

Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Akuntansi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Negeri 6 Pekanbaru

Siti Lestari¹, Gimin², Mujiono³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Riau
e-mail: siti.lestari0716@student.unri.ac.id

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara di SMK Negeri 6 Pekanbaru, guru menggunakan *google classroom* dalam memberikan modul pembelajaran berupa dokumen atau pdf, siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang dipelajari sehingga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan media pembelajaran tersebut, mengetahui kelayakan produk dan perbedaan motivasi belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data adalah kualitatif dan kuantitatif menggunakan uji beda (*paired sample t test*). Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu: 1) berdasarkan penilaian validasi maka media layak diuji coba lapangan. 2) Uji coba lapangan diperoleh hasil uji beda (*Paired Sample t Test*) menunjukkan bahwa nilai t sebesar -13.358 dengan Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif dan Motivasi Belajar Siswa*

Abstract

Based on the results of the interviews at SMK Negeri 6 Pekanbaru, teachers use *google classroom* in providing learning modules in the form of documents or pdf, students feel bored and do not understand the material learned so as to increase student learning motivation, research is carried out learning media development of interactive multimedia-based accounting cycles. The purpose of this development research is to produce such learning media, knowing the feasibility of the product and the difference in student learning motivation. The development model used is ADDIE. Data collection instruments in the form of interviews and questionnaires. Data analysis techniques are qualitative and quantitative using different tests (*paired sample t test*). The results of the development of interactive multimedia-based learning media are: 1) based on validation assessments, the media deserves to be tested in the field. 2) field trials obtained different test results (*Paired Sample t Test*) showed that the value of t was -13,358 with Sig. (2-tailed) of $0,000 < 0.05$, it can be concluded that the development of interactive multimedia-based accounting cycle learning media can increase students' learning motivation.

Keywords: *Learning Media, Interactive Multimedia and Student Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Motivasi belajar adalah dorongan siswa dalam mengaktifkan dan mempertahankan kegiatan belajarnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi

belajar sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang kurang berprestasi bukan karena kurang kemampuannya, melainkan karena tidak adanya motivasi belajar sehingga siswa tidak berusaha mengoptimalkan seluruh kemampuannya (Emda, 2018). Seorang siswa yang mengalami kejenuhan dalam belajar akan memperoleh ketidakhadiran dalam hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendorong untuk menggerakkan siswa agar semangat belajar sehingga dapat memiliki prestasi belajar. Semangat belajar dapat dimiliki dengan meningkatkan motivasi belajar.

Media pembelajaran memiliki peran penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya media, proses pembelajaran lebih kondusif, terjadinya umpan balik, dan lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber belajar. Dengan memanfaatkan media secara baik dapat membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain. Salah satu upaya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yaitu menggunakan media pembelajaran (Febrita and Ulfah, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran. Hal ini dibuktikan ada perbedaan motivasi 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. Hal ini dibuktikan oleh penelitian (Perdana, 2017), dimana nilai rata-rata selisih *pretest-posttest* kelas eksperimen yang menggunakan multimedia lebih besar dari nilai rata-rata *pretest-posttest* kelas kontrol.

Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan tercermin dalam pemanfaatan media salah satunya media berbasis multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar yang selalu berkembang setiap tahunnya. Salah satu bentuk multimedia interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran akuntansi adalah media interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* berbasis IT (*Information Technology*) yang dapat digunakan pada *smartphone* siswa. Kecanggihan teknologi menuntut untuk memaksimalkan fasilitas yang ada dan salah satunya adalah teknologi Telepon Pintar dan fasilitas penunjang IT lainnya.

Saat ini, *smartphone* bukan lagi menjadi barang yang mewah, karena hampir semua elemen masyarakat mempunyai *smartphone*, mulai dari guru hingga siswa. Dengan demikian, hal ini selain memudahkan para guru, juga dapat memberi manfaat kepada siswa untuk bisa belajar dengan menggunakan *smartphone* ditunjang dengan fasilitas sekolah, sehingga proses belajar mengajar lebih optimal. Proses belajar mengajar yang optimal tentu akan berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 6 Pekanbaru khususnya pada mata pelajaran akuntansi dasar tahapan siklus akuntansi, media pembelajaran yang digunakan guru terbatas dan monoton, seperti hanya mengandalkan *google classroom* untuk memberikan modul pembelajaran dalam bentuk dokumen atau pdf. Siswa merasa bosan dan kurang memahami materi yang dipelajari karena diberi tugas mencatat materi terus menerus. Oleh karena itu, motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan dan salah satu caranya dengan pengembangan media pembelajaran.

Dengan adanya keterkaitan antara media pembelajaran dan motivasi belajar siswa, maka multimedia interaktif untuk pembelajaran akuntansi adalah salah satu alternatif untuk memaksimalkan motivasi belajar siswa. Namun, tidak semua guru yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam pembelajaran. Kurang maksimalnya guru dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi pada media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Contohnya proses belajar mengajar yang biasa dilakukan oleh guru dengan hanya memanfaatkan buku dan LKS (Lembar Kerja Siswa), maka perlu dioptimalkan dengan memanfaatkan fasilitas sekolah dan

juga yang dimiliki siswa, yaitu melalui multimedia interaktif yang dapat digunakan pada *smartphone* yang ditunjang dengan fasilitas sekolah untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran agar motivasi siswa dalam belajar akuntansi dapat meningkat, yaitu dengan pengembangan media berbasis multimedia interaktif menggunakan *powerpoint*. Siswa diharapkan memiliki dorongan sendiri untuk belajar sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Emda 2018). Selain itu motivasi belajar adalah dorongan siswa dalam mengaktifkan dan mempertahankan kegiatan belajarnya untuk mencapai tujuan (Sanjaya, 2010). Siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kurangnya kemampuan, melainkan karena tidak adanya motivasi belajar sehingga siswa tidak berusaha mengoptimalkan seluruh kemampuannya. Adapun faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu: (1) Guru merupakan peranan penting dalam mempengaruhi motivasi belajar siswa melalui metode pengajaran yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran. (2) Orang tua dan keluarga berperan dalam membimbing, membantu dan mengarahkan anak dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang kemungkinan dihadapi dalam belajar dan (3) Masyarakat dan lingkungan berpengaruh terhadap motivasi belajar pada anak masa sekolah (Syah, 2013).

Terdapat beberapa indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut: (1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai), (2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) Lebih senang bekerja mandiri, (5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif), (6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu), (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya, dan (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Sardiman, 2018).

Istilah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar' (Arsyad, 2014). Dalam kegiatan pembelajaran, media sangat diperlukan sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponennya meliputi tujuan, materi, metode dan evaluasi (Rusman, 2013). Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan anak untuk mandiri, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, dan (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi (Arsyad, 2014).

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia sangat potensial untuk meningkatkan mutu dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan multimedia tidak hanya mampu memperjelas penyajian materi, tetapi juga dapat menghemat waktu belajar dan mampu memberikan pengalaman di lapangan yang sulit dilakukan tanpa media tersebut (Dewi, 2015).

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya: Kelebihan multimedia interaktif sebagai berikut: (1) Dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri), (2) Memberikan iklim afeksi secara individual artinya yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan intruksi seperti yang diinginkan, (3) Meningkatkan motivasi belajar, (4) Memberikan umpan balik (respon), dan (5) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunaannya. Sedangkan kekurangannya yaitu (1) Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional, dan (2) Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama (Munadi, 2012).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif, (2) mengetahui kelayakan media pembelajar tersebut, dan (3) mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa.

METODE

Dalam penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Kurniawati, 2019). Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dapat digunakan dalam pengembangan berbagai jenis produk pembelajaran salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif ini menggunakan *software Powerpoint*. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini meliputi 2 ahli materi, 2 ahli media dan siswa kelas X SMK Negeri 6 Pekanbaru sebanyak 32 orang.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara adalah suatu proses tanya jawab atau dialog secara lisan antara pewawancara dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan oleh peneliti (Kurniawati, 2019). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran yang diperoleh dari guru dan siswa. Sedangkan Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012). Kuesioner digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan untuk kelayakan uji coba lapangan dan mengukur motivasi belajar siswa. Adapun skor konversi penilaian validasi media dan motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Skor Konversi Penilaian Validasi Media Pembelajaran

Data Kuantitatif	Rerata Skor	Kriteria
5	$X > 4,2$	Sangat Baik/Tinggi
4	$3,4 < X \leq 4,2$	Baik/Tinggi
3	$2,6 < X \leq 3,4$	Cukup
2	$1,8 < X \leq 2,6$	Kurang/Rendah
1	$X \leq 1,8$	Sangat Kurang/Rendah

Sumber: Data Olahan, 2022.

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan uji coba (*Paired Sample t Test*) menggunakan SPSS 2022. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2015). Sedangkan uji beda berpasangan (*Paired Sample t-Test*) adalah salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak

bebas (berpasangan). Walaupun menggunakan individu yang sama, peneliti tetap memperoleh dua macam data sampel, yaitu data dari perlakuan pertama dan data dari perlakuan kedua (Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, 2017).

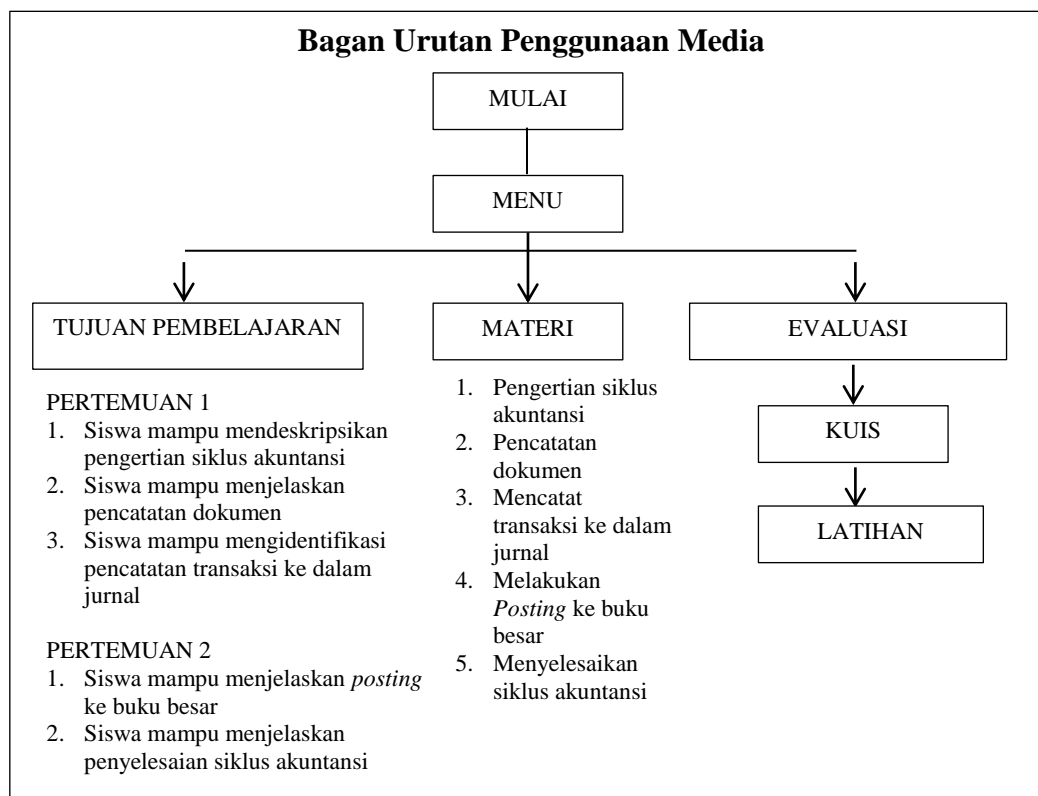
HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran (*Analysis*)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa, media pembelajaran yang digunakan guru berupa modul dalam bentuk pdf atau dokumen dan *powerpoint* yang diberikan melalui *google classroom*. Selama proses pembelajaran respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan guru yaitu kurang aktif sehingga pembelajaran kurang maksimal, kesulitan dalam memahami materi karena guru kurang menjelaskan, dan cepat bosan karena mencatat materi terus menerus. Berikut ini media yang diinginkan siswa dalam belajar siklus akuntansi yaitu *powerpoint*, video, dan gambar atau animasi. Dari hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang didapat, diketahui bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif karena dapat membantu guru dalam mengatasi kesulitan belajar siswa dan siswa dapat belajar mandiri serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Desain Media Pembelajaran (*Design*)

Produk penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran berbasis multimedia interaktif bagi siswa kelas X SMK. Tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif yaitu pembuatan *flowchart* yang menggambarkan urutan proses dari suatu media yang akan dibuat. Adapun *flowchart* proses pengembangan media dibuat seperti gambar berikut:



Gambar 1. *Flowchart* proses pengembangan media

Pengembangan Media Pembelajaran (*Development*)

Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif terdapat beberapa bagian yaitu:

- 1) Tampilan halaman awal terdiri dari judul media dan tombol play untuk menjalankan media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia tersebut.



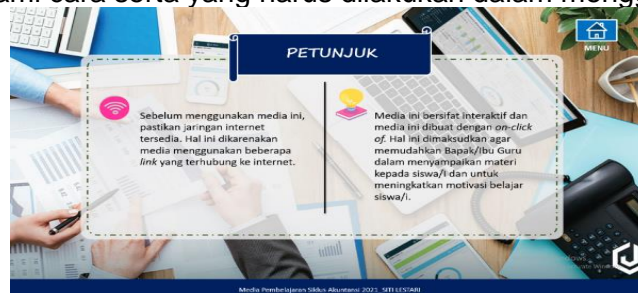
Gambar 2. Tampilan halaman awal

- 2) Tampilan menu utama terdiri dari petunjuk penggunaan, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, video, evaluasi, daftar pustaka, profil pengembang media dan tombol keluar.



Gambar 3. Tampilan menu utama

- 3) Tampilan petunjuk penggunaan media terdapat petunjuk agar para pengguna dapat memahami cara serta yang harus dilakukan dalam menggunakan media.



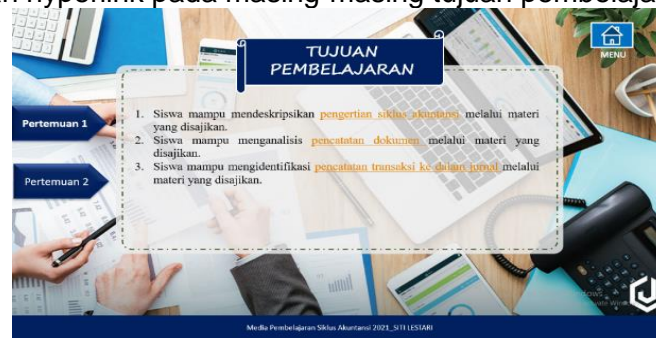
Gambar 4. Tampilan petunjuk penggunaan media

- 4) Tampilan kompetensi dasar terdapat indikator serta menambahkan hyperlink pada masing-masing indikator.



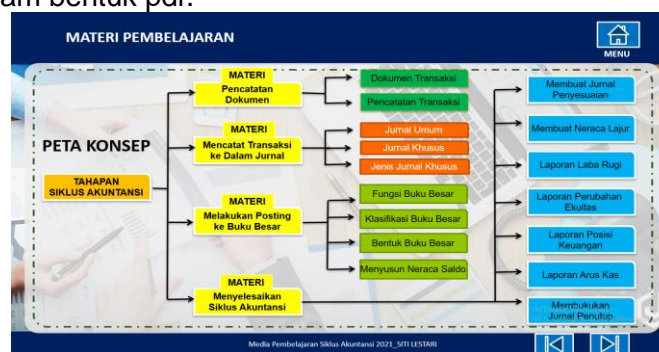
Gambar 5. Tampilan kompetensi dasar

- 5) Tampilan tujuan pembelajaran terdapat juga perubahan pada tata letak serta menambahkan hyperlink pada masing-masing tujuan pembelajaran.



Gambar 6. Tampilan tujuan pembelajaran

- 6) Tampilan materi pembelajaran terdapat peta konsep dan modul tahapan siklus akuntansi dalam bentuk pdf.



Gambar 7. Tampilan materi pembelajaran

- 7) Tampilan video pembelajaran terdapat beberapa video mengenai materi tahapan siklus akuntansi.



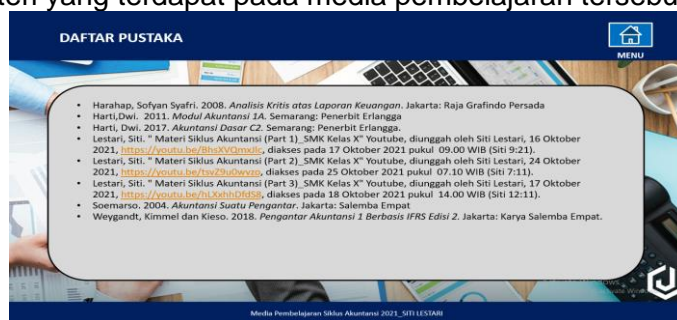
Gambar 8. Tampilan video pembelajaran

- 8) Tampilan evaluasi terdapat 2 latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.



Gambar 9. Tampilan evaluasi

9) Tampilan daftar pustaka terdapat bahan referensi yang dijadikan sebagai rujukan dalam isi materi yang terdapat pada media pembelajaran tersebut.



Gambar 10. Tampilan daftar pustaka

10) Tampilan profil pengembang media terdapat biodata diri dari pengembang media pembelajaran siklus akuntansi.



Gambar 11. Tampilan profil pengembang

Dalam pembuatannya, media yang digunakan yaitu *powerpoint*. Media pembelajaran dibuat ringkas dan seifisien mungkin dalam penggunaannya sehingga memudahkan pengguna dalam memahami materi ataupun mengerjakan soal. Proses pembuatan media dilaksanakan secara bertahap dan juga dilakukan serangkaian validasi oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media guna menghasilkan media pembelajaran yang layak diuji coba dan bermanfaat bagi penggunanya.

Implementasi Media Pembelajaran Analisis Deskriptif

Adapun penilaian pada uji coba lapangan meliputi aspek manfaat media dan aspek kelebihan multimedia interaktif. Hasil penilaian aspek manfaat media oleh siswa pada uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut.

a) Aspek manfaat media

Tabel 2. Data penilaian (aspek manfaat media) berupa modul oleh siswa pada uji coba lapangan

No	Indikator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Memperjelas penyajian pesan dan informasi	3,81	Baik
2	Meningkatkan dan mengarahkan siswa untuk mandiri	3,47	Baik
3	Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu	3,93	Baik
4	Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa	4,25	Sangat Baik
Total Rata-rata Skor		30,59	
Rata-Rata Skor		3,82	Baik

Sumber: Data Olahan, 2022.

Berdasarkan Tabel 2. diketahui total rata-rata skor penilaian pada aspek manfaat media berupa modul adalah 30,59 dengan 4 indikator berisi 8 pernyataan, sehingga rata-rata dari skor penilaian adalah 3,82 dengan kategori baik. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek manfaat media berupa modul pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan kategori baik.

Tabel 3. Data penilaian (aspek manfaat media) berupa multimedia interaktif oleh siswa pada uji coba lapangan

No	Indikator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Memperjelas penyajian pesan dan informasi	4,45	Sangat Baik
2	Meningkatkan dan mengarahkan siswa untuk mandiri	4,25	Sangat Baik
3	Mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu	4,50	Sangat Baik
4	Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa	4,60	Sangat Baik
Total Rata-rata Skor		35,53	
Rata-Rata Skor		4,44	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan, 2022.

Berdasarkan Tabel 3. diketahui total rata-rata skor penilaian pada aspek manfaat media berupa multimedia interaktif adalah 35,53 dengan 4 indikator berisi 8 pernyataan, sehingga rata-rata dari skor penilaian adalah 4,44 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek manfaat media berupa media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif yang digunakan oleh guru dengan kategori sangat baik.

b) Aspek kelebihan multimedia interaktif

Tabel 4. Data penilaian (aspek kelebihan multimedia interaktif) oleh siswa pada uji coba lapangan

No	Indikator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual	4,31	Sangat Baik
2	Memberikan iklim afeksi secara individual	4,31	Sangat Baik
3	Meningkatkan motivasi belajar	4,25	Sangat Baik
4	Memberikan umpan balik (respon)	4,41	Sangat Baik
5	Kontrol pemanfaatan media sepenuhnya berada pada pengguna	4,22	Sangat Baik
Jumlah		21,50	
Rata-Rata Skor		4,30	Sangat Baik

Sumber: Data Olahan, 2022.

Berdasarkan Tabel 4. diketahui jumlah skor penilaian pada aspek kelebihan multimedia interaktif adalah 21,50 dengan 5 indikator, sehingga rata-rata dari skor penilaian adalah 4,30 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek kelebihan multimedia interaktif dengan kategori sangat baik.

Adapun hasil data motivasi belajar yang diperoleh dari siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

a) Aspek motivasi belajar

Tabel 5. Data penilaian (aspek motivasi belajar) sebelum menggunakan multimedia interaktif oleh siswa pada uji coba lapangan

No	Indikator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Tekun menghadapi tugas	3,53	Tinggi
2	Ulet menghadapi kesulitan (tidak putus asa)	3,58	Tinggi
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	2,97	Cukup
4	Lebih senang bekerja mandiri	3,70	Tinggi
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	3,19	Cukup
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	3,47	Tinggi
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya	3,06	Cukup
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	2,88	Cukup
Total Rata-rata Skor		53,25	
Rata-Rata Skor		3,33	Cukup

Sumber: Data Olahan, 2022.

Berdasarkan Tabel 5. diketahui total rata-rata skor penilaian pada aspek motivasi belajar sebelum menggunakan multimedia interaktif adalah 53,25 dengan 16 pernyataan, sehingga rata-rata dari skor penilaian adalah 3,33 dengan kategori cukup. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif dengan kategori cukup.

Tabel 6. Data penilaian (aspek motivasi belajar) setelah menggunakan multimedia interaktif oleh siswa pada uji coba lapangan

No	Indikator	Rata-rata Skor	Kategori
1	Tekun menghadapi tugas	4,30	Sangat Tinggi
2	Ulet menghadapi kesulitan (tidak putus asa)	4,25	Sangat Tinggi
3	Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah	3,92	Tinggi
4	Lebih senang bekerja mandiri	4,09	Tinggi
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	3,91	Tinggi
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	4,08	Tinggi
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya	3,86	Tinggi
8	Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal	4,27	Sangat Tinggi
Total Rata-rata Skor		65,53	
Rata-Rata Skor		4,10	Sangat Tinggi

Sumber: Data Olahan, 2022.

Berdasarkan Tabel 6. diketahui total rata-rata skor penilaian pada aspek motivasi belajar setelah menggunakan multimedia interaktif adalah 65,53 dengan 16 pernyataan, sehingga rata-rata dari skor penilaian adalah 4,10 dengan kategori Sangat

Tinggi. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aspek motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif dengan kategori sangat tinggi atau motivasi belajar siswa meningkat.

Uji Beda (Paired Sample t-Test)

Tabel 7. Hasil Uji Beda (Paired Sample t-Test) manfaat media pembelajaran berupa modul dan multimedia interaktif

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Modul - Multimedia Interaktif	4.93750	3.27195	.57840	6.11716	-3.75784	-8.536	31	.000

Sumber: Data Olahan SPSS 22, 2022.

Berdasarkan Tabel 7. diketahui bahwa nilai t sebesar -8.536 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara manfaat media pembelajaran berupa modul dan multimedia interaktif. Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif lebih baik daripada modul.

Tabel 8. Hasil Uji Beda (Paired Sample t-Test) motivasi belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Motivasi belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif – Motivasi belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif	12.28125	5.20071	.91936	14.15631	10.40619	13.358	31	.000

Sumber: Data Olahan SPSS 22, 2022.

Berdasarkan Tabel 8. diketahui bahwa nilai t sebesar -13.358 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 < 0.05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar pada data sebelum dan setelah belajar menggunakan multimedia interaktif. Oleh karena itu, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian validasi oleh ahli media dan ahli materi dapat dikategorikan sangat baik dan layak untuk dilakukan uji coba lapangan. Berdasarkan hasil uji beda (*paired sample t test*) bahwa manfaat media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif lebih baik daripada modul dan pengembangan media pembelajaran siklus akuntansi berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Adapun saran bagi pendidik agar dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam proses belajar mengajar. Bagi siswa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar. Serta bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai referensi dan meneliti sampai tahapan evaluasi, sehingga media digunakan lebih maksimal dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Gimin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Mujiono, S.Pd., MM., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau yang telah memberikan ilmu dan membantu peneliti dalam rangka keperluan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Tiara Anggia. 2015. "Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3 (1): 1–10. <https://doi.org/10.3997/1873-0604.2016037>.
- Emda, Amna. 2018. "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran." *Lantanida Journal* 5 (2): 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. 2019. "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 0812 (2019): 181–87. <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.
- Kurniawati, Yenni. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Bidang Ilmu Pendidikan Kimia*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus Publishing and Printing.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Perdana, Novrian Satria. 2017. "The Utilization of Learning Multimedia As Strategies To Increase Students Learning Achievement (Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Prestasi Belajar Siswa)." *Edutech* 15 (3): 199. <https://doi.org/10.17509/edutech.v15i3.4134>.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta: Prenada Media.
- Sardiman, AM. 2018. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- . 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.