

PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI KEUANGAN

Tiara Syaputri¹, Rijal

Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

e-mail : tiarasyputri@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.A 2024-2025. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AKL SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode angket dan seperangkat soal untuk melihat hasil belajar akuntansi keuangan siswa dengan menggunakan multimedia interaktif. Kemudian, hasil penelitian diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 6,092 sedangkan besarnya t_{tabel} pada taraf signifikan adalah sebesar 1,6923. Oleh karena itu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $6,092 > 1,6923$. Dengan demikian, hipotesis observasi (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Maka, dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dari multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas XI AKL SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis T.A 2024-2025.

Kata kunci : Pengaruh, Multimedia Interaktif, Hasil Belajar Akuntansi Keuangan

Abstract

This study aims to determine the effect of the use of interactive multimedia on the financial accounting learning outcomes of class XI AKL students of SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis in the academic year 2024-2025. This study uses a quantitative research type. The population and sample in this study were all class XI AKL students of SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis totaling 35 people. The data collection technique in this study used a questionnaire method and a collection of questions to see the results of students' financial accounting learning using interactive multimedia. Then, the results of the study obtained a t -count value of 6.092 while the size of the t -table at the significant level was 1.6923. Therefore, $t\text{-count} > t\text{-table}$ or $6.092 > 1.6923$. Thus, the observation hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. So, it can be concluded that there is a significant influence of interactive multimedia on the learning outcomes of class XI AKL students of SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis in the academic year 2024-2025.

Keywords: Influence, Interactive Multimedia, Financial Accounting Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Sigalingging (2022:749) Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk tidak hanya menjadi sumber informasi tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Di era digital ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti multimedia interaktif sangat relevan. Multimedia interaktif mencakup teks, gambar, suara, animasi, dan video yang memungkinkan adanya interaksi antara siswa dengan materi pembelajaran.

Pada kenyataannya, di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis, proses pembelajaran Akuntansi Keuangan masih di dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, yang membuat siswa kurang aktif dan cepat bosan. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Akuntansi Keuangan adalah mata pelajaran yang memerlukan pemahaman konsep serta latihan perhitungan yang tidak sedikit, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi keterlibatan siswa secara optimal.

Oleh karena itu, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan penggunaan multimedia interaktif. seperti yang dikemukakan oleh (Nizaar, M., & Utaminingsih, R. 2020) dalam proses pembelajaran, guru harus memiliki dan mengasah keterampilan dalam menciptakan bahan ajar, terutama pada siswa di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) agar dapat memfasilitasi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menciptakan media yang menarik agar dapat membantu siswa ikut serta terlibat secara terus menerus baik fisik maupun mental dalam pembelajaran.

Dalam hal ini, multimedia interaktif diharapkan dapat menjembatani permasalahan tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi Keuangan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk mengukur dan menganalisis hubungan antara dua variabel secara objektif berdasarkan data numerik. Desain yang digunakan adalah metode one-group pretest-posttest, yang berarti bahwa hanya terdapat satu kelompok yang diberi tes awal (pretest) sebelum perlakuan, kemudian diberi perlakuan berupa penerapan multimedia interaktif, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk melihat perbedaan atau peningkatan hasil belajar setelah perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI AKL SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis sebanyak 35 siswa dan seluruh populasi dijadikan sampel.

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, digunakan dua jenis instrumen pengumpulan data, yaitu *pertama*, lembar angket (kuesioner) yang digunakan untuk mengukur penerapan multimedia interaktif (variabel X). *Kedua*, soal akuntansi keuangan yang disusun secara sistematis untuk diisi oleh responden. Dalam hal ini angket yang diberikan sudah berstruktur dan disediakan alternatif jawaban dari pertanyaan yang diajukan dan responden hanya tinggal memilih salah satu dari jawaban tersebut. (variabel Y) untuk mengukur hasil belajar siswa. Data yang diperoleh dari hasil angket dan tes, dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 30. Analisis data dilakukan dalam beberapa tahap yaitu analisis regresi linear sederhana dan uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest setelah perlakuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis dengan menggunakan multimedia interaktif di kelas XI AKL yaitu, pembelajaran mengenai kartu persediaan. Setelah peneliti melakukan pembelajaran di kelas tersebut, siswa diberi tes akhir untuk mengetahui adanya pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar kartu persediaan dengan memberikan soal kepada siswa. Hasil penelitian dan pembahasan pada bab ini adalah hasil studi lapangan untuk

meperoleh data dengan teknik pengambilan sejumlah data yang berupa nilai tes akhir hasil belajar dan keaktifan siswa. Untuk menjawab beberapa rumusan masalah yang dikemukakan pada bagian pendahuluan diperlukan suatu pengujian data hasil penelitian.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes pilihan yang dikutip dari buku panduan guru dan dari buku referensi peneliti sehingga instrumen dianggap sudah baku. Dari hasil penelitian diperoleh jumlah nilai total model *Pretest* 2.365, nilai *Posttest* 3.335, dapat disimpulkan ada pengaruh yang positif dan signifikan antara multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan siswa kelas XI AKL SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis.

Uji regresi linear sederhana digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen, yaitu multimedia interaktif (X), terhadap variabel dependen, yaitu hasil belajar (Y). Berdasarkan data yang diperoleh, dilakukan perhitungan nilai konstanta (a) dan koefisien regresi (b) dengan menggunakan rumus regresi linear sederhana. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai konstanta $a = 81,86154$ dan koefisien regresi $b = 0,1986$. Maka, diperoleh persamaan regresi :

$$Y = 81,86154 + 0,1986 X$$

Persamaan ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan dalam pemanfaatan multimedia interaktif akan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 0,1986. Nilai konstanta sebesar 81,86154 mengindikasikan bahwa variabel X (pemanfaatan multimedia interaktif) bernilai nol, maka nilai prediksi hasil belajar siswa adalah sebesar 81,86154. Hal ini mengindikasikan adanya hubungan positif antara kedua variabel. Selain itu, nilai error standar estimasi S_e dihitung sebesar 0,4249, dan standar error koefisien regresi $S_b = 0,326$, yang digunakan untuk uji signifikansi koefisien regresi melalui uji t.

Setelah memperoleh persamaan regresi dan nilai koefisien regresinya, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah koefisien regresi signifikan atau tidak. Uji yang diunakan adalah uji t, dengan hipotesis sebagai berikut :

- H_0 (Hipotesis nol) : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan interaktif terhadap hasil belajar siswa ($b = 0$).
- H_1 (Hipotesis alternatif) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa ($b \neq 0$).

Dari hasil perhitungan nilai t_{hitung} sebesar 6,092. Sementara itu, nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 dan derajat kebebasan ($n-2 = 35-2 = 33$) adalah sebesar 1,6923. Karena nilai t_{hitung} (6,092) > t_{tabel} (1,6923), maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa semakin sering dan efektif guru menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, maka semakin baik pula pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu disarankan agar penggunaan multimedia interaktif terus dikembangkan dan diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan mutu pendidikan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif memberikan

pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi keuangan. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (6,902) < t_{tabel} (1,6923), yang berarti hipotesis alternatif diterima. Ini menunjukkan adanya hubungan positif antara penggunaan multimedia interaktif dengan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa, dan membantu dalam pemahaman konsep-konsep akuntansi secara lebih mendalam.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan agar guru mulai menggunakan multimedia interaktif secara rutin dalam proses pembelajaran, terutama untuk materi yang dianggap sulit, guna membantu siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Sekolah juga diharapkan menyediakan fasilitas pendukung sederhana seperti LCD proyektor dan speaker agar penggunaan multimedia dapat berjalan optimal. Siswa sebaiknya lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, terutama ketika guru menggunakan media interaktif, karena hal ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menerapkan penelitian serupa pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Jumita Wulandari, T., Muin Sibuea, A., Siagian, S., Tanjung Morawa, M., Serdang, D., & Utara, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi*. 5(Juni), 2355–4983.
- Daryanto, J. (n.d.). *Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Tembang Macapat Dalam Pembelajaran Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Dina, E., Program, S., Akuntansi, S. P., Ekonomi, J. P., Ekonomi, F., & Program, S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Matei Pajak Penghasilan Pasal 21 Di Smkn 10 Surabaya*.
- Kholifah, S., & Koerniawan, I. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Akuntansi Keuangan di SMK Universitas STEKOM Semarang*. In *Ilmiah Pendidikan Ekonomi* (Vol. 7, Issue 2). <http://journal.upgris.ac.id/index.php/equilibriapendidikan>
- Lubis, R., Khairunnisa, I., Pendidikan, D., Fkip, E., Pendidikan, M., Muslim, U., & Al Washliyah, N. (2020). *Model Pembelajaran Direct Instruction Terhadap Hasil Belajar Akuntansi*.
- Rahmat, S. T. (n.d.). *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran*. <http://www.uic.edu/depts/>
- Sidauruk, S. M., Silalahi, M. V., & Pasaribu, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 4 Pematangsiantar*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 10–14. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3768>
- Sigalingging, D., Sembiring, R. K., Sitepu, A., & Silaban, P. J. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Iv Di Sd*. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 749. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8537>
- Smp, S. A., Ananda, H., Supadio, J. A., & Raya, K. (2022a). *Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa*. In *JUWARA: Jurnal Wawasan*

dan Aksara (Vol. 2).Zulkifli Hasibuan, M., & Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, P. (2024). The Influence of Learning Motivation on Economic Learning Outcomes in Class X MAS PPMDH Medan Students in the 2023/2024 Academic Year. *Jurnal Nasional Holistic Science*, 4(2), 346–354.