan memperkecil tampilan dengan kolaborasi warna yang menarik melalui *slide* yang disediakan untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif. Langkah awal, dosen akan memberikan motivasi ke mahasiswa, kemudian dosen menampilkan multimedia berbasis *Prezi* untuk mengarahkan mahasiswa menemukan materi pembelajaran yang baru sesuai dengan gaya belajar VAK. Selanjutnya dosen membantu mahasiswa dalam mengintegrasikan, menyerap, menerapkan, dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan sesuai dengan gaya belajar VAK. Dan diakhiri dengan dosen memberikan penguatan kesimpulan tentang materi

pembelajaran. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas Pajak Perpajakan Semester Ganjil 2019-2020 pada pertemuan ke 5 sampai dengan 7.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri mahasiswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dengan adanya model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* (VAK) berbantuan multimedia berbasis *Prezi* berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar yang dinilai pada ranah kognitif ini diukur melalui pretest dan posttest dimana tingkat keberhasilan mahasiswa ditandai dan diukur dengan skala nilai berupa angka.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang mengambil Mata Kuliah pajak dan perpajakan pada semester Ganjil 2019-2020 berjumlah 88 Orang.

Sampel

Sampel dalam penelitian ini di tentukan dengan *cluster random sampling*, dari hasil undian diperoleh mahasiswa kelas Palembang sebagai kelas eksperimen berjumlah 43 orang dan mahasiswa kelas Indralaya sebagai kelas kontrol berjumlah 45 orang.

4. Desain Penelitian

Dalam penelitian menggunakan *quasi experimental design* dalam bentuk *Non Equivqlent control group design*. Penelitian ini akan dilakukan 3 kali pertemuan (2 sks) dengan waktu 2 x 50 menit pada setiap pertemuan, dengan rincian sampel diberikan pretest, kemudian pertemuan pertama, kedua, dan ketiga diberikan perlakuan, setelah perlakuan diberikan *posttest*.

5. Teknik Pengumpulan Data

Tes

Dalam penelitian ini tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah penerapan model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia *Prezi*. Tes yang diberikan dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal.

Uji Instrumen Penelitian

Uji validitas tes dilakukan dengan uji ahli dan validasi eksternal di uji cobakan kepada mahasiswa semester 3 yang telah mengikuti perkuliahan pajak dan perpajakan. Dari hasil uji validitas dengan bantuan SPSS 24 di ketahui 20 butir soal valid, sedangkan 5 butir soal dinyatakan tidak valid. Sedangkan hasil uji reliabilitas menyatakan bahwa instrumen tes hasil belajar reliabel yaitu sebesar 0,75.

6. Teknik Analisis Data

Analisis Data Tes Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kategori hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi*. Dari pretest dan posttest tersebut di cari peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dan kontrol dengan rumus g faktor (N-Gain) dengan rumus Hake (Cheng, et.al, 2004) :

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{maks} - S_{pre}}$$

Keterangan:

- S_{post} : Skor tes akhir
- S_{pre} : Skor tes awal
- S_{maks} : Skor maksimal

Kriteria tingkat gain adalah sebagai berikut :

Tabel. 1
Kategori Tingkat Gain

| Batasan | Kategori |
|-------------------------|----------|
| $g > 0,70$ | Tinggi |
| $0,30 \leq g \leq 0,70$ | Sedang |
| $g < 0,30$ | Rendah |

Uji normalitas data dan homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS 24. Setelah dilakukan uji normalitas dinyatakan bahwa data yang ada tidak berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan rumus statistik nonparametris untuk mencari perbedaan pengaruh model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus Kolmogorov Smirnov dengan bantuan SPSS 24.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada mata kuliah pajak dan perpajakan dengan kelas eksperimen berjumlah 43 mahasiswa kampus Palembang dan Kelas kontrol berjumlah 45 orang mahasiswa kampus Indralaya. Hasil pretes dan posttest di kelas kontrol dan eksperimen yaitu sebagai berikut :

Tabel. 2
Hasil Pretes dan Posttes di Kelas Kontrol dan Eksperimen

| KELAS | Pretes | | | | Posttes | | | |
|-------------------|-----------|-----------|------------|---------|-----------|-----------|------------|---------|
| | Rata-rata | Nilai Min | Nilai Maks | Varians | Rata-rata | Nilai Min | Nilai Maks | Varians |
| Kontrol | 58,42 | 40 | 74 | 57,568 | 80,42 | 66 | 96 | 56,522 |
| Eksperimen | 56,95 | 40 | 72 | 91,236 | 88,53 | 75 | 98 | 23,302 |

Dari Tabel. 1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata mahasiswa meningkat sebesar 22 pada kelas kontrol menjadi 80,42 pada postes, dan pada kelas eksperimen nilai rata-rata mahasiswa meningkat sebesar 31,58 yaitu dari 56,95 untuk pretes menjadi 88,53 di postes. Nilai terkecil pada pretes di kelas kontrol dari 40 menjadi 66 dan nilai maksimal dari 74 menjadi 96 . peningkatan nilai minimum juga terjadi pada kelas eksperimen yaitu dari nilai minimum 40 menjadi 75 pada postes, dan nilai terbesar dari 72 menjadi 98. Peningkatan tersebut mempengaruhi besarnya

varians yang di peroleh untuk tiap kelas dan tes yang dilakukan, yaitu pada saat postest varian di kelas kontrol sebesar 56,522 dan di kelas eksperimen, varians sebesar 23,302.

Sebelum pengujian hipotesis penelitian, dilakukan uji prasyarat analisis penelitian yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data penelitian dengan bantuan SPSS versi 24. Hasil dari uji normalitas data penelitian dapat di lihat pada tabel berikut

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretes Kelas Kontrol

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-----------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| PRETEST KONTROL | ,130 | 45 | ,053 | ,955 | 45 | ,081 |

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas data pretes kelas kontrol baik dengan metode Kolmogorov dan Shapiro diketahui bahwa nilai Sig lebih besar dari taraf kesalahan yaitu 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretes kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Postes Kelas Kontrol

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| POSTTEST KONTROL | ,122 | 45 | ,092 | ,966 | 45 | ,205 |

a. Lilliefors Significance Correction

Sama halnya dengan hasil uji normalitas data pretes, pada data postes kelas kontrol menunjukkan hasil yang sama yaitu nilai sig dengan metode Kolmogorov dan Shapiro di atas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data postes kelas kontrol berdistribusi normal

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Pretes Kelas Eksperimen

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|--------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| PRETEST EKSPERIMEN | ,168 | 43 | ,004 | ,937 | 43 | ,021 |

a. Lilliefors Significance Correction

Pada kelas eksperimen, terlihat bahwa data pretes tidak berdistribusi normal. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai sig dengan rumus Kolmogorov-Smirnov yaitu 0,004 lebih kecil dari 0,05 dan dari rumus Shapiro-Wilk yaitu 0,021 yang lebih kecil dari 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Posttes Kelas Eksperimen

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|---------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| POSTTEST EKSPERIMEN | ,125 | 43 | ,090 | ,962 | 43 | ,165 |

a. Lilliefors Significance Correction

Dari hasil Uji normalitas data posttes kelas Eksperimen, dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal, hal tersebut terlihat dari nilai Sig 0,090 untuk rumus Kolmogorov dan 0,165 untuk rumus Shapiro, dimana kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05. Dari hasil uji normalitas data, dapat disimpulkan bahwa untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan dengan rumus statistik nonparametris yaitu rumus Kolmogorov Smirnov. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri, diketahui peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen yang dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini :

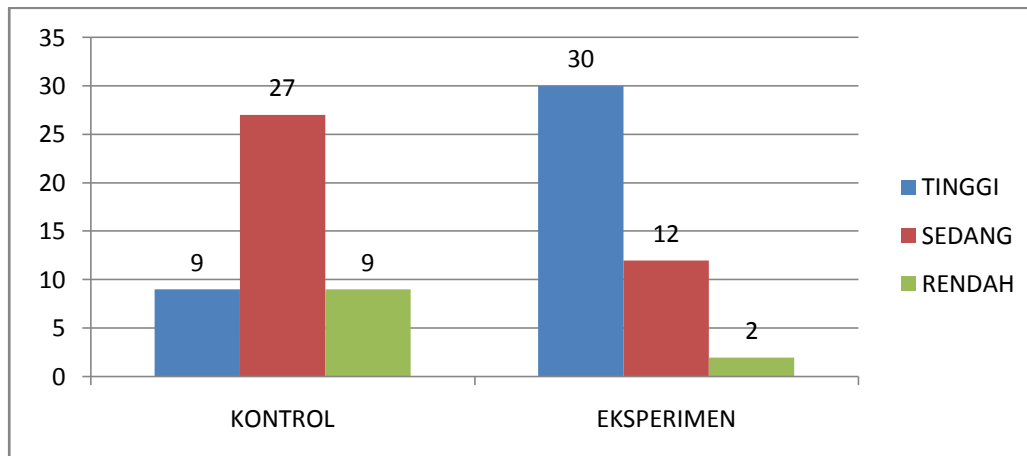
Tabel 7. N-Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen

| | | Group Statistics | | | |
|--------|------------|------------------|-------|----------------|-----------------|
| | Kelas | N | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| N-GAIN | Kontrol | 45 | ,5038 | ,22657 | ,03377 |
| | Eksperimen | 43 | ,7172 | ,15749 | ,02402 |

Peningkatan di kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5038, dan di kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,7172. Dari nilai rata-rata tersebut terlihat ada perbedaan nilai rata-rata n-gain kedua kelompok.

Distribusi peningkatan nilai dari kedua kelas tersebut dapat dilihat pada diagram berikut :

Diagram 1. Peningkatan Nilai Kelas Kontrol dan Eksperimen



Dari diagram peningkatan hasil belajar di kelas kontrol dapat diketahui bahwa 20% mahasiswa mengalami peningkatan dengan kategori rendah, 60% mahasiswa mengalami peningkatan dengan kategori sedang, dan 20% mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi. Senada dengan peningkatan yang terjadi di kelas kontrol, di kelas eksperimen juga mengalami peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi*. 68,2% mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi, 27,3% peningkatan dengan kategori sedang dan 4,5% mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori rendah.

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan dengan rumus statistik nonparametris karena dari hasil uji normalitas data diketahui bahwa data pretest kelas eksperimen tidak terdistribusi normal. Hasil Uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Penelitian

| | Null Hypothesis | Test | Sig. | Decision |
|---|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|------|-----------------------------|
| 1 | The distribution of N-GAIN is the same across categories of Kelas. | Independent-Samples Mann-Whitney U Test | ,000 | Reject the null hypothesis. |
| 2 | The distribution of N-GAIN is the same across categories of Kelas. | Independent-Samples Kolmogorov-Smirnov Test | ,000 | Reject the null hypothesis. |

Asymptotic significances are displayed. The significance level is ,05.

Dari hasil uji hipotesis penelitian dengan rumus Mann Whitney U Test dan Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS versi 24 dapat diketahui nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari @ 0,05, yang menandakan tolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri.

2. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa mata kuliah Pajak dan perpajakan semester Tujuh program studi Pendidikan Ekonomi kampus Indralaya berjumlah 43 orang sebagai kelas eksperimen dan mahasiswa kampus Palembang berjumlah 45 sebagai kelas kontrol. pada kelas eksperimen di berikan perlakuan sebanyak 3 kali pertemuan yang membahas materi Pajak Penghasilan (PPh) Pasal 22,23, dan 24. Perlakuan yang dimaksud yaitu berupa penerapan model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantu multimedia berbasis *Prezi*. Sedangkan, di kelas kontrol dilaksanakan pembelajaran tanpa perlakuan. Sebelum perlakuan di kelas eksperimen dan kontrol diberikan pretes untuk mengetahui hasil belajar awal mahasiswa dan setelah perlakuan di berikan posttes untuk mengetahui hasil belajar setelah diberi perlakuan.

Pada perlakuan pertama, peneliti membuka pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, memberikan apersepsi yang berkaitan dengan PPh 22, dan memotivasi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti mengarahkan mahasiswa untuk menemukan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indera, yang sesuai dengan gaya belajar VAK dengan menampilkan multimedia berbasis *Prezi* berkaitan dengan materi tersebut. Setelah itu, mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dimana mereka memperoleh tugas untuk mencari informasi mengenai materi yang sedang di pelajari sesuai dengan gaya belajar mereka sendiri yaitu visual, audio, dan kinestetik. Pada tahap tersebut mahasiswa dilatih untuk mengeluarkan pendapat dari informasi yang mereka ketahui mengenai materi PPh 22. Setelah bertukar pendapat, peneliti memberikan pertanyaan

kepada mahasiswa mengenai materi yang telah dibahas, kemudian mendorong mahasiswa untuk mensimulasikan materi yang telah dibahas. Pada tahap akhir, peneliti memberikan penguatan dan secara bersama-sama menyimpulkan materi pembelajaran. Perlakuan yang sama juga dilakukan pada materi Pajak Penghasilan (PPh) pasal 23 dan 24.

Pembelajaran dengan menggunakan model VAK membuat mahasiswa lebih aktif dalam pembelajaran karena mereka dapat mengembangkan potensi dan kemampuan dalam melakukan pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang mereka miliki. Mahasiswa dengan potensinya yang unik dapat secara efektif melakukan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terlihat nyata, ketika di kelas kontrol mahasiswa hanya mengembangkan potensi dan kemampuan berdasarkan stimulus yang diberikan oleh peneliti pada saat melakukan pembelajaran, ketika peneliti banyak melakukan ceramah mengenai materi pembelajaran maka hanya memfasilitasi salah satu gaya belajar yaitu auditori. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dengan bantuan media Prezi. Bukan hanya mahasiswa yang memiliki gaya belajar visual saja yang aktif, mahasiswa yang memiliki gaya belajar audio dan kinestetik juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran VAK berbantu Prezi yaitu sebesar 0,72, dimana 30 orang mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi, 12 orang mahasiswa dengan kategori sedang dan 2 orang mahasiswa dengan kategori peningkatan rendah. Sedangkan di kelas kontrol, peningkatan hasil belajar mahasiswa hanya sebesar 0,50. Peningkatan hasil belajar terbanyak terjadi pada kategori sedang yaitu sebanyak 27 mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tersebut, sedangkan 9 orang mahasiswa mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi dan rendah.

Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen juga di dukung oleh hasil uji hipotesis penelitian dengan rumus statistik non parametris di ketahui nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari @ 0,05, yang menandakan tolak hipotesis nol dan menerima hipotesis alternatif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Analisis data tes dengan uji hipotesis statistik non parametris menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *Visual, Auditory, Kinesthetic* berbantuan multimedia berbasis *Prezi* terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah pajak perpajakan di Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri. Hal tersebut dilihat dari perhitungan dengan rumus Kolmogorov Smirnov nilai Sig. 0,000 lebih kecil dari @0,05. Hasil uji hipotesis juga didukung oleh nilai rata-rata peningkatan hasil belajar mahasiswa yaitu 0,72 di kelas eksperimen dan 0,50 di kelas kontrol.

2. Saran

Penerapan model pembelajaran VAK berbantu multimedia berbasis Prezi akan menghasilkan peningkatan hasil belajar yang baik jika dilaksanakan dengan perencanaan yang baik. Khususnya pada tahap awal, ketika menampilkan materi melalui Prezi, Dosen harus bisa mengarahkan mahasiswa untuk mengarahkan mahasiswa dalam menemukan pengetahuan baru sesuai dengan gaya belajar masing-masing mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- DePorter, B., & Hernacki, M. (2016). *Quantum Teaching Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Huda, M. (2018). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munir. (2012). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Priansa, D. J., & Setiani, A. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran: Cerdas, Kreatif, dan Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Rusyfan, Z. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini*. Bandung: Informatika Bandung.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Warsono. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.