

FORUM SOSIAL

Kajian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Sosial



Pengalaman Historis Sebagai Sumber Belajar Sejarah
(**Adhitya Rol Asmi**)

Pengaruh Media Kartu Kilas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 18 Palembang Tahun Pelajaran 2013/2014 (**Fitri, Ikbal Barlian, Deskoni**)

Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Perbankan di Program Studi Pendidikan Ekonomi (**Fitriyanti dan Siti Fatimah**)

Monitoring dan Evaluasi Dalam Pengembangan Model Pendidikan Non Formal (**Loman Bolam**)

Pengaruh Model Pembelajaran Kontrol Diri Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Palembang (**Maya Haryani, Riswan Jaenudin, Rusmin AR**)

Korelasi Antara Tingkat Pendapatan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu Kelas X SMK Nurul Huda Sukaraja (**Mursilah**)

Pengaruh Model Pembelajaran Pertemuan Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 33 Palembang (**Nadia Namira, Yulia Djahir, Ikbal Barlian**)

Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Sistem Pendidikan di Indonesia (**Riswan Jaenudin**)

Pengaruh Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Palembang (**Tiara Hikmah, Djahir Basir, Fitriyanti**)

Pengaruh Strategi Pembelajaran Demonstrasi Diam Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang (**Wendi Afrian, Dewi Koryati, Deskoni**)

Situasi Politik dan Ekonomi Pada Awal Pemerintahan Orde Baru (**Yunani Hasan**)



Diterbitkan oleh:
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA

Jurnal Forum Sosial

Kajian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu Sosial

Volume VII Nomor 01 Februari 2014

DAFTAR ISI

Pengalaman Historis Sebagai Sumber Belajar Sejarah (Adhitya Rol Asmi)	391 - 395
Pengaruh Media Kartu Kilas Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 18 Palembang Tahun Pelajaran 2013/2014 (Fitri, Ikbal Barlian, Deskoni)	396 - 402
Penggunaan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Perbankan di Program Studi Pendidikan Ekonomi (Fitriyanti dan Siti Fatimah)	403 - 408
Monitoring dan Evaluasi Dalam Pengembangan Model Pendidikan Non Formal (Loman Bolam)	409 - 415
Pengaruh Model Pembelajaran Kontrol Diri Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 8 Palembang (Maya Haryani, Riswan Jaenudin, Rusmin AR)	416 - 430
Korelasi Antara Tingkat Pendapatan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Terpadu Kelas X SMK Nurul Huda Sukaraja (Mursilah)	431 - 434
Pengaruh Model Pembelajaran Pertemuan Kelas Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 33 Palembang (Nadia Namira, Yulia Djahir, Ikbal Barlian)	435 - 439
Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Sistem Pendidikan di Indonesia (Riswan Jaenudin)	440 - 451
Pengaruh Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berfikir Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Palembang (Tiara Hikmah, Djahir Basir, Fitriyanti)	452 - 458
Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Pemilahan Kartu Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Tanjung Raja (Usmi Sintara, Yulia Djahir, Siti Fatimah)	459 - 465
Pengaruh Strategi Pembelajaran Demonstrasi Diam Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 11 Palembang (Wendi Afrian, Dewi Koryati, Deskoni)	466 - 474
Situasi Politik dan Ekonomi Pada Awal Pemerintahan Orde Baru (Yunani Hasan)	475 - 481

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA
MATA KULIAH AKUNTANSI PERBANKAN DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN EKONOMI**

Oleh:

Fitriyanti, S.Pd., M.Pd.

Dra. Siti Fatimah, M.Si.

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan multimedia pada mata kuliah Akuntansi Perbankan di program studi Pendidikan Ekonomi semester ganjil 2013/2014. Penelitian ini dilakukan di program studi pendidikan Ekonomi pada semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa semester V yang berjumlah 51 orang. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan empat siklus pertemuan yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan penelitian ini diawali dengan menjajaki permasalahan yang dihadapi dosen dalam melaksanakan pembelajaran untuk menentukan tindakan yang dipilih yaitu menggunakan multimedia. Penelitian tindakan kelas di mulai dari siklus pertama, dilanjutkan siklus kedua, ketiga dan diakhiri siklus keempat. Secara umum hasil penelitian menunjukkan penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang dilihat dari siklus pertama hingga siklus keempat. Mahasiswa yang mendapat nilai baik dan sangat baik pada siklus pertama sebesar 53%, meningkat menjadi 62,8% pada siklus kedua, 72,6% pada siklus ketiga dan siklus keempat sebesar 96%. Pada siklus keempat indikator telah tercapai sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa untuk itu disarankan kepada dosen untuk memvariasikan media pembelajaran sehingga proses perkuliahan berjalan dengan baik.

Kata Kunci : multimedia, hasil belajar mahasiswa

A. Pendahuluan

Mata kuliah akuntansi perbankan adalah salah satu mata kuliah wajib di program studi pendidikan Ekonomi dengan bobot 2 sks. Mata kuliah ini diberikan kepada mahasiswa dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan dalam pembukuan untuk kegiatan perbankan. Mata kuliah ini bermanfaat bagi mahasiswa baik sebagai bekal menjadi guru atau menjadi tenaga profesional di bidang ekonomi maupun akuntansi.

Mata kuliah akuntansi berisi materi yang bersifat abstrak yang memerlukan kemampuan untuk menghubungkan beberapa data di masa lampau, misalnya dalam materi akuntansi perbankan yang berkaitan dengan transaksi

komitmen dan kontinjensi yaitu: kliring, transfer maupun transaksi komitmen dan kontinjensi lainnya.

Konsep yang bersifat abstrak dalam proses pembelajaran selama ini disampaikan dengan media *power point*. Namun hasil belajar mahasiswa kurang memuaskan. Hal ini terlihat dari hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah akuntansi perbankan pada semester ganjil tahun 2012/2013 menunjukkan hanya dari 41 mahasiswa hanya 50% mahasiswa yang mendapatkan nilai baik dan belum ada yang memperoleh nilai sangat baik.

Pendidik merupakan salah satu unsur yang penting dalam pembelajaran. Peningkatan hasil belajar mahasiswa sangat tergantung pada peranan pendidik dalam mengelola pembelajaran. Menurut Sudjana (2003:37) proses pembelajaran yang optimal memungkinkan hasil belajar yang optimal pula. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan dosen dalam proses pembelajaran adalah kemampuan dosen dalam mengelola pembelajaran.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang selama ini digunakan ternyata kurang mampu mengakomodir konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkrit. Untuk materi yang sifatnya abstrak pendidik masih menggunakan papan tulis sebagai sarana untuk memperjelas konsep abstrak. Hal ini membawa dampak pada efektivitas penggunaan waktu karena pendidik harus menggambar di papan tulis dan rendahnya hasil belajar mahasiswa.

Salah satu upaya untuk mengatasi hal tersebut yaitu menggunakan multimedia dalam bentuk animasi. Animasi adalah salah satu multimedia dengan bantuan komputer yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini memiliki beberapa manfaat salah satunya memperjelas materi-materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan multimedia pada mata kuliah akuntansi perbankan di program studi Pendidikan Ekonomi semester ganjil tahun ajaran 2013/2014?. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan multimedia pada mata kuliah akuntansi perbankan di program studi Pendidikan

Ekonomi semester ganjil tahun ajaran 2013/2014. Sedangkan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah: 1) meningkatkan hasil belajar mahasiswa di program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri. 2) meningkatkan kualitas pembelajaran akuntansi perbankan di program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri.

B. Kajian Pustaka

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam pembelajaran. Arsyhar (2012:2) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber yang terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien”.

Sanjaya (2012:61) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan, dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menambah keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya”.

Sanaky (2010:3) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap, atau menambah keterampilan orang yang memanfaatkannya.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Sanjaya (2012:70-72) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar.

Kempt (dalam Uno, 2008:23) menyatakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyajian materi menjadi lebih standar.
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- c. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi.
- d. Kuallitas belajar dapat ditingkatkan.
- e. Meningkatkan sifat positif peserta didik
- f. Memberikan nilai positif bagi pengajar.

Arsyad (2005:14) menyatakan manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Memperjelas penyajian informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Meningkatkan perhatian anak didik sehingga menimbulkan gairah belajar dan interaksi.
- c. Mengatasi keterbatasan indera.
- d. Memberikan kesamaan pengalaman siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa maanfaat media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Pengertian Multimedia

Pengertian multimedia menurut bahasa atau secara etimologi bahwa multimedia berasal dari kata multi dan medium, multi (bahasa latin, *nouns*) berarti banyak dan medium adalah alat untuk mendistribusikan atau mendistribusikan suatu informasi (Binanto, 2010).

Heinich dalam Asyhar (2012:75) mengemukakan bahwa “multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer”.

Munir (2012:4) mengemukakan bahwa “multimedia adalah gabungan dari berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam suatu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif”.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan audio, video, teks dan grafik sehingga pengguna dapat berinteraksi dan berkomunikasi.

4. Media Animasi

Multimedia juga dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Multimedia dalam dunia pendidikan digunakan sebagai media pembelajaran. Salah satu multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah animasi.

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001:32-33).

Sedangkan menurut Zeembry (2001:43) animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Selanjutnya animasi menurut Suciadi (2003:9) adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya.

Jadi dapat disimpulkan animasi adalah tampilan gambar yang bergerak.

5. *Adobe Flash CS3 Professional*

Animasi yang dibuat menggunakan program *software* bernama *adobe flash CS3 Professional*. *Software* ini merupakan versi terbaru dari *software* animasi yang diadopsi oleh *adobe Inc*. *Adobe flash CS3* adalah *software* grafis animasi yang dapat langsung membuat objek desain tanpa menggunakan *software* grafis pendukung seperti *illustrator* atau *photoshop*.

Adobe flash CS3 merupakan program animasi yang banyak digunakan oleh para animator untuk menghasilkan animasi. Terdapat banyak program pembuatan animasi. *Adobe flash CS3* merupakan program yang paling fleksibel

dalam pembuatan animasi. Menurut Wahyudi (dalam Asnita, 2013:15) kelebihan program ini adalah ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di Program studi Pendidikan Ekonomi FKIP UNSRI yang beralamat Jalan Raya Palembang Prabumulih Indralaya, Ogan Ilir 30662, telepon (0711) 580058, 580085 Fax. (0711) 580058, pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 pada mata kuliah Akuntansi perbankan. Subjek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Akuntansi perbankan semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 berjumlah 51 orang. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam empat siklus yaitu siklus I, siklus II, siklus III, dan siklus IV. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Indikator keberhasilan yang akan dicapai pada setiap siklus: siklus pertama 65% peningkatan hasil belajar mahasiswa dilihat dari hasil belajar yang mendapat nilai baik dan sangat baik, siklus kedua 70%, siklus ketiga 75%, dan siklus keempat 80% peningkatan hasil belajar mahasiswa dilihat dari hasil belajar yang mendapat nilai baik dan sangat baik.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan tindakan, pada awal pertemuan peneliti memulai dengan menyampaikan informasi tentang pembelajaran, kemudian memberikan tes awal (T0) secara tertulis. Hasil tes awal menunjukkan mahasiswa yang mendapatkan nilai baik hanya 10 orang (19,8%), yang mendapat nilai cukup sebanyak 31 orang (60,8%) sedangkan mendapat nilai kurang berjumlah 5 orang (9,8%) serta yang gagal 9,8% (5 orang).

Hasil penelitian pada setiap siklus diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

Siklus I dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan untuk pokok bahasan sistem akuntansi perbankan, pengelompokan rekening buku besar bank, dan akuntansi tabungan. Siklus I diakhiri dengan pemberian tes untuk mengetahui hasil pemberian tindakan.

Pada setiap pertemuan dosen menggunakan langkah-langkah pembelajaran berupa pembukaan, kegiatan inti, dan penutup. Pada kegiatan pembukaan, dosen menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, melakukan apersepsi dan motivasi mahasiswa. Pada kegiatan ini, dosen memaparkan materi tentang sistem akuntansi perbankan (pertemuan pertama), pengelompokan rekening buku besar bank (pertemuan kedua), akuntansi tabungan (pertemuan ketiga dan keempat). Kemudian memberikan tugas yang akan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan perkuliahan diakhiri dengan melakukan penarikan kesimpulan atas materi perkuliahan. Pemberian tes (T1) diberikan setelah pertemuan ketiga siklus I.

Pada siklus I pembelajaran menggunakan multimedia mengalami kendala yaitu: mahasiswa belum mampu memahami konsep transaksi bersyarat yaitu komitmen dan kontinjensi. Pada akhir siklus I diberikan evaluasi berupa ujian tertulis (T1). Hasil belajar mahasiswa yang diperoleh ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Tes Mahasiswa pada siklus I

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86 – 100	10	19,6	Sangat Baik
71 – 85	17	33,3	Baik
56 – 70	15	29,4	Cukup
41 – 55	4	7,8	Kurang
0 – 40	5	9,8	Gagal
Jumlah	51	100	

Berdasarkan data pada tabel 1, terdapat 10 orang (19,6%) yang telah mencapai nilai sangat baik dan 17 orang (33,3%) memperoleh nilai baik, sedangkan yang mendapat nilai cukup sebesar 29,4% (15 orang), 4 orang mendapat nilai kurang (7,8%) dan 5 orang (9,8%) gagal.

Berdasarkan indikator keberhasilan pada siklus I masih ditemukan fakta bahwa hasil belajar mahasiswa pada siklus I yang mendapat nilai baik dan sangat baik baru mencapai 53% berarti belum mencapai indikator 65% hasil diatas baik.

Belum berhasilnya pemberian tindakan pada siklus I disebabkan oleh: 1) media yang digunakan berupa gambar animasi. 2) dosen masih banyak menjelaskan menggunakan papan tulis.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia pada siklus I sudah cukup baik namun belum mencapai indikator yang diharapkan. Hal ini terlihat dari kelemahan dalam media yang digunakan dan hasil belajar mahasiswa belum mencapai target yang diharapkan.

Belum berjalan dengan baiknya penggunaan multimedia pada pembelajaran akuntansi perbankan pada siklus I dikarenakan media yang dibuat baru berupa gambar animasi yang dilengkapi teks namun tidak bergerak.

2. Siklus II

Kegiatan siklus II akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan untuk materi akuntansi deposito berjangka dan akuntansi giro. Siklus II diakhiri dengan pemberian tes untuk mengetahui hasil pemberian tindakan.

Perkuliahan dengan menggunakan multimedia pada siklus II dimulai dengan melakukan menyampaikan tujuan perkuliahan yang akan dicapai, dan memberikan apersepsi dan motivasi untuk memberikan semangat kepada mahasiswa agar dapat mengikuti proses perkuliahan dengan baik. Kegiatan ini dilakukan selama 10 menit. Kegiatan inti pertemuan pertama dan kedua dimulai dengan menyajikan materi tentang akuntansi deposito berjangka. Sedangkan pertemuan ketiga tentang akuntansi giro. Selanjutnya memberikan tugas yang akan dikerjakan di rumah. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan melakukan penarikan kesimpulan atas materi perkuliahan dan pemberian tes (T2).

Pada siklus II mahasiswa mulai terbiasa dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia. Setelah diberikan evaluasi pada siklus II (T2) diperoleh rincian hasil belajar mahasiswa seperti ditampilkan pada tabel 2. Pada tabel tersebut terdapat 13 orang (25,5%) yang mendapatkan nilai sangat baik dan 19 orang mendapat nilai baik. Sedangkan 10 orang (19,6%) mendapat nilai cukup, dan masih terdapat mahasiswa yang mendapat nilai kurang dan gagal.

Tabel 2. Hasil Tes Mahasiswa pada siklus II

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
--------------	------------------	-------------------	-------------------

86 – 100	13	25,5	Sangat Baik
71 – 85	19	37,3	Baik
56 – 70	10	19,6	Cukup
41 – 55	5	9,8	Kurang
0 – 40	4	7,8	Gagal
Jumlah	51	100	

Pada siklus II berdasarkan indikator keberhasilan, masih ditemukan fakta bahwa hasil belajar mahasiswa yang mendapatkan nilai baik dan sangat baik baru mencapai %, masih belum mencapai 70% dari target yang diharapkan.

Pemberian tindakan pada siklus II terlihat telah memberikan peningkatan hasil belajar mahasiswa pada siklus II yang mendapat nilai sangat baik dan baik sebesar 62,8% meningkat 12,8% dari siklus I (53%). Sedangkan yang mendapat nilai cukup dan gagal pada siklus II menurun 9,8%, dan 2% dari siklus I (tabel 3).

Tabel 3. Rekapitulasi Rerata Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

Nilai	T1	T2	Perubahan
86 – 100	19,6	25,5	5,9
71 – 85	33,3	37,3	5
56 – 70	29,4	19,6	9,8
41 – 55	7,8	9,8	2
0 – 40	9,8	7,8	2

Penggunaan media animasi dalam menjelaskan konsep abstrak membawa dampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Arsyad (2005:14) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

3. Siklus III

Siklus dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada siklus ini dilakukan pembelajaran untuk pokok bahasan akuntansi giro (kliring dan transfer), akuntansi jasa perbankan berupa inkaso, safe deposit box, garansi bank.

Pelaksanaan perkuliahan dengan penerapan bahan ajar bentuk lembar kerja praktik pada siklus III dimulai dengan kegiatan pembukaan perkuliahan yaitu menyampaikan tujuan perkuliahan yang akan dicapai, dan memberikan apersepsi

dan motivasi untuk memberikan semangat kepada mahasiswa agar dapat mengikuti proses perkuliahan dengan baik. Sedangkan kegiatan inti dimulai dengan menyajikan materi tentang pokok bahasan akuntansi giro (kliring dan transfer), akuntansi jasa perbankan berupa inkaso, safe deposit box, garansi bank. Pembelajaran diakhiri dengan melakukan penarikan kesimpulan atas materi perkuliahan dan pemberian tes (T3).

Pada pelaksanaan siklus III, mahasiswa terlihat antusias dalam mengikuti perkuliahan dengan multimedia, seperti data yang ditampilkan pada tabel 4 hasil belajar mahasiswa pada siklus III menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari siklus sebelumnya. Mahasiswa yang mendapat nilai baik dan sangat baik mencapai 72,6% (37 orang). Namun demikian nilai mahasiswa masih belum mencapai target 75%.

Tabel 4. Hasil Tes Mahasiswa pada siklus III

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86 – 100	21	41,2	Sangat Baik
71 – 85	16	31,4	Baik
56 – 70	5	9,8	Cukup
41 – 55	6	11,8	Kurang
0 – 40	3	5,9	Gagal
Jumlah	51	100	

Pada siklus III hasil belajar mahasiswa yang mendapatkan nilai baik dan sangat baik baru mencapai 72,6%, masih belum mencapai 75% dari target yang diharapkan. Hal ini dikarenakan masih terdapat mahasiswa yang belum serius dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi tes pada setiap akhir siklus.

Hasil belajar dengan bahan ajar bentuk lembar kerja praktik pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 9,8% dari yang dicapai pada siklus II (62,8%) untuk mahasiswa yang memperoleh nilai baik dan sangat baik. Mahasiswa yang mendapat nilai cukup dan gagal mengalami penurunan.

Tabel 5. Rekapitulasi Rerata Hasil Belajar pada Siklus II dan Siklus III

Nilai	T2	T3	Perubahan
86 – 100	25,5	41,2	15,7
71 – 85	37,3	31,4	5,9
56 – 70	19,6	9,8	9,8

41 – 55	9,8	11,8	2
0 – 40	7,8	5,9	1,9

4. Siklus IV

Siklus IV dijalankan setelah mengadakan perbaikan tindakan siklus ini dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada siklus ini dilakukan pembelajaran untuk pokok bahasan kartu kredit, rekening titipan, cek perjalanan, atm dan surat berharga.

Pelaksanaan perkuliahan dengan penerapan bahan ajar bentuk lembar kerja praktik pada siklus IV dengan langkah-langkah: membukaan perkuliahan dengan menyampaikan tujuan perkuliahan yang akan dicapai, dan memberikan apersepsi dan motivasi untuk memberikan semangat kepada mahasiswa agar dapat mengikuti proses perkuliahan dengan baik. Melaksanakan kegiatan inti dengan menyajikan materi tentang kartu kredit, rekening titipan, cek perjalanan, atm dan surat berharga. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan melakukan penarikan kesimpulan atas materi perkuliahan dan pemberian tes (T4).

Pada pelaksanaan siklus IV hasil belajar mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan dari siklus sebelumnya. Mahasiswa yang mendapat nilai sangat baik dan baik mencapai 96% (49 orang), dan yang mendapat nilai cukup hanya 2 orang (3,9%). Hal ini berarti hasil belajar mahasiswa telah mencapai target 80%. Hasil belajar mahasiswa terlihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Tes Mahasiswa pada siklus IV

Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
86 – 100	37	72,5	Sangat Baik
71 – 85	12	23,5	Baik
56 – 70	2	3,9	Cukup
41 – 55	0	0	Kurang
0 – 40	0	0	Gagal
Jumlah	51	100	

Berdasarkan indikator penelitian pada pelaksanaan siklus IV terlihat hasil belajar mahasiswa telah mencapai target sebesar 80%. Hal ini berarti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia selesai dilaksanakan.

Keberhasilan pemberian tindakan dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa disebabkan faktor pengelolaan dosen dan faktor kesiapan mahasiswa dalam pembelajaran. Kemampuan dosen dalam perencanaan dan pelaksanaan penggunaan multimedia, serta kesiapan mahasiswa dalam mengerjakan tugas berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Pencapaian hasil belajar dengan bahan ajar bentuk lembar kerja praktik pada siklus IV mahasiswa yang mendapat nilai baik dan sangat baik meningkat 13,4% dari siklus III sebesar 72,6 % menjadi 96% sedangkan yang mendapat nilai cukup, kurang dan gagal mengalami penurunan (tabel 7).

Tabel 7. Rekapitulasi Rerata Hasil Belajar pada Siklus III dan Siklus IV

Nilai	T3	T4	Perubahan
86 – 100	41,2	72,5	31,3
71 – 85	31,4	23,5	7,9
56 – 70	9,8	3,9	5,9
41 – 55	11,8	0	11,8
0 – 40	5,9	0	5,9

Setelah melalui empat siklus peningkatan hasil belajar mahasiswa pada setiap siklus terlihat pada tabel berikut ini.

Tabe 8. Rekapitulasi Hasil Belajar pada Siklus I, Siklus II, Siklus III, dan Siklus IV

Nilai	T1	T2	T3	T4
86 – 100	19,6	25,5	41,2	72,5
71 – 85	33,3	37,3	31,4	23,5
56 – 70	29,4	19,6	9,8	3,9
41 – 55	7,8	9,8	11,8	0
0 – 40	9,8	7,8	5,9	0

Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa. Daryanto (2010:52) berpendapat bahwa penggunaan multimedia membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Setelah pelaksanaan perkuliahan dengan menggunakan multimedia disimpulkan beberapa kebaikan yaitu: memudahkan pendidik dalam

melaksanakan pembelajaran, sedangkan bagi peserta didik memudahkan dalam memahami konsep abstrak.

E. Penutup

Perkuliahan Akuntansi Perbankan dengan menggunakan multimedia menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar mahasiswa semester ganjil FKIP Universitas Sriwijaya. Pada setiap siklus ditemukan adanya kelemahan namun pada akhir siklus keempat semua indikator dapat tercapa. Untuk itu pada proses perkuliahan diharapkan dosen memvariasikan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryad. A, dkk. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Asyhar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Referensi Jakarta.
- _____. 2012. *Multimedia Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*, Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. *Web design dengan macromedia flash mx 2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.
- Munir. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Riberu, Tito. 2004. *Refrensi dan Tuntunan Perancangan Program Action Script Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Sanaky, Hujair HA. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Kaukaba.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor Mempengaruhinya*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Suciadi, Andi Andreas. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Uno, Hamzah B. 2008. *Profesi Kependidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Zembry. 2001. *Animasi web dengan macromedia Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo.