EFEKTIFITAS PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF EXCEL SIKLUS AKUNTANSI TERHADAP HASIL BELAJAR DITINJAU DARI *SELF-EFFICACY* MAHASISWA

Oleh
Ihsan[1)] & Musniasih Yuniati[2)]
[1,2]Universitas Nahdlatul Wathan Mataram
Email: [1]ihsanisan949@gmail.com & [2]musniasih.y@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif siklus akuntansi berbasis *excel* dan menguji keefektifannya terhadap peningkatan hasil belajar ditinjau dari *self-efficacy* mahasiswa. Metode *research* & *development* menggunakan model ADDIE dengan desain uji lapangan quasi eksperimen faktorial 2×2 *pretest-posttest non-equivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) media pembelajaran interaktif berbasis *excel* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran siklus akuntansi pada matakuliah pengantar akuntansi berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon mahasiswa dengan total rata-rata 89% kriteria sangat baik. (2) ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis excel dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional. (3) ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi lebih baik dengan kelompok mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* rendah. (4) pada level *self-efficacy* yang sama-sama tinggi ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan menerapkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis excel lebih baik dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional. (5) pada level *self-efficacy* yang sama-sama rendah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan menerapkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* lebih baik dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional.

Kata Kunci: Efektifitas Pengembangan, Media Interaktif, Excel, *Self-Efficacy* & Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan primer yang harus dipenuhi oleh setiap orang dan negara berkewajiban menyiapkan penyelenggaran pendidikan yang berkualitas agar peserta didik dapat mengembangkan segala kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Namun pada kenyataannya akhir-akhir ini rendahanya capaian hasil belajar mahasiswa pada matakuliah pengantar akuntansi khususnya pada materi siklus akuntansi, berdasarkan pengamatan peneliti salah satu penyebabnya adalah rendahnya literasi dan minat membaca dikalangan mahasiswa karena mayoritas buku-buku akuntansi tebal sehingga memerlukan waktu lama untuk merangkum dan mencerna isinya. Selain itu, banyaknya mahasiswa yang beranggapan bahwa akuntansi adalah matakuliah yang sangat sulit dan momok yang menakutkan, membosankan, dan beban kognitif bagi mahasiswa karena penuh dengan analisis angka-angka nominal keuangan yang bersifat abstrak yang harus didukung dengan konsentrasi tinggi dan keterampilan menghitung yang mumpuni.

Oleh karena itu, untuk menjembatani kebutuhan-kebutuhan mahasiswa dalam proses perkulihan akuntansi diperlukan suatu kegiatan

ISSN No. 1978-3787 (Cetak)
ISSN 2615-3505 (Online)

pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis *excel* yang diharapkan dapat mengubah perspektif mahasiswa tentang perkuliahan akuntansi yang "sulit" menjadi mudah, "membosankan" menjadi menyenangkan, membentuk dan meningkatkan kepercayaan diri (*self-efficacy*) mahasiswa dalam menyelesaikan tugas-tugas perkuliahan pengantar akuntansi yang bermuara pada pencapaian prestasi akademik (hasil belajar) yang lebih optimal.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bawa pencapaian hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor internal dan faktor eksternal mahasiswa. Faktor internal (dalam diri) mahasiswa berupa *self-efficacy*. *Self-efficacy* adalah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan yang baik atau buruk, tepat atau salah, bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan. Menurut Bandura (2005: 470) *self-efficacy* merupakan keyakinan manusia pada kemampuan mereka untuk melatih sejumlah ukuran pengendalian terhadap fungsi diri mereka dan kejadian-kejadian dilingkungannya. S*elf-efficacy* berbeda dengan aspirasi (cita-cita), karna cita-cita menggambarkan sesuatu yang ideal yang seharusnya (dapat dicapai), sedang *self-efficacy* menggambarkan penilaian kemampuan diri (Alwisol, 2007: 287).

Menurut Bandura dan Schunk (1981) orang dengan pertimbangan *self-efficacy* yang kuat mampu menggunakan usaha terbaiknya untuk mengatasi hambatan, sedangkan orang dengan *self-efficacy* yang lemah cenderung untuk mengurangi usahanya atau lari dari hambatan yang ada. Lebih lanjut dijelaskan bahwa, individu yang memiliki *self-efficacy tinggi akan mencapai suatu kinerja yang lebih baik karena individu ini memiliki motivasi yang kuat, tujuan yang jelas, emosi yang stabil dan kemampuannya untuk memberikan kinerja atas aktivitas atau perilaku dengan sukses. Berbeda dengan individu yang memiliki self-efficacy* rendah akan cenderung tidak mau berusaha atau lebih menyukai kerjasama dalam situasi yang sulit dengan kompleksitas tugas yang tinggi (Bandura, 1991). Lebih lanjut, Bandura (1997) menambahkan bahwa *self-efficacy* dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan, melalui salah satu atau kombinasi empat sumber (Alwisol, 2007:288-289), yaitu: 1) *experience performance* (pengalaman performansi) adalah prestasi yang pernah dicapai pada masa yang telah lalu; 2) *vicarious experience* (pengalaman vikarius) diperoleh melalui model sosial. *self-efficacy* akan meningkat ketika mengamati keberhasilan orang lain; 3) *social persuasion* (persuasi sosial), *self-efficacy* juga dapat diperoleh, diperkuat atau dilemahkan melalui persuasi sosial; 4) *emotional arousal* (keadaan emosi), emosi yang kuat, takut, cemas, dan stres dapat mengurangi *self-efficacy*.

Selain faktor internal, faktor eksternal (luar diri) mahasiswa berupa penerapan media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat mengarahkan mahasiswa belajar secara mandiri. Secara umum, media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa (Basyiruddin, 2002: 11). Sedangkan menurut Gerlach dan Elly (dalam Arsyad, 2008: 3) mengatakan secaraa garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Lebih lanjut Gagne (1970) dalam Sadiman, dkk. (2010: 6) media adalah berbagai jenis komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, dan dibaca (Sadiman, dkk., 2010: 7). Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka

media itu disebut media pembelajaran (Prawradilaga dan Evaline Siregar, 2004: 4).

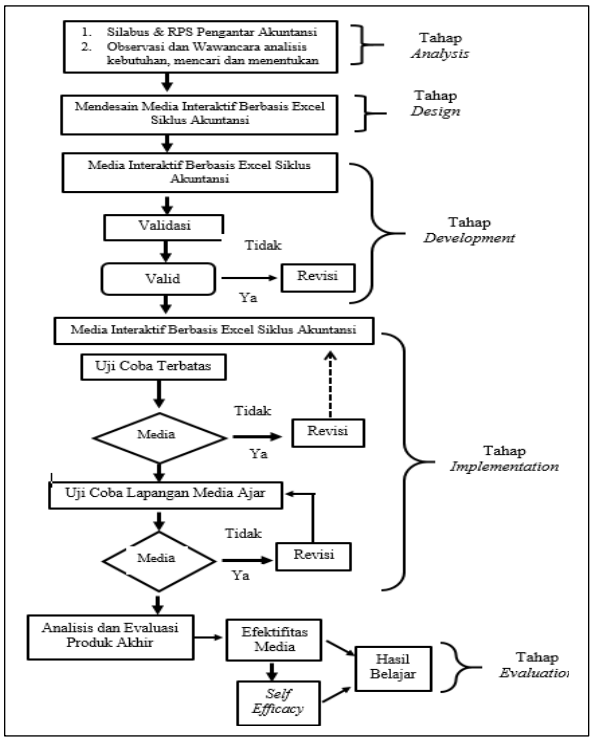
Menurut Uno, *et al*. (2010) secara umum pengembangan media ditujukan untuk tiga hal yaitu: 1) keefektifan pembelajaran, 2) efisiensi pembelajaran, dan 3) daya tarik pembelajaran. *M*edia dapat dikembangkan menggunakan *software microsoft excel* karena memiliki keunggulan dalam mengolah angka, menggunakan rumus-rumus logika, mudah diprogram dan ketersediaannya yang luas di setiap komputer (Semadiartha, 2012). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* mengacu pada karakteristik belajar peserta didik dalam merespons stimulus yang ditampilkan layar komputer karena *excel* dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Munadi, 2008). Lebih lanjut, Fibriani dkk. (2014:4) menyatakan bahwa media interaktif ini membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat digunakan untuk mengulang materi pembelajaran di rumah. Pemanfaatan aplikasi *microsoft excel* diperlukan karena prestasi belajar siswa akan meningkat, serta pembelajaran disajikan lebih menarik (Agustinawati, 2014). Anggri (2013) menyatakan pembelajaran berbantuan *software excel* menjadi salah satu alternatif yang efektif meningkatkan hasil belajar.

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan belajar. Bloom (Anderson, *et al*. 2010) mengklsifikasikan hasil belajar menjadi tiga domain, yaitu: domain kognitif, domain afektif, dan domain psikomotorik. Domain kognitif, menaruh perhatian pada pengembangan kapabilitas dan keterampilan intelektual. Domain afektif, berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap dan emosi. Sedangkan domain psikomotorik, menaruh perhatian pada kegiatan-kegiatan manipulatif atau keterampilan motorik. . Dari asfek kognitif, hasil belajar nampak dalam suatu prestasi yang dicapai mahasiswa dalam bentuk angka-angka sebagai bentuk perwujudan dari hasil proses belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*, merupakan suatu kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang teruji secara empiris (Mulyataningsih, 2011: 186). Menurut Sugiyono (2010; 297) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Pengembangan media pembelajaran ini, menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dalam Mulyataningsih (2011: 184) meliputi lima kegiatan utama yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.*



Gambar 1. Diagram Alir Tahapan Proses Pengembangan Media Model ADDIE

Desain uji lapangan menggunakan *quasi experimental* desain faktorial 2×2 *pretest-posttest non-equivalent control group design* (Kerlingger, 2003; Cozby, 2009; Creswell,

ISSN No. 1978-3787 (Cetak)
ISSN 2615-3505 (Online)

2010) melibatkan 40 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Nahdlatul Wathan Mataram Semester Ganjil Tahun Akademik 2020/2021. Menurut Sugiyono (2010: 114) desain eksperimen semu mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Kelompok pertama yang merupakan kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis *excel,* sedangkan kelompok kedua (kelompok kontrol) mendapatkan perlakuan menerapkan media konvensional.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen validasi media dan instrumen uji coba. Instrumen validasi media terdiri atas (1) lembar validasi media untuk ahli media pembelajaran, (2) lembar validasi materi untuk ahli materi, serta (3) lembar angket respon mahasiswa tentang penilaian kualitas dan kelayakan media pembelajaran (4) angket *self-efficacy*, dan (5) soal tes hasil belajar kognitif.

Data dianalisis dengan menggunakan dua teknik statistik, yaitu (1) statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis jawaban validator dan respon mahasiswa atas penilaian kelayakan media pembelajaran dalam bentuk rentang skor sebagai berikut.

Tabel 1 Skala Penilaian Validator

Kategori	Bobot Skor	Persentase (%)
Sangat Baik (SB)	4	82 - 100
Baik (B)	3	63 - 81
Tidak Baik (TB)	2	44 – 62
Sangat Tidak Baik (STB)	1	25- 43

(Widiyoko, 2011: 110)

Persentase penilaian validator (PPV) dan respon mahasiswa dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$PPV = \frac{\sum jawaban\ validator}{\sum nilai\ tertinggi\ validator} \times 100$$

Data yang diperoleh melalui angket *self-efficacy* berupa data kualitatif yang dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan pada tabel berikut.

Tabel 2 Skoring Angket *Self-Efficacy*

Kategori	Skor Pernyataan	
	Negatif	Positif
Sangat Tidak Sesuai	5	1
Tidak Sesuai	4	2
Ragu-ragu	3	3
Sesuai	2	4
Sangat Sesuai	1	5

Skor yang diperoleh dikonversi menjadi nilai dengan menggunakan persamaan

$$Nilai = \frac{\sum skor\ perolehan}{\sum skor\ maksimal} \times 100$$

Data hasil belajar kognitif diperoleh dari skor tes hasil belajar berbentuk analisis 20 soal cerita tentang transaksi usaha perusahaan. Skor tes berada pada rentang 0-100.

Teknik statistik inferensial *analysis of varian* (*Anova*) yang dilanjutkan dengan uji t (*independent sample t test*) digunakan untuk mengatahui efektifitas dan pengaruh produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel*, dan *self-efficacy* terhadap hasil belajar mahasiswa dan untuk membuktikan adanya perbedaan yang signifikan perolehan hasil belajar diantara kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) berbantuan program *SPSS for windows versi 16.,* yang sebelumnya sudah memenehi uji prasyarat analisis normalitas dengan *one-sample Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas data menggunakan *Leven's test* Keputusan didasarkan pada taraf sig. α = 5%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Siklus Akuntansi Berbasis *Excel*

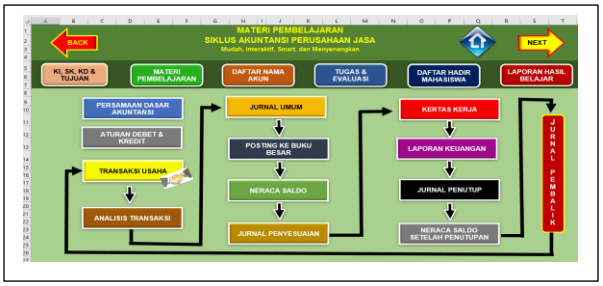
a. Tahap Analisis

Pada tahap analisis dilaksanakan analisis kebutuhan, analisis kompetensi dan instruksional, kajian pustaka, pengamatan dan

pencarian informasi yang relevan dengan sasaran, lingkungan belajar dan karakteristik mahasiswa. Tahapan ini menjadi dasar untuk membuat perencanaan terhadap pengembangan perangkat pembelajaran interaktif berbasis *excel* yang dihrapkan dapat meningkatkan kualitas perkuliahan akuntansi, karena media ini dapat digunakan kapan saja dan di mana saja karena sifatnya yang *portable, diamana software excel* sudah tersebar rata pada semua jenis komputer dan laptop.

b. Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan desain media pembelajaran interakrif meliputi kegiatan pembuatan *flowchart*, pembuatan *background dengan varian warna yang menarik*, merancang desain media secara keseluruhan (*storyboard)*, penyusunan materi, contoh soal dan penyelesaiannya, pembuatan tombol-tombol *link* serta penggunaan sistem interuksi yang interaktif yang muncul secara otomatis. Konsep dari media pembelajaran interaktif berbasis *excel* ini sesuai dengan Kompetensi Inti memahami siklus akuntansi, sebagaimana yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Desain Menu Siklus Akuntansi

Pada tahap ini juga dilakukan perancangan pelaksanaan pembelajaran dan penyediaan lembar validasi untuk kedua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi, serta penyediaan penilaian kelayakan media oleh (*user*/pengguna) mahasiswa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui dan menentukan apakah instrumen yang telah dibuat sudah sahih.

c. Tahap Pengembangan

Pengembangan atau realisasi media terlebih dahulu dibuat dalam bentuk bagan alir (*flowchart*) dan *storyboard* agar dalam proses perancangan terstruktur mulai dari tahap awal hingga akhir. Langkah selanjutnya adalah memberikan instrumen penilaian media kepada ahli media dan materi untuk kembali divalidasi kesahihannya. Komentar dan saran dari kedua validator dilakukan agar media menjadi baik dan valid sebelum layak untuk diujicoba lapangan.

Tabel 4. Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Media

No	Aspek	%	Keriteria
1	Desain Media	86%	SB
2	Tampilan	90%	SB
3	Konten	88%	SB
4	Tombol Link Materi	94%	SB
5	Interaktif Interuksi	85%	SB
Rata-rata		**89 %**	**SB**

Tabel 5. Hasil Penilaian Media Oleh Ahli Materi

No	Aspek	%	Keriteria
1	Kompetensi Inti	92%	SB
2	Kompetensi Dasar	90%	SB
3	Tujuan Pembelajaran	95%	SB
4	Kriteria Ketuntasan	85%	SB
5	Uraian Materi	96%	SB
6	Tes Evaluasi/Umpan Balik	90%	SB
7	Hasil Belajar	88%	SB
Rata-rata		**91%**	**SB**

Berdasarkan hasil penilaian di atas, kedua ahli menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dan layak untuk di uji cobakan.

d. Tahap Implementasi

Implemetasi media produk pengembangan peneliti lakukan sebagai sampel uji coba terbatas pada 10 orang mahasiswa yang sedang menempuh matakuliah pengantar akuntansi Program Studi Pendidkan Ekonomi Universitas Nahdlatul Wathan Mataram. Sebelum memulai mengoperasikan media, mahasiswa diminta untuk mengcopy file dan membukanya pada masing-masing laptop yang sudah terinstal *micrososft excel*. Pada saat

ISSN No. 1978-3787 (Cetak)
ISSN 2615-3505 (Online)

menggunakan media mahasiswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran menggunakan media interaktif siklus akuntansi berbasis *excel dan p*ada saat mengerjakan soal-soal mahasiswa berusaha untuk mengerjakannya dengan sungguh-sungguh bahkan tanpa berdikusi dengan teman-temannya. Selain itu, selama pembelajaran mahasiswa tidak ada yang mengobrol di luar materi perkuliahan. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *excel membawa* pengalaman baru dalam belajar dengan cara yang lebih menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan media elektronik berupa *note book* atau laptop yang dimiliki mahasiswa sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. di samping itu juga, mahasiswa dituntut untuk bisa mengoperasikan *micrososft excel*. Diakhir perkuliahan mahasiswa diminta untuk memberikan respon atau pendapatnya dengan mengisi angket yang telah diberikan untuk mengetahui penilaian kelayakan media yang dikembangkan, sebagaimana yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Penilaian Media Oleh Mahasiswa

No.	Aspek	%	Keriteria
1	Media	90%	SB
2	Konten	87%	SB
3	Interaktif Interuksi	85%	SB
4	Hasil Belajar	84%	SB
Rata-rata		**87%**	**SB**

Berdasarkan hasil penilaian mahasiswa di atas, kesepuluh mahasiswa yang dijadikan sampel uji coba terbatas menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak dan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran pada perkuliahan pengantar akuntansi pada materi siklus akuntansi.

e. Tahap Evaluasi (Uji Efektifitas)

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian efektifitas media produk pengembangan terhadap peningkatan hasil belajar yang ditinjau dari *self-efficacy* mahasiswa. Berdasarkan penyebaran kuesioner angket *self-efficacy* terhadap 40 mahasiswa diketahui sebagaimana yang tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 7. Pengelompokkan Mahasiswa Berdasarkan *Self-Eficacy*

		Media Pembelajaran	
		Produk Pengembangan	Konvensional
Self-Eficacy	Tinggi	12	8
	Rendah	9	11
Jumlah		**21**	**19**

1. Uji Normalitas dan Homogenitas Data

Uji normalitas data menggunakan uji *one-sample kolmogorov-smirnov* berbantuan *SPSS for Windows vers. 16* pada taraf signifikansi α = 0,05. Diperoleh 0,774 > 0,05, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar berdistribusi normal. Setelah asumsi normalitas terpenuhi, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan *uji Levene's* dengan taraf signifikansi α = 0,05. Sebagaimana yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 8. Pengujian Homogenitas Varians Sampel

Levene's Test of Equality of Error Variances[a]

Dependent Variable:Hasil Belajar

F	df1	df2	Sig.
1.811	3	36	.163

a. Design: Intercept + Media_Pembelajaran + Self_Eficacy

Berdasarkan tabel di atas diketahui signifikansi hitung 0,163 > 0,05, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Ho diterima, sehingga variansi sampel homogen. Dengan memperhatikan hasil pengujian kedua asumsi di atas, maka uji hipotesis dengan analisis varian (anova) dapat dilakukan.

2. Analisis Data Hasil Belajar

a. Data *Pretest* Hasil Belajar

Data *pretest* hasil belajar matakuliah pengantar akuntansi dianalisis dengan teknik statistik uji t dua sampel independen. Rangkuman hasil analisis statistik uji t disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Rangkuman Uji t *Pretest* Hasil Belajar

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	Equal variances assumed	.217	.644	-.207	38	.837

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai $F_{hit.}$ sebesar 0,217 dengan nilai Sig. 0,644 > 0,05, dapat disimpulkan Ho diterima yang artinya varians data homogen. Berdasarkan varians data yang homogen, maka nilai statistika untuk uji t diperoleh t_{hitung} = -0,207 dengan nilai signifikansi 0,837 > 0,05 pada saat df=38, dinyatakan bahwa Ho diterima yang artinya sebelum adanya perlakuan berupa penerapan media pembelajaran tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar matakuliah pengantar akuntansi antara kelompok eksperimen denagan kelompok kontrol.

b. Data *Posttest* Hasil Belajar

Data *posttest* diperoleh dari hasil tes belajar pada ranah kognitif di akhir perlakuan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat diketahui dengan melihat skor rata-rata.

Tabel 10. Deskripsi Data Hasil Belajar

Descriptive Statistics

Dependent Variable:Hasil Belajar

Media	Self Eficacy	Mean	Std. Deviation	N
Pengembangan Interaktif Excel	Tinggi	84.5000	7.57388	12
	Rendah	74.6667	3.35410	9
	Total	80.2857	7.80476	21
Konvensional	Tinggi	71.3750	5.34355	8
	Rendah	68.7273	6.55882	11
	Total	69.8421	6.06688	19
Total	Tinggi	79.2500	9.34077	20
	Rendah	71.4000	6.04718	20
	Total	75.3250	8.72482	40

Asumsi yang digunakan adalah semakin besar skor rata-rata yang diperoleh berarti semakin tinggi dan semakin baik peningkatan hasil belajar yang dicapai mahasiswa dan sebaliknya semakin kecil rata-rata hasil belajarnya berarti peningkatan hasil belajar yang rendah.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan terhadap tes hasil belajar matakuliah pengantar akuntansi setelah mahasiswa mengikuti pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* dan media konvensional, serta melihat pengaruh variabel *self-efficacy*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan anova dua jalur pada taraf signifikansi α = 0,05. Hasil analisis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil *Analysis of Variance*

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable:Hasil Belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1491.893[a]	2	745.946	18.688	.000
Intercept	224951.972	1	224951.972	5.636E3	.000
Media_Pembelajar	875.668	1	875.668	21.938	.000
Self_Efficacy	403.930	1	403.930	10.120	.003
Error	1476.882	37	39.916		
Total	229923.000	40			
Corrected Total	2968.775	39			

a. R Squared = .503 (Adjusted R Squared = .476)

Berdasarkan hasil *Analysis of Variance* pada tabel 11 di atas dapat diinterpretasikan hipotesis yang diajukan, sebagai berikut:

ISSN No. 1978-3787 (Cetak)
ISSN 2615-3505 (Online)

1. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh F_{hit} = 21,938 dengan taraf sig. α = 0,00 < 0,05, maka hipotesis nol (Ho) ditolak, dan menerima Ha artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan melihat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar, dimana kelompok mahasiswa yang menggunakan media pengembangan interaktif berbasis *excel* memperoleh nilai rata-rata 80,28 lebih besar dari kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional rata-rata nilai 69,84. Maka, dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar matakuliah pengantar akuntansi yang dicapai mahasiswa yang menggunakan media pengembangan interaktif berbasis *excel* lebih tinggi dan lebih baik daripada mahasiswa yang menggunakan media konvensional.

2. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi dengan kelompok mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* rendah.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh F_{hit} = 10,120 dengan taraf sig. α = 0,003 < 0,05, maka Ho ditolak, dan menerima Ha artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi dengan kelompok mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* rendah. Hal ini juga dapat dibuktikan dengan melihat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar, dimana mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi memperoleh nilai rata-rata 79,25 lebih besar dari mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* rendah dengan rata-rata nilai 71,40. Maka, dapat disimpulkan bahwa secara umum hasil belajar matakuliah pengantar akuntansi yang dicapai mahasiswa yang memiliki *self-efficacy* tinggi lebih baik dan lebih tinggi daripada mahasiswa dengan *self-efficacy* rendah.

3. Pada level *self-efficacy* yang sama-sama tinggi ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan menerapkan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional.

Uji hipotesis yang ketiga dan keempat dianalisis dengan teknik statistik uji t dua sampel independen untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar kelompok mahasiswa yang menerapkan media pembelajaran berbeda pada level *self-efficacy* yang sama tinggi. Hasil analisis data disajikan pada tabel berikut.

Tabel 12. Rangkuman Uji t Perbedaan Hasil Belajar antar Kelompok Mahasiswa yang Menerapkan Media Pembelajaran Berbeda pada Level *Self-Efficacy* yang Sama Tinggi.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	Equal variances assumed	.694	.416	4.232	18	.001

Berdasarkan hasil analisis data di atas diperoleh nilai F_{hit} = 0,694 dengan nilai sig. 0,416 > 0,05 dapat disimpulkan Ho diterima yang artinya varians data homogen. Berdasarkan variansi data yang homogen, diperoleh t_{hit} = 4,232 dengan nilai sig. α = 0,001 < 0,05, sehingga menolak Ho dan menerima Ha yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* dengan kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional yang memiliki *self-efficacy* sama-sama tinggi. Hal

ini diperkuat dengan adanya perbedaan rata-rata nilai hasil belajar, dimana kelompok mahasiswa yang menggunakan media pengembangan interaktif berbasis *excel* memperoleh nilai rata-rata 84,50 lebih besar dari kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional dengan nilai rata-rata 71,37.

4. Pada level *self-efficacy* yang sama-sama rendah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang belajar dengan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* dengan kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional.

Tabel 13. Rangkuman Uji t Perbedaan Hasil Belajar antar Kelompok Mahasiswa yang Menerapkan Media Pembelajaran Berbeda pada Level *Self-Efficacy* yang Sama Rendah

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest	Equal variances assumed	3.019	.099	2.458	18	.024

Berdasarkan hasil analisis data di atas diperoleh nilai F_{hit} = 3,019 dengan nilai sig. 0,099 > 0,05 dapat disimpulkan Ho diterima yang artinya varians data homogen. Berdasarkan variansi data yang homogen, diperoleh t_{hit} = 2,458 dengan nilai sig. α = 0,024<0,05, sehingga menolak Ho dan menerima Ha yang artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara kelompok mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* dengan kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional yang memiliki *self-efficacy* sama-sama rendah. Hal ini diperkuat dengan adanya perbedaan rata-rata nilai hasil belajar, dimana kelompok mahasiswa yang menggunakan media pengembangan interaktif berbasis *excel* memperoleh nilai rata-rata 74,67 lebih besar dari kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional dengan nilai rata-rata 68,73.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi umum hasil penelitian dan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *excel* yang dikembangkan dengan model ADDIE layak digunakan sebagai media pembelajaran siklus akuntansi pada matakuliah pengantar akuntansi yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, hasil validasi ahli materi, dan respon penilaian oleh mahasiswa dengan capaian rata-rata 89% kriteria sangat baik. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* pada matakuliah pengantar akuntansi terbukti sangat layak dan efektif serta berpengaruh lebih baik terhadap *self-efficacy* dan perolehan hasil belajar yang optimal dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional. Terbukti pada kelompok mahasiswa yang belajar dengan menggunakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *excel* pada materi siklus akuntansi yang memiliki *self-efficacy* tinggi memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap perolehan hasil belajar daripada kelompok mahasiswa yang belajar dengan media konvensional walau dengan memiliki *self-efficacy* yang sama tinggi. Begitu juga pada kondisi *self-efficacy* rendah capaian hasil belajar mahasiswa yang menerapkan produk pengembangan lebih baik dari kelompok mahasiswa yang menggunakan media konvensional.

Berdasarkan hasil dan temuan penelitian, merekomendasikan kepada pendidik baik guru dan dosen untuk menggunakan media pembelajaran hasil pengembangan ini dalam rangka untuk meningkatkan self-efficacy peserta didik dan pencapaian hasil belajar yang lebih optimal. Produk pengembangan ini dapat diunduh pada link https://drive.google.com/file/d/1dkfK6REGbC

ISSN No. 1978-3787 (Cetak)
ISSN 2615-3505 (Online)

A2etvHVmn2UgWfmNuUaDn0/view?usp=sharing

DAFTAR PUSTAKA

[1] Agustinawati, S. 2014. Pembuatan Media Pembelajaran Microsoft Excel Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Tawangmangu. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi Volume 11 No 1 - Februari 2014* - ijns.org

[2] Alwisol. 2007. *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press.

[3] Anderson, L.W. & Krathwolh, D.K. (Eds.). 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom).* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

[4] Anggri, A.R. 2013. *Efektivitas Media Software Excel Dalam Model Pembelajaran Contextual Teaching and learning sebagai upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pokok Bahasan Kertas Kerja Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2012/2013*.Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang Fakultas Ekonomi. http://lib.unnes.ac.id/17611/1/7101409090.pdf. diakses tanggal 19 Juni 2020.

[5] Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

[6] Bandura, Albert. 2005. *Theories of Personality. sixt edition. Social Cognitive Theory*. New York: The Mc Graw-Hill companies.

[7] Bandura, Albert. 1997. *Social Learning Theory*. New Jersey: Englewood Cliffs Prentice Hall.

[8] Bandura, Albert. 1991. *Self Efficacy Mechanism in Psychological and Health-Promoting Behavior*. New Jersey: Englewood Cliffs Prentice Hall.

[9] Bandura, Albert and Schunk, Dale.H. 1981. *Cultivating Competence, self efficacy and Intrinsic Interest Though Proximal Self Motivation. Journal of Personality and Social Psychology* Vol. 41 No. 3. Halaman 586-598.

[10] Cozby, Paul C. 2009. *Methods in Behavioral Research.* New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

[11] Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

[12] Fibriani, L., M. Damris dan Risnita. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kesetimbangan Kimia SMA. *Jurnal Edu-Sains* 3(1):1-5.

[13] Kerlinger, F.N. 2003. *Fundation Behavior Research*. (Terjamahan oleh Simatupang, L.R. & Koesoemanto, H.J.). Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

[14] Mulyataningsih, Endang. 2011. Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta: UNY Press.

[15] Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran. Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

[16] Prawradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*.Jakarta: Prenada Media.

[17] Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

[18] Semadiartha, IKS. 2012. *Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer dengan Microsoft Excel yang berorientasi teori Van Hiele pada Bahasan Trigonometri kelas X SMA untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Matematika Siswa*. Tesis. Program Studi Pendidikan Matematika Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

[19] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
[20] Uno, Hamzah B., Ninam, L., & Satria, K. 2010. *Desain Pembelajaran.* Bandung: MQS Publishing.
[21] Utsman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Perss.
[22] Widoyoko, Eko Putro. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

ISSN No. 1978-3787 (Cetak)
ISSN 2615-3505 (Online)

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN