

**INTERACTIVE MULTIMEDIA EFFECT ON CLASS XII STUDENT  
LEARNING OUTCOMES OF ACCOUNTING EXPERTISE  
PROGRAM IN SPECIAL JOURNAL ENTRY MATERIALS IN LABOR  
VOCATIONAL HIGH SCHOOL OF BINAAN FKIP UNRI  
PEKANBARU**

**Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Gimin<sup>2</sup>, Hendripides<sup>3</sup>**

Email: sri.wahyuni.5197@gmail.com<sup>1</sup>, gimin@lecturer.unri.ac.id<sup>2</sup>, hendripides@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
085274457078, 081365495205, 081371201898

*Economic Education Study Program  
Department of Social Sciences Education  
Faculty of Teacher Training and Education  
University of Riau*

**Abstract:** *This study aims to determine the effect of the use of interactive multimedia on the learning outcomes of students of class XII Accounting Skills Program on the material of special journal entries in the Labor Vocational High School of the FKIP guided by UNRI Pekanbaru. This research was conducted on 17-20 July 2018. The research method used was quasi experimental design with the type of Nonequivalent Control Group Design. Sampling uses class sample techniques. The research sample amounted to 67 students, consisting of 35 control class students and 32 experimental class students. The research instruments used were tests, observation sheets and questionnaire. The test instrument consisted of objective questions and transaction document questions, the observation sheet consisted of a multimedia physical observation sheet, teacher activity observation sheet and student activity observation sheet, and interactive multimedia benefit questionnaire instrument. Data analysis using gain values obtained results of 0.53 which fall into the medium category. Then analysis of the data of the two groups using the independent two sample t-test was obtained 0.046 at the significance level  $p < 0.05$ . It can be concluded that the use of interactive multimedia has an effect on student learning outcomes, and differences in learning outcomes in both groups show that the learning outcomes of students taught using interactive multimedia are better than students taught by using power point slides.*

**Key Words:** *Interactive Multimedia, Learning Outcomes*

# **PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XII PROGRAM KEAHLIAN AKUNTANSI PADA MATERI ENTRI JURNAL KHUSUS DI SMK LABOR BINAAN FKIP UNRI PEKANBARU**

**Sri Wahyuni<sup>1</sup>, Gimin<sup>2</sup>, Hendripides<sup>3</sup>**

Email: sri.wahyuni.5197@gmail.com<sup>1</sup>, gimin@lecturer.unri.ac.id<sup>2</sup>, hendripides@lecturer.unri.ac.id<sup>3</sup>  
085274457078, 081365495205, 081371201898

Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XII Program Keahlian Akuntansi pada materi entri jurnal khusus di SMK Labor Binaan FKIP binaan UNRI Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan pada 17-20 Juli 2018. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental design* dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel menggunakan teknik sampel kelas. Sampel penelitian berjumlah 67 siswa, terdiri dari 35 orang siswa kelas kontrol dan 32 orang siswa kelas eksperimen. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes, lembar observasi dan angket. Instrumen tes terdiri atas soal objektif dan soal dokumen transaksi, lembar observasi terdiri dari lembar observasi fisik multimedia, lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa, serta instrumen angket manfaat multimedia interaktif. Analisis data menggunakan nilai *gain* diperoleh hasil 0,53 yang masuk pada kategori sedang. Kemudian analisis data kedua kelompok menggunakan uji-t dua sampel terpisah diperoleh 0,046 pada taraf signifikansi  $p < 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dan perbedaan hasil belajar pada kedua kelompok menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan multimedia interaktif lebih baik dari siswa yang diajarkan dengan menggunakan slide power point.

**Kata Kunci:** Multimedia Interaktif, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan salah satu indikator untuk melihat keberhasilan proses pembelajaran. Indikator ini menjadi cerminan kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami materi pembelajaran yang diberikan. Semakin baik proses pembelajaran yang dilakukan, semakin baik hasil belajar yang didapatkan. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Nana Sudjana, 2009; Dimiyati dan Mudjiyono, 2013). Perubahan tingkah laku dalam tiga ranah tersebutlah yang diharapkan akan didapatkan setelah proses belajar mengajar dilakukan. Namun, sampai hari ini dunia pendidikan masih mendapatkan permasalahan mengenai hasil belajar siswa yang rendah, salah satunya pada program keahlian akuntansi.

Hasil praobservasi yang dilakukan pada siswa kelas XII program keahlian Akuntansi di SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru pada materi entri jurnal khusus, sebanyak 30% siswa mendapat nilai dibawah KKM dari 35 orang siswa pada kelas XII Akuntansi 1 dan 76% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM dari 32 orang siswa pada kelas XII Akuntansi 2. Hal ini berarti dari 67 orang siswa kelas XII Akuntansi, sebanyak 36 orang siswa atau sekitar 54% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM. Data ini menunjukkan belum maksimalnya ketercapaian ketuntasan belajar siswa dimana menurut Depdikbud (dalam Trianto, 2013) bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas belajarnya. Tidak maksimalnya hasil belajar tersebut tentu disebabkan oleh banyak faktor, faktor internal dan faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal tersebut adalah media pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh Hendah Kusuma (2014) yang menyebutkan bahwa faktor hasil belajar terdiri dari: a) Faktor internal seperti kesehatan, intelegensi, minat, bakat, dan motivasi; b) Faktor eksternal adalah perhatian orang tua, kondisi ekonomi, keluarga, media belajar, cara belajar dan lainnya.

Belum maksimalnya hasil belajar siswa salah satunya disebabkan karena kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi pada media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Fasilitas sekolah yang memadai namun tidak didukung dengan pemanfaatan yang optimal dari tenaga pendidik terutama dalam hal teknologi. Hal ini menyebabkan proses belajar mengajar yang kurang maksimal. Proses belajar mengajar yang biasa dilakukan oleh guru dengan hanya memanfaatkan *slide power point* dan LKPD perlu dioptimalkan dengan memanfaatkan fasilitas sekolah dan juga yang dimiliki siswa, yaitu melalui multimedia interaktif yang dapat digunakan pada *smartphone* dan *notebook* yang ditunjang dengan fasilitas sekolah untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar. Multimedia interaktif dapat menjadi salah satu solusi untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar akuntansi antara pembelajaran akuntansi dengan multimedia dan pembelajaran akuntansi dengan buku teks. Pembelajaran akuntansi dengan multimedia lebih baik dari pada dengan media buku teks terhadap kemampuan kognitif yang dimiliki siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Novrian Satria Perdana (2016), dimana nilai rata-rata selisih *pretest-postest* kelas eksperimen yang menggunakan multimedia lebih besar dari nilai rata-rata *pretest-postest* kelas kontrol.

Multimedia interaktif adalah alat atau sarana yang dibuat dengan kombinasi audio, visual, teks dan animasi guna menstimulasi penggunaannya untuk berinteraksi menggunakan media tersebut untuk menyampaikan pesan dari sebuah proses atau kegiatan. Maka, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah sebuah alat

atau sarana yang terbuat dari kombinasi teks, audio, video, animasi dan komponen pendukung lainnya untuk merangsang siswa terlibat dalam penggunaan media tersebut (Antonius Rachmat dan Alphone, 2008; Ni Ketut Kertiasih, 2013; dan Andi Pramono, 2008). Sedangkan jenis-jenis multimedia interaktif menurut Padmanthara (dalam Adi Mugiono, 2014) diantaranya adalah tutorial. Manfaat multimedia interaktif dari simpulan pemaparan Ariesto Hadi Sutopo (2012); Andi Pramono (2008); dan Niken Ariani dan Dany Hayanto (2010) adalah dapat a. Lebih Menarik dan Interaktif b. Lebih efisien dalam waktu c. memberikan kecepatan fasilitas akses informasi d. Meningkatkan motivasi belajar siswa e. meningkatkan sikap dan perhatian belajar siswa f. memungkinkan siswa menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik dan animasi; g. Siswa dapat belajar sesuai kemampuan, kesiapan dan keinginan mereka; h. siswa akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika; i. siswa dapat melakukan evaluasi sendiri terhadap pembelajaran yang telah dilakukan; j. siswa dapat belajar secara mandiri dengan tutor yang sabar (komputer), kapan saja dibutuhkan dan tidak terbatas waktu.

Kriteria multimedia pembelajaran yang baik dari hasil simpulan pemaparan Niken Ariani dan Dany Haryanto (2010); I Nyoman Degeng (2008); dan *The Northwest Regional Education Laboratory USA* dalam Nurhadi dan Senduk (2004) adalah a. Penyampaian materi jelas, b. Isi materi sesuai dengna tujuan yang ditetapkan, c. Bebas dari ras, etnis, seks dan steriotip lainnya, d. Meningkatkan motivasi siswa, e. Umpan balik yang efektif, f. Kontrol di tangan siswa, g. Membantu dan memudahkan guru, h. Sesuai dengan perkembangan teknologi komputer i. Penyajian pembelajaran menarik peserta didik, j. Terdapat hal-hal yang mendukung tampilan media seperti musik dan video, k. Komponen media pembelajaran yang meliputi media bergerak serta gaya pergantian tampilan media, l. Memiliki komponen dalam media seperti desain tampilan, komposisi warna dan penulisan seimbang, m. Peletakan gambar dan teks harus sesuai agar menjadi komunikatif dan memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan, n. setiap elemen-elemen visual berfungsi secara bersama-sama dan saling terkait dan menyatu, o. Memuat nilai-nilai pendidikan yang baik.

Materi entri jurnal khusus sendiri yaitu tempat mencatat transaksi-transaksi sejenis yang sering terjadi secara kronologis sehingga terbentuk sebuah kelompok tersendiri yang berisi transaksi yang sama dimana terdiri dari jurnal pembelian, jurnal penjualan, jurnal penerimaan kas, pengeluaran kas dan jurnal umum.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh multimedia interaktif pada hasil belajar siswa dengan materi entri jurnal khusus serta melihat perbedaan hasil belajar siswa antara belajar menggunakan multimedia interaktif dan proses belajar menggunakan media yang biasa digunakan oleh guru yaitu slide power point di kelas XII Akuntansi SMK Labor Binaan FKIP Universitas Riau Pekanbaru.

## **METODE PENELITIAN**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII Akuntansi SMK Labor Binaan FKIP UNRI Pekanbaru dengan jumlah 85 orang. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik sampel kelas. Sampel yang digunakan adalah kelas XII Akuntansi 1 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 35 orang siswa dan XII Akuntansi 2 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 32 orang siswa. Instrumen penelitian menggunakan tes *pretest* dan *posttest*, lembar observasi fisik multimedia, lembar

observasi aktivitas guru dan siswa, serta angket manfaat multimedia interaktif. Teknik analisis data untuk mencari pengaruh adalah menggunakan nilai *gain*. Kemudian uji t digunakan untuk melihat perbedaan hasil belajar dimana sebelumnya data dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan diuraikan data dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan. Data dan analisis yang disajikan membahas tentang pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar akuntansi, dan perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol (XII Akuntansi 1) dan kelas eksperimen (XII Akuntansi 2) setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

### Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini terdiri atas data dan analisis data multimedia interaktif serta hasil belajar. Berikut adalah hasil data beserta analisis yang diperoleh setelah dilakukan penelitian:

#### 1. Hasil Observasi Aspek Fisik Multimedia Interaktif

Tabel 1. Hasil Observasi Aspek Fisik Multimedia Interaktif

No.	Kategori Penilaian	Jumlah Indikator	Jumlah Skor	%
1	Sangat Baik	16	64	88.9%
2	Baik	2	6	11.1%
3	Tidak Baik	0	0	0%
4	Sangat Tidak Baik	0	0	0%
Total		18	70	100%

Sumber: Data Primer Angket Manfaat Multimedia Interaktif

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif ini dari segi fisik atau tampilan sudah sangat baik. Sangat baik dapat diartikan bahwa multimedia interaktif yang disajikan untuk digunakan dalam pembelajaran materi entri jurnal khusus ini telah memenuhi kriteria multimedia pembelajaran yang baik.

## 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru

Tabel 2: Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif

No	Kegiatan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif oleh Guru	Hasil Observasi (%)		Rata-Rata %
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	Guru Bersama Siswa Melaksanakan Bagian Pengenalan Multimedia Interaktif	75	100	87,5%
2	Guru Memandu dan Mengarahkan Siswa Melaksanakan Bagian Penyajian Informasi/Materi Pelajaran pada Tayangan Multimedia Interaktif	100	100	100%
3	Guru Memandu dan Mengarahkan Siswa Melaksanakan Bagian Pertanyaan dan Respon	100	100	100%
4	Guru Memandu dan Mengarahkan Siswa Melaksanakan Bagian Pemberian Balikan Respon	100	100	100%
5	Guru Memandu dan Mengarahkan Siswa Melaksanakan Bagian Penilaian Respon	100	100	100%
6	Guru Memandu dan Mengarahkan Siswa Melaksanakan Bagian Segmen Pengaturan Pelajaran	100	100	100%
7	Guru Bersama Siswa Melaksanakan Bagian Penutup	100	100	100%
Rata-Rata		96,43	100	98,22%

Sumber: Data Primer Lembar Obseravasi Aktivitas Guru

Berdasarkan hasil rekapitulasi observasi aktivitas guru pada tabel di atas, dapat dilihat bahwa guru rata-rata telah melaksanakan semua langkah-langkah pembelajaran dengan multimedia interaktif secara lengkap. Namun, terdapat kekurangan pada pertemuan pertama bagian pengenalan multimedia yaitu pada indikator tampilan tujuan pembelajaran pada tayangan multimedia interaktif. Pada indikator ini, siswa sembari melihat tujuan pembelajaran juga mendengarkan penjelasan guru. Namun, pada pertemuan pertama, guru lupa menyampaikan tujuan pembelajarannya.

## 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif

No	Kegiatan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif oleh Siswa	Hasil Observasi (%)		Rata-Rata %
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
1	Sisws Bersama Guru Melaksanakan Bagian Pengenalan Multimedia Interaktif	100	100	100%
2	Siswa Melaksanakan Bagian Penyajian Informasi/Materi Pelajaran pada Tayangan Multimedia Interaktif	100	100	100%
3	Siswa Melaksanakan Bagian Pertanyaan dan Respon	100	100	100%
4	Siswa Melaksanakan Bagian Pemberian Balikan Respon	100	100	100%

No	Kegiatan Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif oleh Siswa	Hasil Observasi (%)		Rata-Rata %
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	
5	Siswa Melaksanakan Bagian Penilaian Respon	100	100	100%
6	Siswa Melaksanakan Bagian Segmen Pengaturan Pelajaran	100	100	100%
7	Siswa Bersama Guru Melaksanakan Bagian Penutup	100	100	100%
Rata-Rata		100	100	100%

Sumber: Data Primer Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa siswa telah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan multimedia interaktif secara baik, lengkap dan sesuai dengan urutan langkah penggunaannya. Hal ini dibuktikan dengan rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa, dimana persentase rata-rata hasil dari pertemuan satu dan dua menunjukkan angka 100%.

#### 4. Hasil Angket Manfaat Multimedia Interaktif

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Tentang Manfaat Multimedia

No.	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
1	Sangat Bermanfaat	27	90%
2	Bermanfaat	3	10%
3	Tidak Bermanfaat	0	0%
4	Sangat Tidak Bermanfaat	0	0%
Total		30	100%

Sumber: Data Primer Angket Manfaat Multimedia Interaktif

Dari tabel 4 di atas dapat didapatkan hasil bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat bermanfaat bagi siswa dalam pelajaran akuntansi khususnya materi entri jurnal khusus. Hal ini ditunjukkan dari data dimana 27 orang siswa mendapatkan skor penilaian angket yang termasuk dalam kategori sangat bermanfaat, sementara 3 orang lainnya mendapatkan skor penilaian angket yang termasuk dalam kategori bermanfaat. 3 orang siswa dengan kategori skor bermanfaat rata-rata menjawab seluruh indikator dengan skalan penilaian bermanfaat. Secara keseluruhan, berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif sangat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran akuntansi khususnya materi entri jurnal khusus pada kelas eksperimen.

## 5. Uji Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan dalam perhitungannya adalah Shapiro-Wilk. Metode ini dipilih karena menurut Lucky Herawati (2016) lebih tepat digunakan untuk data yang kurang dari 50. Jika nilai uji  $>$  dari 0,05, maka data bersifat normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Jenis Data	Kelompok	<i>Statistic</i>	Sig. (2-Tailed)	$\alpha$	Keputusan	Keterangan
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,966	0,439	0,05	Ha Diterima	Normal
	Eksperimen	0,946	0,128			

Sumber: Data Olahan SPSS 22

Hasil olahan data uji normalitas kedua kelas memiliki nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Hal ini membuktikan bahwa kedua kelas memiliki data *posttest* yang terdistribusi normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk melihat apakah siswa yang melakukan tes memiliki kemampuan yang sama. Jika nilai uji  $>$  dari 0,05, maka data bersifat homogen.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Jenis Data	Kelompok	<i>Levene Statistics</i>	Sig.	$\alpha$	Keputusan	Keterangan
<i>Posttest</i>	Kontrol	0,113	0,738	0,05	Ha Diterima	Homogen
	Eksperimen					

Sumber: Data Olahan SPSS 22

Dari tabel 6 di atas, hasil uji homogenitas kedua kelas memiliki nilai uji 0,113 yang  $>$  dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data *posttest* dari kedua kelas adalah homogen. Hal ini berarti siswa berasal dari varian dan kemampuan yang sama.

## 6. Uji Analisis

### a. Uji Beda (Uji-t)

Uji-t dua sampel terpisah berguna untuk melihat apakah ada perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Tabel 7. Hasil Uji-t Data *Postest* Kelas Kontrol dan Eksperimen

Jenis Data	Kelompok	N	Mean	Sig.	$\alpha$	Keputusan	Keterangan
<i>Postest</i>	Kontrol	30	72,6	0,046	0,05	Ha Diterima	Terdapat Perbedaan
	Eksperimen	30	79				

\*Sumber: Data Olahan Lampiran 6

Berdasarkan tabel 7 di atas, dapat dilihat hasil analisis uji-t dua sampel terpisah menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas kontrol dan eksperimen pada *postest* yang dilakukan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi yang didapatkan yaitu sebesar  $0,46 < 0,05$ , dengan  $t_o 2,036 > t_{tabel} 2,001$ . Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas yang diajarkan menggunakan multimedia interaktif lebih baik dari kelas yang diajarkan menggunakan slide power point.

### b. Nilai *gain*

Berikut ini adalah perhitungan nilai *gain* untuk melihat pengaruh perlakuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen. Berikut ini adalah perhitungan data tersebut:

$$\begin{aligned} \text{Gain Ternormalisasi (g)} &= \frac{S_f - S_i}{S_{max} - S_i} \\ \text{Gain Ternormalisasi (g)} &= \frac{79 - 57,97}{98 - 57,97} \\ \text{Gain Ternormalisasi (g)} &= \frac{21,03}{40,03} \\ \text{Gain Ternormalisasi (g)} &= 0,53 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas didapatkan hasil skor *gain* yaitu sebesar 0,53. Berdasarkan kategori interpretasi nilai *gain* menurut Hake (dalam Sundayana, 2014), hasil tersebut masuk dalam kategori sedang. Dimana  $0,53 > 0,3$  &  $0,7 > 0,53$ . Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dalam kategori sedang dan layak untuk dipertimbangkan sebagai salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

## PEMBAHASAN

Dari segi aspek fisik, multimedia interaktif yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran mendapatkan skor 70 dari total skor 72. Dengan 16 dari 18 indikator mendapatkan penilaian kategori sangat baik atau 88,9% dari keseluruhan indikator. Sedangkan 2 indikator lainnya pada kategori baik. Hasil penilaian dari observer menunjukkan multimedia interaktif yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran sangat baik dari segi fisik dan layak untuk dipertimbangkan menjadi salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran akuntansi khususnya materi entri jurnal khusus.

Sementara itu hasil observasi pada aspek aktivitas guru pada dua pertemuan eksperimen yang dilakukan, menunjukkan untuk seluruh pertemuan semua indikator pada langkah-langkah penggunaan multimedia interaktif dilakukan dengan persentase 98,22 %. Kekurangan penerapan langkah ini terdapat pada pertemuan pertama yang hanya dilakukan 75% pada bagian pengenalan karena peneliti yang bertindak sebagai guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran yang ditayangkan pada multimedia. Namun, siswa tetap melihat petunjuk pembelajaran tersebut karena telah ditampilkan pada setiap awal materi. Dapat disimpulkan selama proses penelitian siswa dan guru telah menggunakan multimedia interaktif sesuai dengan langkah penggunaannya secara baik, lengkap serta berurutan. Untuk aktivitas siswa hasil penilaian lembar observasi pada pertemuan pertama dan kedua seluruh langkah telah diterapkan siswa dengan persentase 100%. Sedangkan untuk angket, 90% siswa menanggapi bahwa multimedia interaktif sangat bermanfaat untuk pelajaran akuntansi.

Data *postest* ini diuji homogenitasnya dan normalitasnya. Dari segi homogenitas, data *postest* yang diolah menggunakan SPSS 22 menunjukkan data bersifat homogen. Artinya varian kelas kontrol dan eksperimen adalah sama, dimana siswa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang sama. Dari uji normalitas, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,738 dimana angka ini  $> 0,05$ . Hal ini menunjukkan data *postest* terdistribusi normal. Setelah melakukan kedua uji prasyarat analisis tersebut, data *postest* diuji beda untuk melihat perbedaan hasil belajar kedua kelas. Hasil olahan data *postest* menunjukkan dari kedua kelas tersebut menggunakan uji beda dua sampel terpisah didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,046 yang berarti  $< 0,05$ . Dapat dilihat bahwa kelas yang diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif memiliki nilai rata-rata *postest* yang lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan slide power point yang biasa digunakan oleh guru pada umumnya. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan multimedia interaktif lebih baik dari siswa yang diajarkan dengan slide power point.

Hasil uji nilai *gain* ternormalisasi menunjukkan angka 0,53 yang menunjukkan kategori sedang. Maka dapat disimpulkan multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dalam kategori sedang. Keseluruhan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Perbedaan hasil belajar dan penggunaan multimedia interaktif yang berpengaruh positif ini sejalan dengan pernyataan Ariani (2010) bahwa penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif memberikan manfaat kepada siswa antara lain lebih menarik minat siswa karena terdapat gambar, suara musik, animasi dan video, serta lebih menarik dan efektif sehingga sikap dan perhatian belajar siswa lebih meningkat dan kualitas belajar siswa lebih termotivasi. Selain itu pernyataan Basri, dkk (dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyana, 2009) bahwa

penggunaan media pembelajaran multimedia berbasis komputer salah satunya dalam bentuk CD diharapkan akan meningkatkan motivasi belajar sehingga prestasi belajar akan meningkat.

Pernyataan di atas selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Novrian Satria Perdana (2016) dengan judul “*Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Prestasi Belajar Siswa*”. Dimana dalam penelitiannya yang dilakukan pada 376 siswa SMK Negeri Jurusan Akuntansi di DKI Jakarta, terdapat perbedaan pretas belajar akuntansi antara pembelajaran akuntansi dengan multimedia dan pembelajaran akuntansi dengan buku teks. Serupa dengan hasil penelitian Novrian Satria Perdana, penelitian serupa juga dilakukan oleh Siti Anwariah dan Suci Rohayati (2017), dimana penggunaan multimedia interaktif berbasis *lectora inspire* yang diterapkan pada kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 10 Surabaya ini berpengaruh secara simultan terhadap hasil belajar siswa.

Namun, meskipun multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan hasil belajar kelas eksperimen pada *postest* memiliki rata-rata yang lebih besar dari kelas kontrol, hasil belajar yang didapatkan belum lah maksimal. Siswa baik kelas kontrol maupun eksperimen rata-rata lupa dengan materi pelajaran yang menjadi dasar untuk mempelajari materi entri jurnal khusus. Meskipun terdapat kekurangan di dalam penelitian ini, peneliti dapat menjamin bahwa keseluruhan hasil yang didapatkan dan diolah sesuai dengan kondisi dan hasil penelitian yang telah dilakukan. Peneliti yakin jika diterapkan dalam waktu yang berkelanjutan hasil belajar siswa akan lebih maksimal.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Pada bagian simpulan akan dipaparkan jawaban atas rumusan masalah yang telah dipaparkan. Kemudian rekomendasi akan diberikan kepada pihak-pihak yang menjadi sasaran manfaat penelitian ini diantaranya peneliti, pendidik, siswa dan sekolah.

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran akuntansi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kemudian untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan multimedia interaktif dan siswa yang diajarkan dengan menggunakan slide power point, maka digunakan analisis uji beda. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan multimedia interaktif berbeda dan lebih baik dari siswa yang diajarkan dengan slide power point. Dari penelitian ini multimedia interaktif dapat dipertimbangkan menjadi salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran dengan penerapan yang lebih maksimal dan berkelanjutan.

## Rekomendasi

1. Bagi Pendidik, Akuntansi merupakan salah satu mata pelajaran yang membutuhkan pengulangan dan konsentrasi pada materi. Multimedia dengan kelebihanannya dapat digunakan dimana pun, tampilan yang menarik dan fleksibel untuk digunakan siswa secara individu, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menarik perhatian siswa.
2. Bagi siswa, Akuntansi dapat dipelajari dengan cara yang menyenangkan. Memanfaatkan teknologi yang sering digunakan seperti notebook dan smartphone akan membantu pembelajaran. Multimedia untuk Akuntansi dapat menjadi salah satu media belajar Akuntansi dengan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, dengan fasilitas yang cukup memadai pemanfaatan multimedia interaktif dapat digunakan secara maksimal baik untuk bidang akuntansi maupun jurusan apa pun secara berkelanjutan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk memperhatikan tampilan fisik multimedia yang akan digunakan seperti tampilan yang lebih menarik, lalu kecepatan respon yang diberikan multimedia lebih cepat tanpa mengurangi kualitas tampilan dan komponen penting dalam multimedia. Selanjutnya dalam pelaksanaan, peneliti selanjutnya diharapkan untuk melihat pemahaman siswa terkait materi dasar yang harus dipahami siswa sebelum melanjutkan pada materi yang akan digunakan dalam penelitian. Kemudian, terapkanlah multimedia sesuai dengan langkah-langkahnya secara lengkap dan berurutan, tidak ada yang terlupa sehingga proses pembelajaran lebih maksimal. Alangkah lebih baik jika peneliti selanjutnya dapat menerapkan multimedia pembelajaran ini dalam jangka waktu yang lebih lama dan secara berkelanjutan, agar hasil belajar siswa bisa lebih maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Mugiono. 2014. Pengembangan Modul Interaktif Materi Apresiasi Puisi dan Prosa untuk Sekolah Menengah Kejuruan Wiratama Kotagajah. Skripsi. (online). <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/2241>. (diakses pada 21 Mei 2017).
- Andi Pramono. 2008. *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Antonius Rachmat dan Alphone Roswanto. 2008. *Pengantar Multimedia*. Yogyakarta: Universitas Kristen Duta Wacana.
- Ariesto Hadi Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hendah Kusuma. 2014. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Mata Kuliah Mahasiswa Pendidikan Akuntansi FKIP UNM. Skripsi. (online). <http://eprints.ums.ac.id/28469/>. (diakses pada 27 April 2017).
- I Nyoman Degeng. 2008. *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ni Ketut Kertiasih. 2013. Media Pembelajaran Matematika Penjumlahan dan Pengurangan untuk Siswa SLB/C. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keguruan-JPTK*. (online). 10(1). 53-61. <http://ejournal.uniksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/2867>. (diakses Pada 21 Mei 2017).
- Niken Ariani dan Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Novrian Satria Perdana. 2016. Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Edutech*. (online). 15(3). 199-212. <http://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/4134>. (diakses Pada 21 Mei 2017).
- Nurhadi dan Senduk. 2004. *Pembelajaran Kontekstual (CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Malang: UM Press.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Siti Anwariah dan Suci Rohayani. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire, Pemahaman Akuntansi Keuangan, Kontinuitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi-JPAK*. (online). 5(2). <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/articlle/25795/52/article.pdf>. (diakses pada 07 Desember 2017).
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresi, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.