

PENGARUH KOMBINASI MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH TEKNOLOGI PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Reda Taradipa, Siswandari, Sri Sumaryati*

*Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret

Email : reda_dipa@fkip.uns.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kombinasi media pembelajaran (*Microsoft PowerPoint* dan *Ulead Video Studio*) terhadap minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester IV Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Akuntansi yang sedang mengikuti mata kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang dipilih adalah *Nonprobability Sampling* dengan Teknik *Sampling* Jenuh. Data yang digunakan adalah data primer yang berasal dari angket yang disebarakan oleh peneliti kepada mahasiswa sebagai responden pada akhir perkuliahan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, metode uji statistik yang digunakan adalah Uji-T dengan melakukan uji persyaratan analisis terlebih dahulu.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa. Hal tersebut ditunjukkan melalui perhitungan Uji-T yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 2,040 yang melebihi nilai t tabel sebesar 1,998 dan *P-Value* sebesar 0,045 lebih kecil dari taraf signifikansi yang telah ditentukan yaitu sebesar 0,05.

Kata Kunci: Kombinasi Media Pembelajaran, Minat Belajar

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the effect of learning media combination (*Microsoft PowerPoint* and *Ulead Video Studio*) toward students interest in learning on Teknologi Pembelajaran Akuntansi course. The population that is used in this research is the 4th semester students of Economic Accounting Education who are joining Teknologi Pembelajaran Akuntansi course. In this research, sampling technique which choosen was Nonprobability Sampling with *Jenuh* Sampling Technique. The determination of the group will be treated experimental and control is conducted randomly. The data that used is primary data which come from distributed questionnaires by researcher to students as respondents when the course ends. This research is quantitative research using experimental methods, statistical methods which used is T-Test with the test requirements prior analysis.

The research result shows that learning media combination has effect to students interest in learning. It is shown by $t_0 = 2,040$ which exceed the value of its critical value for 1,998 and *P-Value* for 0,045 smaller than a predetermined significance level for 0,05.

Keyword: Learning Media Combination, Students Interest in Learning

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia untuk dapat berpikir secara rasional. Hal tersebut erat kaitannya dengan usaha manusia selama melaksanakan proses pendidikan yaitu belajar. Dari segi internal manusia, belajar merupakan salah satu hal yang bersifat alamiah dan semakin berkembang tanpa disadari oleh dirinya sendiri. Semakin lama manusia telah menyadari pentingnya pendidikan dan upaya belajar untuk memajukan peradaban manusia dan menyingkap berbagai penemuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Ada tiga unsur yang bersifat fundamental dalam menyelenggarakan sebuah pendidikan yaitu pendidik/pengajar, peserta didik, dan materi/objek pendidikan.

Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan untuk meraih prestasi adalah adanya minat sehingga memicu motivasi dalam diri sendiri, hal tersebut juga berlaku dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai motivasi belajar yang tinggi cenderung akan meraih prestasi di dalam kelas dan begitu pula sebaliknya. Faktor yang memengaruhi tumbuh berkembangnya suatu minat dibagi menjadi faktor internal yang berasal dari dalam diri sendiri dan faktor eksternal yang meliputi keluarga, teman, dan pemberian metode dalam proses belajar. Minat belajar juga dapat ditumbuhkan dalam

proses pembelajaran melalui perpaduan antara keunikan dari media pembelajaran yang digunakan dengan gaya penyampaian pengajar yang berkesan bagi peserta didik.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran baik di pendidikan formal maupun non-formal semakin berkembang. Perkembangan tersebut disebabkan semakin banyaknya media pembelajaran yang ditawarkan seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi. Proses pembelajaran yang semula dilakukan dengan menggunakan papan tulis sebagai media kini mulai berganti dengan hadirnya *LCD Projector* dan laptop, pertemuan kelas yang semula hanya bisa dilakukan dengan tatap muka sekarang dapat dilakukan melalui internet dengan media *e-Learning*.

Media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti segala sesuatu yang terletak di tengah dalam letak jenjang, atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak atau dua hal (*Webster Dictionary*, 1960: 1). Secara umum, media dapat dikelompokkan sebagai berikut (Totalia, 2010: 2) : (1) Media Visual, yang terdiri dari visual yang tidak diproyeksikan dan visual yang diproyeksikan. (2) Media Audio. (3) Media Visual.

Hakekatnya pendidikan merupakan penyatuan dari beberapa unsur yaitu, guru/pendidik, sumber informasi,

gagasan dan materi pendidikan serta siswa. Untuk dapat menyatukan beberapa unsur tersebut diperlukan adanya sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yang akan mendapatkan sentuhan IT dengan perkembangannya yang sangat cepat. Perkembangan IT yang semakin pesat tersebut telah membawa media pembelajaran ke arah modernisasi dan terkomputerisasi sehingga munculah media pembelajaran yang saat ini digunakan yaitu *Microsoft PowerPoint*.

Dalam menyampaikan materi, pengajar menggunakan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint (Microsoft Windows)* atau *LibreOffice Impress (Linux/Open Source)* namun mayoritas masih menggunakan pilihan yang pertama. *Microsoft PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang dirilis oleh pengembang *software* terkemuka *Microsoft* yang menyediakan layanan untuk menampilkan sebuah ide, gagasan, materi, dan lain-lain kedalam beberapa *slide* yang dapat digunakan dalam sebuah presentasi. Dalam *slide* yang telah dibuat dapat juga disisipkan berbagai unsur pendukung seperti animasi, musik, *chart*, video, dan lain-lain. Selain itu, *software* tersebut juga dapat dipadukan dengan beberapa *software* lainnya, salah satu *software* yang dapat dipadukan adalah *Ulead Video Studio 11*. *Ulead Video Studio 11* sendiri adalah salah satu *software* pengolah *file* berjenis video yang dirilis oleh

InterVideo Digital Technology Corporation pada tahun 2007. Kelebihan dari *software* ini adalah kebutuhan spesifikasi komputer yang relatif ringan (*Processor Pentium 4, Windows XP SP2, 512 MB of RAM, 1 GB available hard disk space*) sehingga tidak memberatkan performa dari komputer saat digunakan. Selain itu, *interface* yang dimiliki oleh *Ulead* termasuk sederhana jika dibandingkan dengan *software* pengolah video lainnya (Misal dengan *Adobe Premiere* atau *Adobe After Effects*) sehingga “ramah” untuk dipandang mata dan relatif mudah untuk digunakan.

Fasilitas *hardware* dan *software* sebagai media pembelajaran yang memadai belum cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran jika peran pengajar belum maksimal. Kemampuan dan keterampilan pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran sangat dibutuhkan meskipun media pembelajaran semakin berkembang tiap waktunya. Metode dan teknik pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar dapat dipadukan dengan media pembelajaran berbasis IT sehingga efektivitas dan efisiensi proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat ditingkatkan.

Pada tahun 2000, Charles Koeber seorang peneliti dari *Wichita State University* melakukan sebuah penelitian di salah satu universitas di Amerika untuk mengukur persepsi mahasiswa dalam hal efektivitas pembelajaran melalui media

presentasi berbasis multimedia (*Microsoft PowerPoint*) dan *Blackboard Website Course*. Dia membandingkan antara kelas kontrol yang menggunakan *Overhead Projector* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media *PowerPoint* berbasis multimedia dan *Blackboard Website Course*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang substansial antara kedua kelas tersebut berkaitan dengan persepsi mahasiswa mengenai efektivitas pembelajaran. Persepsi mengenai efektivitas pembelajaran diukur berdasarkan pada 6 aspek yaitu *Course Design*, *Grading Quality*, *Rapport with Students*, *Course Value*, *Course Difficulty*, dan *Course Workload*. Hal tersebut menunjukkan bahwa presentasi berbasis multimedia diminati oleh mahasiswa dan dinilai sangat efektif dalam pembelajaran selama perkuliahan. Hasil survei pendahuluan yang dilakukan terhadap 10 mahasiswa menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa masih mempunyai minat belajar yang rendah selama perkuliahan berlangsung. Fenomena tersebut menjadi dasar dalam melaksanakan penelitian. Mahasiswa yang masih mempunyai minat belajar yang kurang dapat ditingkatkan salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran.

Di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret masih banyak ditemukan para pengajar yang telah menggunakan media

Microsoft PowerPoint namun tampilan yang dipresentasikan masih monoton sehingga minat belajar mahasiswa belum dapat ditumbuhkan secara maksimal. Para pengajar masih menggunakan media tersebut untuk memproyeksikan teks yang mirip dengan buku atau modul, bukan sebagai alat untuk menampilkan gagasan pokok yang ada dalam materi pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung akan mempengaruhi minat belajar mahasiswa selama pelaksanaan perkuliahan tersebut karena tampilan teks yang diproyeksikan biasanya terlihat kaku dan kurang menarik untuk dipandang sehingga mahasiswa merasa bosan dan mengalihkan perhatiannya ke luar pembelajaran. Salah satu aspek penting dari minat belajar adalah perhatian dan presentasi berbasis multimedia adalah salah satu cara untuk dapat menarik perhatian mahasiswa pada materi pembelajaran. Presentasi berbasis multimedia dapat dibuat melalui kombinasi media *Microsoft PowerPoint* sebagai media presentasi dan *Ulead Video Studio 11* sebagai media pengolah video. Penelitian dilakukan dengan memilih sesi perkuliahan pada mata kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi dengan materi pokok Model Pembelajaran sebagai objek eksperimen.

Rumusan masalah yang diambil adalah Apakah terdapat pengaruh penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap

minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi?

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Waktu pelaksanaan untuk penelitian ini adalah enam bulan dimulai dari bulan Januari 2013 sampai dengan Juni 2013. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen.

Desain eksperimen yang dirancang adalah desain eksperimen *Intact-Group Comparison*. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah *Nonprobability Sampling* dengan Teknik *Sampling Jenuh*. Teknik *Sampling Jenuh* adalah teknik pengambilan sampel yang diambil dari keseluruhan anggota populasi.

Tabel 1 Jumlah Populasi dan Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Mahasiswa
1.	A	33
2.	B	33

(Sumber: BKK Akuntansi FKIP UNS)

Data yang digunakan adalah data primer yang berasal dari angket yang disebarkan kepada mahasiswa sebagai responden pada akhir perkuliahan. Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket dan dokumentasi. Skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur skor pada angket adalah dengan menggunakan skala *Likert 1* sampai 4. Untuk mengetahui tingkat validitas butir instrumen, penelitian ini menggunakan analisis faktor dengan rumus korelasi *Product Moment* dari *Pearson*. Pengujian reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha*.

Teknik analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Uji-T (*T-Test*) sampel *related*.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum menguji hipotesis yang telah dirumuskan, data hasil penelitian perlu diuji melalui Uji Persyaratan Analisis. Uji Persyaratan Analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan uji statistik yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Teknik uji normalitas yang digunakan adalah Teknik *Kolmogorov-Smirnov* sedangkan untuk uji homogenitas dengan Teknik Uji *Levene Statistics*.

Hasil dari perhitungan dalam uji normalitas dengan Teknik *Kolmogorov-Smirnov* menghasilkan nilai 0,844 untuk kelompok eksperimen dan 0,401 untuk

kelompok kontrol. Nilai signifikansi dari setiap kelompok eksperimen dan kontrol lebih dari taraf signifikansi yaitu sebesar 0,05. Dengan begitu maka uji persyaratan tentang populasi dikatakan terdistribusi normal.

Hasil perhitungan dengan Teknik *Levene Statistics* menunjukkan nilai sebesar 0,944. Nilai tersebut lebih dari taraf signifikansi yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu sebesar 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sampel yang digunakan pada penelitian ini berasal dari populasi yang homogen.

Hasil Analisis

Tabel 2 Hasil Perhitungan dengan Menggunakan Rumus Uji-T

Variabel	t-hitung	P-Value
Minat Belajar	2,040	0,045

Hasil dari perhitungan tersebut diperoleh t-hitung sebesar 2,040 dan P-Value sebesar 0,045. Keputusan untuk menolak Hipotesis Nol (H_0) karena t-hitung $>t$ -tabel ($2,040 > 1,998$) dan P-Value $<$ Taraf Signifikansi yang telah ditetapkan ($0,045 < 0,05$) sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi. Penggunaan kombinasi media antara *Microsoft PowerPoint* dan *Ulead*

Video Studio dapat memengaruhi minat belajar mahasiswa kearah yang lebih baik karena dengan menggunakan media tersebut konsentrasi dan perhatian mahasiswa akan tertuju pada materi pembelajaran sehingga efektivitas pembelajaran dapat ditingkatkan dan pada akhirnya akan bermuara pada peningkatan prestasi belajar mahasiswa. Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar ada 5 aspek yaitu kesadaran, perhatian, kemauan, konsentrasi, dan perasaan senang.

Simpulan dan Saran

Dari pengujian hipotesis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada perkuliahan Teknologi Pembelajaran Akuntansi. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil Uji-T yang menghasilkan t-hitung sebesar 2,040 dan P-Value sebesar 0,047.

Hipotesis nol (H_0) ditolak karena t-hitung $>t$ -tabel ($2,040 > 1,998$) dan P-Value lebih $<$ Taraf Signifikansi yang telah ditetapkan ($0,045 < 0,05$). Dengan demikian, penggunaan kombinasi media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* dan *Ulead Video Studio* dapat memengaruhi minat belajar mahasiswa kearah yang lebih baik.

Secara teoretis, implikasi dari hasil penelitian mendukung hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Charles Koeber (2000).

Penelitian yang dilakukan Charles Koeber (2000) tentang peran media presentasi dan pengaruhnya terhadap efektivitas pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa menilai penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia lebih diminati dan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pengajar sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang akan digunakan sehingga dapat meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan oleh para mahasiswa calon guru sebagai inspirasi untuk mengembangkan lebih jauh media pembelajaran yang inovatif.

Sesuai dengan implikasi hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan antara lain: (1) Hendaknya pihak fakultas atau prodi mengupayakan pelatihan bagi para pengajar dalam merancang media pembelajaran yang inovatif. Merancang media pembelajaran yang inovatif tidak harus menggunakan *software* komputer lain namun juga bisa memaksimalkan *software* yang telah ada misalnya *Microsoft PowerPoint*. (2) Pengajar khususnya dosen Pendidikan Akuntansi FKIP UNS dan dosen pengampu mata kuliah Teknologi Pembelajaran

Akuntansi sebaiknya lebih mengoptimalkan penggunaan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Untuk dapat mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan *Microsoft PowerPoint*, pengajar dapat menggunakan kombinasi media pembelajaran yang telah dirancang sebagai bahan acuan. Ada beberapa tahap dalam merancang media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap tersebut antara lain: (a) Mempelajari lebih mendalam mengenai berbagai hal tentang *Microsoft PowerPoint* dengan fitur-fitur yang ada didalamnya. Selain itu, pencarian berbagai referensi dan contoh tampilan *slide* presentasi kelas dunia yang interaktif dan menarik untuk dilihat. (b) Mempelajari materi pembelajaran yang akan disampaikan saat perkuliahan berlangsung. (c) Mulai merancang presentasi dalam *Microsoft PowerPoint* sesuai dengan materi yang akan disampaikan. *Slide* presentasi yang baik adalah *slide* presentasi yang lebih menunjukkan tampilan visual seperti gambar, foto, video, dan lain-lain daripada teks atau penjelasan. Maka dari itu, dilakukan pencarian berbagai gambar menarik yang sesuai dengan kata kunci dan gagasan pokok yang ada dalam materi pembelajaran yang kemudian ditampilkan ke dalam *slide* presentasi. (d) Mengatur posisi dan komposisi konten yang ada dalam *slide* presentasi. Dalam satu *slide* presentasi sebaiknya jangan terlalu banyak

menampilkan gambar dan kata kunci karena akan mengganggu konsentrasi mahasiswa. Selain itu, antara satu *slide* dengan *slide* yang lain harus berhubungan sehingga presentasi mempunyai alur yang jelas. (e) Mencari video menarik yang berhubungan dengan materi pembelajaran. Video tersebut dapat dicari dan diunduh dari situs *YouTube* dan diolah terlebih dahulu sebelum ditampilkan dalam *slide* presentasi. Hal tersebut dilakukan karena *Microsoft PowerPoint* tidak mendukung semua format video (video yang dapat ditampilkan harus berformat **asf*, **avi*, **dvr-ms*, **mp4*, **mpeg*, dan **wmv*). Untuk mengolah video dapat menggunakan *software Ulead Video Studio*. (3) Peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sejenis hendaknya lebih cermat dan teliti dalam mengupayakan pengkajian teori-teori yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* dan *Ulead Video Studio* guna melengkapi beberapa kekurangan yang ada dalam penelitian sebelumnya serta sebagai bahan acuan dalam rangka pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Daftar Pustaka

- Anindya Sari, A. (2007). *Penggunaan Media Komputer Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Kimia Materi Pokok Zat Aditif Makanan Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Nogosari Boyolali Tahun Pelajaran 2006/2007*. Skripsi tidak Dipublikasikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Arifin, Z. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Koeber, C. (2005). Introducing multimedia presentations and a course website to an introductory sociology course: How technology affects student perceptions of teaching effectiveness* (Versi Elektronik). *Teaching Sociology*, 33(3), 285-300. Diperoleh 19 Desember 2012 dari <http://search.proquest.com/docview/223524931?accountid=38628>
- Miarso, Y., dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Rajawali
- Nisfianoor, M. 2009. *Pendekatan Statistika Modern untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Singer, K. 1987. *Membina Hasrat Belajar Di Sekolah*. Terj. Bergman Sitorus. Bandung: Remadja Karya (Buku asli diterbitkan 1973)

Sunarno, W. (2007). Pembelajaran Fisika dengan Media Komputer, Audio Visual, dan Konvensional Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Siswa (Versi Elektronik). Jurnal Penelitian Universitas Sebelas Maret Surakarta, 10 (1), 13-23. Diperoleh 26 November 2012, dari http://perpustakaan.uns.ac.id/jurnal/upload_file/115-fullteks.pdf

Siswandari. 2009. *Statistika Computer Based*. Surakarta: UNS Press.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. 2009. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Totalia, S. A. 2010. *Modifikasi Media Pembelajaran Inovatif berbasis IT; Kombinasi “U-Lead DVD Movie Factory” dan “Microsoft Office PowerPoint”*. Surakarta: Modul Mata Kuliah Komputer Dasar