

THE UTILIZATION OF LEARNING MULTIMEDIA AS STRATEGIES TO INCREASE STUDENTS LEARNING ACHIEVEMENT

PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI STRATEGI PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR SISWA

Oleh :

Novrian Satria Perdana

Puslitjakdikbud, Balitbang-Kemdikbud

Email : nsp171189@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the most effective type of learning tool to improve students' achievement. This study uses quasi-experimental method, which connects the causality between variables which are deliberately determined with another variable, with pretest - posttest control group design. The sample of this study is 376 students majoring in accounting at a state vocational school in Jakarta. The results showed: (1) The use of learning multimedia in the learning process of accounting subject was more effective to improve students' cognitive abilities in accounting than the use textbooks; (2) Accounting learning with multimedia was better than learning with text books.*

Keywords : *Learning Media , Multimedia , Learning Achievement .*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui jenis sarana pembelajaran apakah yang paling efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, yang menghubungkan sebab akibat antara variabel y yang sengaja ditentukan dengan variabel lain, dengan desain *pretest-posttest control group design*. Sampel dalam penelitian sebanyak 376 siswa SMK Negeri jurusan akuntansi di DKI Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan media pembelajaran multimedia dalam proses pembelajaran akuntansi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif akuntansi yang dimiliki siswa daripada penggunaan media buku teks. (2) Pembelajaran akuntansi dengan multimedia lebih baik dibandingkan dengan buku teks.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, Prestasi Belajar.

A. PENDAHULUAN

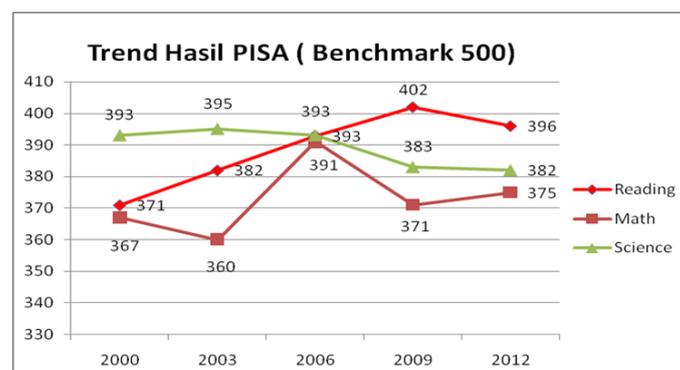
Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara, yang mana paradigma pembangunan saat ini merujuk pada *knowledge-based economy*. Memperoleh pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara Indonesia dan untuk itu setiap warga negara Indo-

nesia berhak memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, status akuntansi, suku, etnis, agama, dan gender. Pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan akan membuat warga negara Indonesia memiliki kecakapan hidup (*life skills*) sehingga mendorong te-

gaknya pembangunan manusia seutuhnya serta masyarakat madani dan modern yang dijiwai nilai-nilai Pancasila, sebagaimana yang telah diamanatkan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Capaian mutu pendidikan dalam suatu negara menjadi sangat penting dikarenakan suatu negara akan berhasil jika memiliki masyarakat yang mampu bersaing dengan dunia luar yang tentunya dengan pendidikan yang sangat baik. Namun sampai saat ini mutu pendidikan menengah Indonesia relatif rendah. Gambaran mutu pendidikan di Indonesia di antaranya tercermin dari capaian hasil belajar siswa dalam studi komparatif internasional yang diikuti selama ini, seperti *Programme for International Student Assessment* (PISA). Hasil yang dicapai siswa Indonesia pada studi tersebut berada di bawah rata-rata internasional (skor 500) untuk semua matapelajaran yang diujikan (lihat, grafik 1). Pada ta-

hun 2000 capaian kemampuan matematika siswa Indonesia usia 15 tahun berada pada peringkat 39 dari 41 negara peserta. Capaian kemampuan matematika siswa tetap rendah pada PISA yang diselenggarakan tahun 2003 yaitu berada di peringkat 38 dari 40 negara, serta peringkat 50 dari 57 negara peserta pada tahun 2006 (Puspendik, 2012). Selanjutnya, pada PISA 2012 capaian kemampuan matematika siswa Indonesia semakin terpuruk menjadi peringkat 64 dari 65 negara. Sebagai pembandingan, prestasi akademik siswa Vietnam ternyata jauh lebih baik daripada Indonesia pada PISA 2012. Rata-rata skor capaian matematika siswa Indonesia adalah 375 poin, sementara Vietnam mencapai 511 poin atau peringkat ke 17 dari 65 negara (OECD, 2013). Capaian hasil belajar siswa dalam studi internasional ini sesuai dengan temuan penelitian Balitbang Kemendikbud tahun 2013. Pada studi ini, capaian kemampuan matematika siswa SMA/MA



Grafik 1
Skor Hasil PISA Peserta Didik Indonesia Tahun 2000 – 2012

Untuk memperoleh capaian mutu pendidikan, maka siswa diwajibkan untuk rajin belajar karena belajar merupakan proses penting dalam pendidikan. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi karena adanya interaksi pada diri disetiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dimana saja, salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya proses belajar yang mampu merubah pola pemikirannya.

Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan transmisi pengetahuan dari *expert* ke *novice*. Berdasarkan konsep ini, peran guru adalah menyediakan dan menuangkan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa. Akhir-akhir ini, konsep belajar didekati menurut paradigma konstruktivisme. Menurut paham konstruktivistik, belajar merupakan hasil konstruksi sendiri (pembelajar) sebagai hasil interaksinya terhadap lingkungan belajar. Pengkonstruksian pemahaman dalam proses belajar dapat melalui proses asimilasi atau akomodasi. Secara hakiki, asimilasi dan akomodasi terjadi

sebagai usaha pembelajar untuk menyempurnakan atau merubah pengetahuan yang telah ada di benaknya (Heinich dalam Wijaya 2014). Pengetahuan yang telah dimiliki oleh pembelajar sering pula diistilahkan sebagai prakonsepsi. Proses asimilasi terjadi apabila terdapat kesesuaian antara pengalaman baru dengan prakonsepsi yang dimiliki pembelajar. Sedangkan proses akomodasi adalah suatu proses adaptasi, evolusi, atau perubahan yang terjadi sebagai akibat pengalaman baru pembelajar yang tidak sesuai dengan prakonsepsinya.

Tinjauan filosofis, psikologi kognitif, psikologi sosial, dan teori sains sepakat menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan. Siswa sendiri yang melakukan perubahan tentang pengetahuannya. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, mediator, dan pembimbing. Jadi guru hanya dapat membantu proses perubahan pengetahuan di kepala siswa melalui perannya menyiapkan *scaffolding* dan *guiding*, sehingga siswa dapat mencapai tingkatan pemahaman yang lebih sempurna dibandingkan dengan pengetahuan sebelumnya. Guru menyiapkan tangga yang efektif, tetapi siswa sendiri yang memanjat melalui tangga tersebut untuk mencapai pemahaman yang lebih dalam.

Dalam peningkatan mutu pendidikan, guru memiliki peran yang kuat karena sebagai transformator pendidikan kepada siswanya (peserta didik), oleh karena itu guru harus mempersiapkan perencanaan yang baik dalam proses pembelajarannya untuk meningkatkan kemampuan dan hasil pada setiap anak didiknya. Guru dalam Undang-undang nomor 14 tahun 2005 pasal 1 tentang Guru dan Dosen dinyatakan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”

Guru harus dapat berperan sebagai sumber ilmu dan motivator bagi siswanya untuk memperdalam ilmu yang diajarkan. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk memotivasi siswa agar lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa

menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar tersebut, maka prinsip *media mediated instruction* menempati posisi cukup strategis dalam rangka mewujudkan proses belajar secara optimal. Proses belajar yang optimal merupakan salah satu indikator untuk mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal pula. Hasil belajar yang optimal juga merupakan salah satu cerminan hasil pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media yang efektif juga dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar, misalnya grafik, film, slide, foto, serta pem-

belajaran dengan menggunakan *software* dalam komputer yang bermanfaat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, pemilihan media pembelajaran yang efektif diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran yang efektif sangat berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran itu sendiri yang akhirnya berdampak terhadap prestasi siswa. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian tentang media pembelajaran apa yang paling efektif sebagai strategi untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi.

Efektivitas merupakan unsur pokok untuk mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan di dalam setiap organisasi, kegiatan ataupun program. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan. Hal ini sesuai dengan pendapat H. Emerson yang dikutip [Soewarno Handayani \(1994:16\)](#) yang menyatakan bahwa efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Dapat dikatakan bahwa efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya suatu

tujuan yang telah ditentukan. Hasil yang semakin mendekati tujuan yang telah ditentukan menunjukkan semakin tinggi tingkat efektivitasnya.

Pembelajaran adalah perkembangan dari pengetahuan baru, keterampilan atau perilaku sebagai interaksi individu dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan pembelajaran meliputi fasilitas fisik, suasana psikologi, teknologi instruksional, media, dan metode. (Heinich, et al., 2005). Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful (2006) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus untuk menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Sedangkan menurut Gagne dan Brings dalam Rahmat (2011) mengartikan *instruction* (pembelajaran) adalah : “suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Pembelajaran dapat pula diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar yang terwujud sebagai perkembangan dari beberapa

komponen pembelajaran yang berjalan secara teratur, saling tergantung, komplementer, berkesinambungan. Komponen tersebut berupa pengetahuan baru, keterampilan atau perilaku sebagai interaksi individu dengan informasi dan lingkungan.

Berdasarkan pengertian tentang efektivitas dan pembelajaran di atas maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat memanfaatkan segala potensi sebagai pengukur terhadap keberhasilan siswa setelah mempelajari suatu materi pelajaran. Unsur yang dominan dalam proses pembelajaran, menurut Majid (2008) adalah guru, murid, dan bahan ajar. Ketiga unsur ini saling berkaitan, mempengaruhi serta menunjang menunjang antara satu dengan lainnya. Jika salah satu unsur tidak ada, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan baik. Jika dilihat dari segi kegiatan guru, maka guru berfungsi sebagai pembuat keputusan yang berhubungan dengan perencanaan, implementasi, dan penilaian atau evaluasi. Perencanaan, sebagai salah satu fungsi guru, akan memberikan kontribusi yang besar jika dapat menilai efektivitas program-program yang ditanganinya. Perencanaan pembelajaran disusun untuk menjamin kualitas pembelajaran,

dimana diharapkan pelaksanaan pengajaran berjalan dengan efektif dan efisien. Kurikulum, khususnya silabus menjadi acuan utama dalam penyusunan perencanaan. Silabus adalah rancangan pembelajaran yang berisi rencana bahan ajar mata pelajaran tertentu pada jenjang dan kelas tertentu, sebagai hasil dari seleksi, pengelompokan, pengurutan dan penyajian materi kurikulum, yang dipertimbangkan berdasarkan ciri dan kebutuhan daerah setempat (Majid, 2008). Untuk implementasi di kelas, silabus perlu dijabarkan lagi ke dalam bentuk persiapan mengajar, baik dalam satuan pelajaran maupun rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran atau biasa disebut dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus.

Setelah guru membuat rencana pembelajaran, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi yang ada dan berusaha memoles setiap situasi yang muncul menjadi situasi yang memung-

kinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar (Majid, 2008). Inovasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran tentunya tidak terlepas dari penyusunan RPP terlebih dahulu, dengan mempertimbangkan kondisi peserta didik. Berdasarkan penjelasan tentang RPP tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran adalah pelaksanaan RPP yang telah disusun, yang diturunkan dari silabus dan kurikulum. Implementasi RPP juga memungkinkan untuk diterapkan dalam beberapa model pembelajaran. Penerapan beberapa model pembelajaran dikelas oleh guru memiliki harapan bahwa guru dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan lebih efektif dan efisien sehingga tujuan dapat tercapai. Proses selanjutnya adalah evaluasi pembelajaran. Dimana evaluasi merupakan pengukuran ketercapaian program pendidikan, perencanaan suatu program substansi pendidikan termasuk kurikulum dan pelaksanaannya, pengadaan dan peningkatan kemampuan guru, pengelolaan pendidikan, dan reformasi pendidikan secara keseluruhan.

Proses pembelajaran yang telah berlangsung pada akhirnya dilaksanakan evaluasi. Dari evaluasi tersebut akan diperoleh pengetahuan mengenai prestasi belajar dari peserta didik. Dalam proses

pendidikan prestasi dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yakni, penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu. Adapun definisi prestasi belajar adalah “penilaian hasil usaha kegiatan belajar mengajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu” (Tirtonegoro, 2001). Prestasi belajar dapat pula diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang dianggap penting yang diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta, dan rasa maupun yang berdimensi karsa.

Prestasi belajar, berdasarkan pengertian-pengertian di atas, merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu yang merupakan hasil usaha setelah diadakan evaluasi dalam proses belajar. Hasil perubahan, sebagai tujuan dari proses belajar dapat diketahui dengan diadakannya kegiatan evaluasi. Hasil dari kegiatan evaluasi salah satunya akan memberikan gambaran mengenai prestasi belajar yang mencakup aspek *kognitif* (pengetahuan), *afektif* (sikap) dan *psikomotorik* (keterampilan atau kecakapan).

Menurut Slameto (2003) secara garis besarnya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi:

1. Faktor Internal

Faktor yang menyangkut seluruh pribadi termasuk kondisi fisik maupun mental atau psikis. Faktor internal ini sering disebut faktor instrinsik yang meliputi kondisi fisiologi dan kondisi psikologis yang mencakup minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan lain-lain.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang bersumber dari luar diri individu yang bersangkutan. Faktor ini sering disebut dengan faktor ekstrinsik yang meliputi segala sesuatu yang berasal dari luar diri individu yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya baik itu di lingkungan sosial maupun lingkungan lain (Djamarah, 2008). Salah satu faktor yang masuk dalam kategori eksternal adalah faktor instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah yang penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan yang telah dirancang. Faktor-faktor ini dapat berupa:

a. Perangkat keras (*hard ware*) misalnya gedung, perlengkapan belajar,

alat-alat praktikum, dan sebagainya.

b. Perangkat lunak (*soft ware*) seperti kurikulum, program, dan pedoman belajar lainnya.

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Adapun penjelasan lainnya tentang media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran bisa dipahami sebagai perpaduan antara bahan

dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran. Smaldino, et al. (2005) mengemukakan bahwa media adalah alat komunikasi dan sumber informasi, diambil dari bahasa latin yang berarti antara, istilah ini mengacu kepada segala hal yang mengantarkan informasi dari sumber kepada penerima. Sedangkan Anita (2008) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Anderson (1987), media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (*slide*) foto, peta, poster, grafik, flip

chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan multimedia sebagai media pembelajarannya yang berfokus pada penggunaan software aplikasi dan penggunaan media internet. Secara harfiah, multimedia merupakan kombinasi lebih dari satu media, bisa berupa kombinasi teks, grafik, animasi, suara, video. Perpaduan dua atau lebih dari jenis media tersebut ditekankan pada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media itu. Smaldino et al. (2005) menyatakan sistem multimedia dapat terdiri dari media tradisional dalam kombinasi atau digabungkan dalam komputer sebagai gambar teks, gambar, grafik, suara *dan* video. Istilah multimedia kembali pada tahun 1950an dan dideskripsikan sebagai penerapan untuk mengkombinasikan berbagai media untuk mempengaruhi tingkat pendidikan. Berdasarkan beberapa pendapat tentang multimedia, multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai media, baik media tradisional, gambar teks, gambar, grafik, suara *dan* video, yang dikombinasikan secara terpadu, dengan komputer sebagai penggerak seluruh

gabungan media. untuk penyajian atau pembelajaran suatu topik pelajaran.

Selain media pembelajaran multimedia, penelitian ini menggunakan media buku teks sebagai pembandingan dari multimedia. Buku teks menurut Tarigan (1985) adalah buku pelajaran dalam bidang tertentu yang disusun oleh para pakar dalam ilmu itu untuk maksud-maksud dan tujuan pembelajaran yang dilengkapi dengan sarana pembelajaran yang mudah dipahami oleh para pemakainya. Azhar Arsyad (2010) menambahkan bahwa teknologi cetak merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis, contohnya adalah teks, grafik, foto, visual. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa buku teks merupakan media pembelajaran yang lebih sering digunakan di sekolah, merupakan buku pelajaran yang disusun oleh para pakar ilmu dibidang tertentu, menggunakan urutan kegiatan pembelajaran uraian, contoh, dan latihan dan mudah dipahami oleh para pemakainya.

B. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif an-

tara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi peningkatan kompetensi tiga aspek yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif. Untuk mencapai tujuan secara baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan metode, dan penggunaan media. Guru diharapkan untuk lebih kreatif melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media, bisa bersifat visual maupun non-visual. Tentunya, media yang bagus adalah media yang mempunyai sifat keduanya untuk saling melengkapi. Dalam pembelajaran, penggunaan media sangatlah penting guna menunjang aktivitas pembelajaran.

Media yang berbasis informasi teknologi (IT), pada umumnya selalu menawarkan sesuatu yang menarik. Hal ini juga didukung dengan adanya informasi bahwa kurikulum terbaru menggunakan sistem pembelajaran scientific yang mengacu pada IT. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peran media berbasis IT menjadi sangat penting. Media ini dapat bersifat visual, non-visual, maupun keduanya. Masyarakat awam mengartikan IT sebagai sesuatu yang berkaitan dengan komputer. Padahal yang dimaksud media berbasis IT adalah media yang didukung oleh hal-hal

yang berkaitan dengan teknologi informasi seperti: radio, TV, komputer/software aplikasi, telepon, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil analisis statistik dengan menggunakan uji-t, dengan membandingkan nilai postes kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh bahwa rata-rata nilai postes kelas eksperimen sebesar 73,1943, sedangkan rata-rata nilai postes kelas control sebesar 68,157. diperoleh perhitungan besarnya $t_{hitung} = 2,736$ dan $t_{tabel} = 1,68$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,736 > 1,68$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap prestasi belajar, dalam hal ini yang dimaksud adalah kemampuan kognitif akuntansi antara siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol. Dengan melihat $X_1 = 73,1943 > X_2 = 68,157$, maka dapat ditafsirkan bahwa pembelajaran akuntansi dengan multimedia lebih efektif daripada pembelajaran akuntansi dengan buku teks.

Besarnya peningkatan prestasi belajar siswa tidak hanya disebabkan karena dampak penggunaan media pembelajaran saja. Namun, rasa ingin tahu siswa yang terus tumbuh dengan adanya media baru untuk mereka eksplor juga menjadi salah satu pemicu peningkatan prestasi belajar siswa. Ketertarikan siswa mengenai tanggapan siswa tentang media

pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan siswa menyatakan setuju dengan aspek-aspek yang terkandung di dalam media pembelajaran. Di samping itu, respon siswa sangat antusias juga menjadi bukti bahwa siswa tertarik menggunakan media pembelajaran ini.

Karena perkembangan psikologi peserta didik SMK yang termasuk dalam kategori remaja yang dinamis, maka penggunaan media harus menampilkan sesuatu yang baru, menarik, dan variatif. Permasalahannya adalah aplikasi pembuatan media berbasis IT seperti simulasi perusahaan dan neraca perdagangan membutuhkan aplikasi tingkat lanjut dari pihak ketiga. Dari semua aplikasi yang ada, MYOB, ZAHIR, dan Bee Accounting merupakan aplikasi yang paling populer terutama di Indonesia. Pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Selain itu, dengan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa karena pada mata pelajaran pada prodi akuntansi merupakan mata pelajaran yang menggunakan penalaran yang tidak sederhana.

C. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan antara lain:

Ada perbedaan prestasi belajar akuntansi antara pembelajaran akuntansi dengan multimedia dan pembelajaran akuntansi dengan buku teks. ($t_{hitung} = 2,736 > t_{tabel} = 1,68$). Pembelajaran akuntansi dengan multimedia lebih baik daripada dengan media buku teks terhadap kemampuan kognitif yang dimiliki siswa.

Nilai rata-rata selisih pretest-posttest kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata pretest-posttest kelas kontrol ($t_{hitung} > t_{tabel} = 2,736 > 1,68$). Pembelajaran akuntansi dengan multimedia lebih efektif dari pada pembelajaran akuntansi dengan buku teks. Hal ini ditandai dengan hasil uji t pihak kanan yang menyebutkan bahwa Nilai rata-rata selisih pretest-posttest kelas eksperimen lebih besar dari nilai rata-rata pretest-posttest kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar akuntansi dapat ditingkatkan dengan penggunaan media yang tepat. Salah satu media yang dapat memicu siswa untuk meningkatkan prestasi belajar pada pokok bahasan neraca perdagangan adalah dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan multimedia selain dapat menarik perhatian siswa sehingga konsentrasi siswa terpusat pada materi yang diberikan oleh guru,

juga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi karena materi yang dipegang siswa, disimak di kelas, dan disampaikan oleh guru sama persis baik isi maupun tampilannya. Siswa pun lebih leluasa untuk mempelajarinya kembali. Siswa dapat kapan saja membuka kembali materi terkait, dan dimana saja. Baik menggunakan komputer atau sejenisnya dalam data file maupun membacanya kembali dalam bentuk *handout*. Dengan pemahaman yang lebih terhadap materi yang ada, maka siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan pembelajaran akan berlangsung lebih efektif sesuai dengan beban materi sekolah dan alokasi waktu yang ada.

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, maka terdapat beberapa saran yang penulis anjurkan demi perbaikan kualitas mutu pendidikan di sekolah, yaitu:

Guru hendaknya terlebih dahulu menguasai karakteristik kompetensi dasar yang akan diajarkan sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas.

Penggunaan media pembelajaran multimedia khususnya software aplikasi sangat membantu siswa didalam memahami materi yang diajarkan. Multimedia juga mempermudah guru dalam menyampaikan pelajaran akuntansi yang

sebagian besar berupa praktik, sehingga guru dapat menyampaikan seluruh materi pelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ada.

Guru sebaiknya benar-benar menguasai materi pelajaran dan software aplikasi yang akan diajarkan kepada siswa, mengingat perkembangan teknologi dan informasi semakin pesat sehingga siswa mampu mengakses sumber informasi yang lain untuk memperoleh materi terkait, di luar sekolah.

D. DAFTAR PUSTAKA

- Majid, Abdul. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Anderson, Ronald H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PAU-UT.
- Anitah, Sri. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar & Rahman, Asfah. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Handayani, Suwarno. (1994). *Edutech*, Tahun 15, Vol.15, No.3, Oktober 2016
- Pengantar Studi Ilmu Administrasi dan Manajemen*. Jakarta: CV.Haji Masagung.
- OECD. (2013). *Item Classification for PISA 2012*. Paris: OECD.
- Pusat Penilaian Pendidikan (Puspendik) Balitbang Kemdikbud. (2012). *Determinants of Learning Outcomes TIMSS 2011: Final Report*. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Rahmat, Abdul. (2011). *Excellent Learning: Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: MQTV Publishing.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. (2000). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Tirtonegoro, Sutartinah. (2001). *Penelitian Hasil Belajar Mengajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Tarigan, H.G. (1985). *Pengajaran Kosakata*. Bandung : Angkasa.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional.
- Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
- Wijaya, Sungging Pandu. (2014). *Media Pembelajaran dan Macam-Macam Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Universitas Jember.

