

## **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PENGETAHUAN BELAJAR MAHASISWA AKUNTANSI**

**Oleh:**

**Sherina Karyanto**

**Reynard Tandayu**

**Jessica Febriani**

**Tan Ming Kuang**

Universitas Kristen Maranatha

### ***ABSTRACT***

*Instructional media is one of important factors that affect students' understanding on the learning materials. The main purpose of this study is to examine the impact of instructional media especially e-learning on students' knowledge in a business education context based on E-learning theory. Data collected from 80 valid respondents at two well-known private universities in Bandung were used to test the research hypothesis using simple regression method. The results indicate that e-learning is perceived as a useful approach for helping accounting students acquire knowledge. This study implies that e-learning may be considered as one approach to deliver knowledge in a business education domain.*

**Keywords:** *E-learning, Students Knowledge, E-learning Theory*

### **1. PENDAHULUAN**

Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan sudah menjadi salah satu bagian penting dalam kehidupan yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas dan taraf hidup seseorang. Pendidikan merupakan suatu proses untuk memperoleh berbagai ilmu pengetahuan di sekolah atau di lembaga pendidikan formal lainnya. Dalam menunjang proses pendidikan, diperlukan media pembelajaran sebagai perantara dalam transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan menentukan keberhasilan pembelajaran peserta didik.

Dewasa ini media pembelajaran semakin berkembang, salah satunya yang sedang marak digunakan karena wabah Covid-19 yaitu media pembelajaran daring. Media pembelajaran daring merupakan berbagai alat dan sarana yang digunakan untuk membantu dan mempermudah proses belajar mengajar. Perangkat yang dapat digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar berupa komputer, *smartphone*, dan internet. Serta media pembelajaran daring yang dapat digunakan seperti Google Zoom, Google Classroom, Google Docs, Microsoft Teams, dan masih banyak lagi. Sehingga tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari media

pembelajaran daring terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa.

Dalam media pembelajaran daring proses pembelajaran dilaksanakan secara audio visual. Proses belajar mengajar dengan menggunakan sarana audio visual mampu meningkatkan efisiensi pengajaran 20% - 50% (Darwanto: 101). Sehingga pembelajaran daring dapat menjadi lebih efektif dan efisien dan dapat meningkatkan pengetahuan mahasiswa. Hal ini didukung teori *e-learning* yang menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif. Prinsip-prinsip kognitif pembelajaran multimedia mengenal adanya prinsip modalitas dan kedekatan spasial yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar, dimana kata-kata yang digunakan perlu disajikan dalam bentuk narasi audio bukan secara visual berupa teks pada layar. Melalui Penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya hal baru dalam proses belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran daring yang efektif dan efisien. Sehingga hal tersebut dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, dan akan menambahkan kompetensi peserta didik.

Penelitian ini memiliki kontribusi praktek dan literatur. Kontribusi praktek yaitu penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi dunia pendidikan mengenai manfaat dari penggunaan media pembelajaran daring dalam hal meningkatkan pengetahuan peserta didik.

Sedangkan, kontribusi literatur yaitu penelitian ini dilakukan di dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung, sedangkan penelitian sebelumnya, dilakukan pada siswa SMA yang ada di Kota Madiun (tulisan penelitian di Indonesia tentang pembelajaran daring yang terbit di Sinta 2). Hal ini menjadi lebih baik karena penelitian yang peneliti lakukan terkait di dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung sedangkan penelitian sebelumnya hanya dilakukan pada kalangan siswa SMA saja, sehingga hasil penelitian ini akan memberikan informasi yang lebih mendalam dibandingkan penelitian sebelumnya terutama untuk pendidikan di perguruan tinggi. Alasan lainnya, mengapa peneliti memilih subjek penelitian di perguruan tinggi swasta yang ada di Kota Bandung dikarenakan, saat ini Bandung merupakan salah satu wilayah yang perkembangannya cukup pesat di Indonesia dan dalam bidang pendidikan pun Bandung dapat diakui sudah menjadi salah satu kota tujuan bagi peserta-peserta didik dari berbagai wilayah untuk menuntut ilmu. Hal tersebut dibuktikan oleh Soekarno, presiden pertama di Indonesia yang pernah menempuh pendidikan tinggi di Kota Bandung pada abad ke-20. Dari sejarah, ternyata Bandung sudah menjadi tolok ukur pendidikan di Indonesia. Mulai dari adanya Observatorium Bosscha hingga banyak lagi pusat pendidikan unggul lainnya.

Penelitian ini berfokus pada efektivitas penggunaan media pembelajaran daring yang tengah marak di masa pandemi ini, sementara penelitian sebelumnya berfokus pada media pembelajaran yang dilakukan pada saat proses belajar mengajar secara tatap muka langsung di dalam kelas terkait dengan visual dan audiovisual (Normadewi, 2017). Perbedaan ini menjadi hal yang menarik karena tentu akan memberikan hasil yang berbeda, dan dari hasil yang dikemukakan akan memberikan masukan bagi berbagai pihak, terutama untuk literatur pendidikan. Literatur pendidikan dapat menggunakan hasil penelitian sebagai acuan dalam pengembangan kurikulum mengenai cara belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien bagi pihak pelajar maupun pengajar

Peneliti memiliki dugaan bahwa media pembelajaran daring akan memberikan pengaruh positif terhadap pengetahuan belajar mahasiswa. Hal ini dikarenakan perpindahan proses penyampaian informasi dari pengajar kepada peserta didik secara *offline* ke daring memerlukan beberapa penyesuaian bagi kedua belah pihak (pendidik dan peserta didik). Sehingga hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap pengetahuan mahasiswa dengan pemanfaatan media pembelajaran daring untuk *e-learning*. Untuk menguji dugaan ini, peneliti melakukan survei terhadap 80

mahasiswa yang sedang mengikuti pembelajaran daring di dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran daring memiliki pengaruh terhadap peningkatan pengetahuan belajar mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran daring efektif dalam memfasilitasi pembelajaran siswa dan dengan demikian dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran selain kuliah tatap muka di kelas.

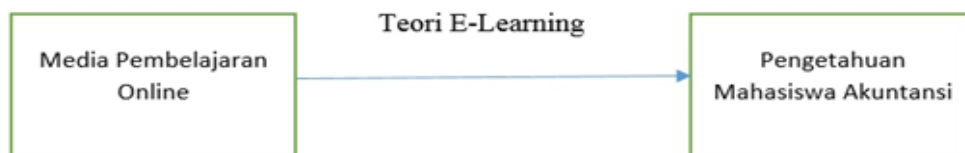
Sistematika dari jurnal ini terdiri dari lima bagian. Bagian 1 merupakan pendahuluan yang menguraikan tujuan, motivasi, dan kontribusi penelitian ini. Bagian 2 merupakan teori dan pengembangan hipotesis penelitian ini. Teori *e-learning* akan digunakan sebagai landasan pengembangan hipotesis. Bagian 3 merupakan metode penelitian yang menguraikan rancangan, sampel, metode analisis data, dan hasil uji instrumen penelitian. Bagian 4 menyajikan hasil dari penelitian ini; bagian 5 berisikan simpulan, keterbatasan, dan saran untuk penelitian selanjutnya.

## 2. TEORI DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara media pembelajaran daring dengan pengetahuan

belajar mahasiswa akuntansi dari dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung. Pembelajaran dengan menggunakan media daring sedang marak digunakan oleh peserta didik di seluruh Indonesia khususnya di kota-kota besar seperti Kota Bandung akibat pengaruh dari pandemi Covid-19. Pandemi Covid-19 ini menyebabkan para peserta didik tidak dapat melakukan pembelajaran tatap muka secara langsung di instansi pendidikan.

Penelitian ini lebih berfokus pada bagaimana media pembelajaran daring dapat memberikan pengaruh kepada mahasiswa dan untuk menentukan apakah pembelajaran daring tetap efektif untuk menambah pengetahuan mahasiswa atau tidak. Gambar 1 merupakan model antara media pembelajaran daring dengan pengetahuan belajar mahasiswa akuntansi yang dihubungkan oleh teori *e-learning*.



**Gambar 1.** Model Penelitian

Teori *e-learning* menjelaskan mengenai prinsip-prinsip pembelajaran daring menggunakan media berbasis teknologi informasi agar menjadi lebih efektif. Teori *e-learning* menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik.

Prinsip-prinsip kognitif pembelajaran multimedia mengenal adanya prinsip modalitas dan kedekatan spasial yang dianggap dapat meningkatkan hasil

belajar. Prinsip modalitas, terutama dalam proses belajar dengan menggunakan multimedia, kata-kata yang digunakan perlu disajikan dalam bentuk narasi audio bukan secara visual berupa teks pada layar. Alasannya, dalam proses memori jangka pendek, presentasi bersifat audio lebih mudah diingat daripada presentasi visual. Penney (1989) menyatakan bahwa materi presentasi merupakan bauran dari modalitas audio dan visual dan menunjukkan bahwa kapasitas efektif dari *working memory* bisa

ditingkatkan dengan menggunakan saluran visual dan audio.

Hal ini juga harus didukung dengan kedekatan spasial dalam proses belajar yang menggunakan multimedia sebagai media instruksi, dimana kata dan gambar harus tersaji hampir bersamaan. Artinya tidak ada selisih waktu yang lama antara kata dan gambar. Selain itu, kata dan gambar tidak dalam tempat terpisah sehingga penyajian kata dan gambar ini bersifat berdampingan, artinya terjadi secara serempak (Mayer dan Moreno, 1998).

Sehingga dalam setiap proses pembelajaran termasuk pembelajaran melalui media daring mengandung proses kognitif. Proses kognitif merupakan proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir. Ini berkaitan dengan cara setiap peserta didik menangkap dan memahami setiap materi yang diterima melalui media pembelajaran daring.

### **Media Pembelajaran Daring, Pengetahuan Belajar**

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi maka semakin banyak media yang dapat menunjang proses belajar mengajar, salah satunya yang sedang marak digunakan belakangan ini adalah media pembelajaran daring (*e-learning*).

*E-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang dilakukan melalui

jaringan komputer, biasanya lewat internet atau intranet. *E-learning* membawa perubahan dalam proses pembelajaran, dari yang berpusat pada pengajar menjadi berpusat pada pembelajar atau peserta didik. Ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja (Munir, 2009: 170).

*E-learning* juga merupakan proses pembelajaran jarak jauh yang disampaikan dengan menggunakan bantuan teknologi informasi. Secara umum, persepsi dasar tentang *E-learning* terdiri atas dua. Pertama, *electronic based e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, Slide, LCD, proyektor, dan lain-lain. Kedua, basis internet adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat daring sebagai instrumen utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa *e-learning* haruslah menggunakan internet yang bersifat daring, yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan internet. Artinya pembelajar dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran daring merupakan berbagai alat dan sarana yang digunakan untuk membantu dan mempermudah proses belajar mengajar. Perangkat yang dapat digunakan dalam menunjang proses belajar mengajar berupa komputer, *smartphone*, dan internet. Serta media pembelajaran daring yang dapat digunakan seperti Google Zoom, Google Classroom, Google Docs, Microsoft Teams, dan masih banyak lagi.

Selain itu media pembelajaran yang digunakan juga dapat meningkatkan pengetahuan belajar pendidik. Pengetahuan belajar merupakan hasil timbal balik dari proses pembelajaran dalam memahami, mengerti dan menguasai wawasan baru yang disampaikan oleh tenaga pendidik.

Dalam meningkatkan pengetahuan belajar peserta didik, diharapkan terjadi sinergi antara ketiga hal utama tersebut dalam meningkatkan pengetahuan belajar peserta didik. Tenaga pendidik (dosen) dan peserta didik (mahasiswa) diharapkan dapat menguasai media yang digunakan dalam menyampaikan informasi, sehingga materi yang disampaikan dapat diserap secara maksimal.

### **Pengembangan Hipotesis**

Meski peneliti berargumen bahwa penggunaan media pembelajaran daring dapat membantu siswa belajar, terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan

media ini. *e-learning*. Pertama adalah kurangnya interaksi antara peserta didik dengan pengajar (dosen dan tenaga pendidik lainnya) Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu Merry Agustina (2013) yang menemukan bahwa *e-learning* Universitas Bima Darma belum terjadi proses interaktif. Kedua, tidak semua peserta didik mempunyai akses internet yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran daring (Bullen, 2001, Beam, 1997). Ketiga, tenaga pendidik dituntut tidak hanya menguasai teknik pembelajaran konvensional namun dituntut mengetahui teknik pembelajaran berbasis ICT (Bullen, 2001, Beam, 1997). Sehingga hal tersebut dapat memperlambat terjadinya transfer ilmu dari pengajar kepada peserta didik. Kelemahan lainnya yaitu tidak adanya motivasi bagi peserta didik untuk menguasai materi secara mandiri sehingga mahasiswa yang tidak memiliki motivasi tersebut cenderung akan gagal dalam menangkap materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik. Hal ini didukung oleh penelitian didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu Sri Murni dan Mulyono yang menyatakan bahwa sikap dan aktivitas belajar daring merupakan karakteristik dan upaya mandiri dari mahasiswa yang secara langsung tidak dapat dikendalikan dan diarahkan pihak lain.

Disamping kelemahan tersebut, terdapat banyak keunggulan melakukan

pembelajaran melalui media pembelajaran daring sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. *e-learning*. Kelebihan pertama yaitu efisiensi biaya. Media pembelajaran daring dapat menekan biaya yang harus dikeluarkan baik peserta didik maupun penyedia layanan pendidikan (Effendi, 2005). Meski pembelajaran daring membutuhkan fasilitas tambahan seperti internet dan gadget yang memadai, siswa yang tinggal jauh dari lokasi pendidikan tidak perlu mengeluarkan kos transportasi menuju tempat pendidikan. Bahkan peserta didik yang tinggal di luar kota tidak perlu mengeluarkan kos sewa rumah atau kamar. Bagi penyedia pendidikan, penghematan dalam hal penyediaan fasilitas gedung kuliah dan pendukungnya.

Kelebihan kedua, meningkatkan efisiensi komunikasi antara peserta didik dengan pengajar. Hal ini bisa dilakukan karena materi yang disampaikan oleh pengajar dapat disimpan di dalam aplikasi yang menunjang proses pembelajaran daring sehingga mempermudah peserta didik untuk mempelajari ulang materi yang disampaikan oleh pengajar (Effendy, 2005). Selain itu materi yang disimpan dapat diakses dari manapun (Effendy, 2005). Bagi peserta didik yang sudah bekerja atau sibuk dengan kegiatan lainnya sehingga tidak memiliki waktu untuk datang langsung ke instansi pendidikan, maka dengan adanya media pembelajaran ini para peserta didik

dapat mengakses proses pembelajaran sesuai dengan waktunya dan dapat dilakukan di mana saja.

Kelebihan lainnya yang dapat diperoleh dengan adanya media pembelajaran daring yaitu peserta didik dituntut menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar (Effendy, 2005). Hal ini, dikarenakan peserta didik tidak hanya menunggu apa yang akan disampaikan oleh pengajar namun dituntut untuk mencari lebih lanjut dan lebih luas mengenai materi yang bersangkutan dengan menggunakan media pembelajaran daring yang tersedia. Sehingga metode pembelajaran berbasis *e-learning* dapat memberikan manfaat yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional. Firman dan Rahman (2020) mengemukakan dari hasil penelitian, mahasiswa merasa lebih nyaman untuk bertanya dan mengemukakan pendapat dalam forum perkuliahan yang dilaksanakan secara *online*.

Hipotesis yang akan peneliti kembangkan didukung oleh teori *e-learning* dimana teori ini menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik, dan juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media daring memiliki korelasi positif terhadap pengetahuan belajar mahasiswa.

Proses belajar mengajar berbasis media pembelajaran daring juga terbukti memiliki fleksibilitas dalam pelaksanaannya dan mampu mendorong kemandirian pelajar (Firman dan Rahman, 2020). Namun, penelitian lain mengemukakan bahwa pembelajaran daring kurang efektif karena kurangnya faktor sarana dan prasarana serta ketidaksiapan edukasi teknologi (Dwi, Amelia, Hasanah, Putra, dan Rahman, 2020).

Berdasarkan argumen di atas maka peneliti mengajukan hipotesis yang terkait dengan hubungan antara media pembelajaran daring dan pengetahuan belajar mahasiswa akuntansi yaitu:

Ha: Terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran daring dengan pengetahuan belajar mahasiswa akuntansi.

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **Rancangan Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kausal dengan metode survei dengan teknik penyampelan non-random dan purposive. Untuk menguji keefektifan metode pembelajaran daring terhadap pengetahuan belajar, peneliti mengirimkan kuesioner melalui media sosial yaitu aplikasi Line dengan menyebarkannya melalui grup angkatan mahasiswa jurusan akuntansi di dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung. Adapun kriteria responden dalam adalah mahasiswa Akuntansi dari dua

perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung yang sedang menempuh studi di bidang akuntansi, dan sedang mengikuti pembelajaran melalui media daring. Mahasiswa akuntansi dipilih karena sesuai dengan lingkup penelitian ini yaitu menguji efektifitas pembelajaran daring dalam konteks pendidikan akuntansi.

#### **Sampel dan Instrumen Penelitian**

Sampel yang menjadi penelitian ini adalah 80 mahasiswa akuntansi dari dua perguruan tinggi terbesar di kota Bandung. Penelitian ini menggunakan data primer, sehingga dalam pengumpulan datanya peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur variabel independen (Media Pembelajaran Daring) dan variabel dependen (Pengetahuan Belajar). Masing-masing kuesioner ini terdiri dari 8 pertanyaan dengan skala likert. Untuk pertanyaan positif (pertanyaan yang mendukung hipotesis peneliti) angka 1 menyatakan sangat tidak setuju, angka 2 menyatakan tidak setuju, angka 3 menyatakan setuju, dan angka 4 menyatakan sangat setuju. Sedangkan sebaliknya, untuk pertanyaan negatif (pertanyaan yang tidak mendukung hipotesis peneliti) angka 1 menyatakan sangat setuju, angka 2 menyatakan setuju, angka 3 menyatakan tidak setuju, dan angka 4 menyatakan sangat tidak setuju.



### Analisis Statistika Data

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian menggunakan aplikasi SPSS dengan metode uji regresi sederhana yang digunakan untuk menguji hubungan antara Variabel Independen dengan Variabel Dependen. Model regresi linear sederhana merupakan sebuah metode statistika untuk melakukan identifikasi pengaruh satu variabel (X) bebas terhadap 1 variabel terikat (Y). Konsep dasar regresi berkenaan dengan dan sebagai upaya menjawab pertanyaan seberapa besar pengaruh satu variabel X terhadap satu variabel Y. Variabel bebas dan terikat harus memiliki hubungan yang fungsional atas dasar logika, teori maupun dugaan terhadap observasi tertentu yang valid dijadikan sebagai acuan. Untuk menguji keandalan dan ketepatan kuesioner yang digunakan maka peneliti melakukan pengujian validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner.

### Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner

Sebelum melakukan pengujian validitas dan reliabilitas, kami melakukan pemisahan terlebih dahulu antara pertanyaan independen dengan pertanyaan dependen. Dimana dalam 16 pertanyaan, terdiri dari 8 pertanyaan untuk variabel independen (Media Pembelajaran Daring) dan 8 pertanyaan lainnya untuk variabel dependen (Pengetahuan Belajar).

Setelah dilakukan pemisahan antara pertanyaan independen dan pertanyaan dependen, peneliti melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap kuesioner yang telah disebar. Dalam pengujian reliabilitas, peneliti melakukan pengujian terhadap variabel dependen dan variabel independen.

Hasil uji validitas, berdasarkan uji KMO and Bartlett's Test terlihat bahwa *KMO (Kaiser-Meyer-Olkin) Measure of Sampling Adequacy* menunjukkan nilai 0,802.

Hasil pengujian variabel independen menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,685. Sedangkan dalam tabel *Item-Total Statistics* (dapat dilihat di lampiran), dapat disimpulkan bahwa pertanyaan variabel X (Media Pembelajaran Daring ) MO3, MO4, dan MO8 valid dan reliabel.

Peneliti juga melakukan pengujian reliabilitas terhadap variabel dependen (PB). Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,840. Sedangkan dalam tabel *Item-Total Statistics* (dapat dilihat di lampiran), dapat disimpulkan bahwa pertanyaan variabel Y (Pengetahuan Belajar) PB1, PB3, PB4, PB5, PB6, PB7, dan PB8 reliabel.

Kesimpulan untuk uji validitas dan reliabilitas adalah bahwa dari 16 pertanyaan yang diajukan, ditunjukkan bahwa instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel adalah 10 pertanyaan. Pertanyaan

yang tidak valid dan tidak reliabel maka dieliminasi dan tidak digunakan dalam pengujian hipotesis.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

##### Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif analisis yang dilakukan untuk menilai karakteristik dari data yang telah terkumpul. Menurut

Ghozali (2009) analisis ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau mendeskripsikan data dalam variabel yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), minimum, maksimum dan standar deviasi. Dalam penelitian ini, peneliti menguji kedua variabel berdasarkan data responden yang telah terkumpul. Hasil penelitian analisis statistik deskriptif dapat dilihat di bawah ini:

**Tabel 1.** Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
Variable	N	Minimum	Maximum	Mean	Std . Deviation
X1	80	1,33	3,33	2,30	0,52
X2	80	1,43	3,71	2,44	0,46

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa N atau jumlah data dari setiap variabel yang valid berjumlah 80. X1 menunjukkan variabel media pembelajaran daring dan X2 menunjukkan variabel pengetahuan belajar. Dari 80 data sampel X1, didapatkan nilai minimum sebesar 1.33, nilai maksimum sebesar 3.33, nilai *mean* sebesar 2.30, serta nilai standar deviasi sebesar 0.52, yang artinya nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasi sehingga menunjukkan penyimpangan data yang terjadi rendah sehingga dapat disimpulkan penyebaran nilainya sudah merata.

Pengetahuan belajar (X2) dari 80 data sampel yang diuji, didapatkan nilai minimum sebesar 1,43, nilai maksimum sebesar 3,71, nilai *mean* sebesar

2,44, serta nilai standar deviasi sebesar 0,46, yang artinya nilai mean lebih besar dari nilai standar deviasi sehingga menunjukkan penyimpangan data yang terjadi rendah dan penyebaran nilainya sudah merata.

##### Uji Regresi Sederhana

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi dari berbagai angkatan yang sedang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran daring di dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung. Jumlah sampel yang akan peneliti ambil sebanyak 80 dengan proporsi 40 sampel dari masing-masing universitas.

Dalam menguji keberpengaruhannya antara media pembelajaran daring terhadap

peningkatan pengetahuan mahasiswa peneliti menggunakan uji regresi sederhana.

$$Y = a + bX + e$$

Pengujian regresi sederhana dilakukan terhadap hasil kuesioner yang diperoleh dari dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung. Selanjutnya akan

disebut sebagai Universitas A dan Universitas B dalam hasil penelitian ini. Hasil uji regresi sederhana untuk Universitas A dapat dilihat dalam tabel 2. Sedangkan hasil uji regresi sederhana untuk Universitas B dapat dilihat dalam tabel 3.

**Tabel 2.** Hasil Pengujian Universitas A

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.601	2.612		3.293	.002
	MO	1.350	.290	.602	4.653	.000

a. Dependen Variable: PB

Dari tabel dapat diambil persamaan:

$$Y = a + bX + e$$

$$Y = 8,601 + 1,350 X + e$$

Berdasarkan tabel 2. terlihat bahwa nilai Sig. dari MO adalah 0,000, lebih kecil dibandingkan nilai alpha yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran daring terhadap pengetahuan belajar pada mahasiswa di universitas A.

Nilai dari persamaan menunjukkan bahwa variabel b positif berarti variabel media pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap variabel pengetahuan belajar. Semakin tinggi penggunaan media

pembelajaran daring, pengetahuan belajar juga akan semakin meningkat dan sebaliknya.

Berdasarkan tabel 3, terlihat bahwa nilai Sig. dari MO adalah 0,001, lebih kecil dibandingkan nilai alpha yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran daring terhadap pengetahuan belajar pada mahasiswa di universitas B. Nilai dari persamaan menunjukkan bahwa variabel b positif berarti variabel media pembelajaran daring berpengaruh positif terhadap variabel pengetahuan belajar. Semakin tinggi penggunaan media pembelajaran daring,

pengetahuan belajar juga akan semakin meningkat dan sebaliknya.

**Tabel 3.** Hasil Pengujian Universitas B

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	8.152	2.525		3.229	.003
	MO	.776	.205	.524	3.790	.001

a. Dependen Variable: PB

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori *e-learning* yang menggambarkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik. Selain itu, teori *e-learning* berpendapat bahwa dengan pembelajaran daring di dalamnya terdapat prinsip modalitas yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini berkaitan dengan hasil bahwa variabel b positif, yang berarti semakin tinggi penggunaan media *online* atau daring, maka dapat meningkatkan pengetahuan dan prestasi belajar mahasiswa. Hasil ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Arif Mahya Fanny (2019) yang menemukan bahwa penerapan *e-learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah konsep IPS lanjut. Penelitian ini juga selaras dengan

penelitian yang dilakukan oleh Muharto, dkk (2016) dalam penelitiannya menemukan bahwa kelompok *e-learning* lebih efektif hasil belajarnya daripada kelas tanpa *e-learning*. Dengan demikian, metode belajar dengan *e-learning* berpengaruh positif dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa akuntansi.

## 5. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran daring mempunyai pengaruh positif terhadap pengetahuan belajar mahasiswa di kedua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran daring dapat menarik minat mahasiswa dalam meningkatkan pengetahuan mereka. Keterbatasan dari penelitian ini adalah hanya mempertimbangkan media pembelajaran daring tapi tidak terkait

dengan IPK mahasiswa, sehingga memungkinkan yang mengisi hanya mahasiswa yang rajin saja, dan keterbatasan kedua yaitu responden hanya berasal dari dua perguruan tinggi swasta terbesar di Kota Bandung

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan untuk peneliti selanjutnya adalah sebagai berikut (1) Penelitian ini hanya mempertimbangkan media pembelajaran daring saja tapi tidak terkait dengan IPK mahasiswa, oleh karena itu hasil penelitian belum mencerminkan pengaruhnya terhadap terhadap prestasi belajar. dalam peneliti selanjutnya menambahkan variabel-variabel lain seperti IPK; (2) Penelitian ini hanya menggunakan sampel yang terbatas yaitu hanya 40 dari masing-masing universitas saja dan hanya dilakukan di 2 universitas swasta terbesar yang ada di Kota Bandung saja, diharapkan pada peneliti selanjutnya dapat memperluas objek penelitian seperti universitas-universitas yang ada di beberapa daerah serta meningkatkan jumlah sampel yang akan diambil

Saran peneliti bagi instansi pendidikan yang sedang melakukan metode pembelajaran daring yaitu: (1) Lebih meningkatkan penggunaan media pembelajaran daring dengan lebih efektif dan tidak monoton. Hal tersebut dapat mendorong mahasiswa lebih termotivasi

untuk melakukan pembelajaran melalui media daring tersebut; (2) Diharapkan para pengajar pun dapat mulai mencoba memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran pada saat ini seperti Ms Teams, Classroom, Zoom, dan media lainnya yang menunjang proses pembelajaran daring ini agar kegiatan pembelajaran menjadi jauh lebih efektif dan efisien serta meminimalisir terjadinya kesalahpahaman saat menyampaikan materi pada mahasiswa; (3) Para peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *e-learning* dengan lebih bijak dan memiliki motivasi dalam memperdalam ilmu secara mandiri.

#### LAMPIRAN

MO 1	Apakah anda sedang menjalani pembelajaran melalui media pembelajaran daring ?
MO 2	Apakah media pembelajaran daring ini dapat membantu anda dalam pembelajaran rangkaian digital?
MO 3	Apakah media pembelajaran daring seperti Zoom dan Microsoft Teams dapat menarik minat anda untuk lebih giat belajar ?
MO 4	Apakah tampilan media pembelajaran daring seperti Zoom dan Microsoft Teams menarik ?
MO 5	Apakah materi yang disajikan melalui media pembelajaran daring mudah dipahami ?
MO 6	Apakah ilustrasi (seperti power point) dan gambar yang ada pada media pembelajaran daring dapat

	terlihat jelas dan mudah dipahami ?
MO 7	Apakah media pembelajaran daring ini memotivasi anda untuk lebih semangat belajar ?
MO 8	Apakah dengan media pembelajaran daring ini anda merasa materi yang didapatkan kurang maksimal sehingga mempengaruhi kesulitan dalam mengerjakan tugas ?
PB 1	Apakah media pembelajaran daring ini dapat membantu anda dalam pembelajaran rangkaian digital?
PB 2	Apakah media pembelajaran daring seperti Zoom dan Microsoft Teams dapat menarik minat anda untuk lebih giat belajar ?
PB 3	Apakah materi yang disajikan melalui media pembelajaran daring mudah dipahami?
PB 4	Apakah ilustrasi (seperti power point) dan gambar yang ada pada media pembelajaran daring dapat terlihat jelas dan mudah dipahami ?
PB 5	Apakah media pembelajaran daring ini memotivasi anda untuk lebih semangat belajar ?
PB 6	Apakah dengan media pembelajaran daring ini anda merasa materi yang didapatkan kurang maksimal sehingga mempengaruhi kesulitan dalam mengerjakan tugas ?
PB 7	Apakah anda merasa pengetahuan yang didapat bertambah melalui materi yang disampaikan melalui media pembelajaran daring ?
PB 8	Apakah dengan pengetahuan yang didapat, anda merasa ada peningkatan nilai semenjak menjalani pembelajaran daring ?

## DAFTAR PUSTAKA

- Arumsari, Dian., (2017), Pengaruh Media Pembelajaran dan Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 5 Madiun. *Jurnal Akuntansi dan Pendidikan*, VolNo. 1 April 2017, hal 13-25.
- Fanny, Arif Mahya.,(2019), Pengaruh Pembelajaran *E-learning* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada Mata Kuliah Konsep IPS Lanjut. *Jurnal Inventa*, Vol III No. 1 Maret 2019.
- Saguni, Fatimah., (2006), Prinsip-Prinsip Kognitif Pembelajaran Multimedia: Peran Modality dan Contiguity Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *INSAN* Vol 8 No. 3 Desember 2006.
- Muafa, Ahsan., (2019), Desain Pembelajaran Daring Mata Kuliah Rangkaian Digital Berbantuan Simulasi.
- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Belajar Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI) Yogyakarta.
- Ambar. (2018). *8 Teori Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*. From <https://pakarkomunikasi.com/teori->

- media-pembelajaran-menurut-para-ahli
- C, B. D., Amelia, A., Hasanah, U., Putra, A. M., & Rahman, H. (2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Darwanto. (2007). *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Pustaka Belajar.
- Djamarah, S. B. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Effendy. (2005). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Firman, & Rahman, S. R. (2020, Maret 2). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, II.
- Ghozali, I. (2009). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Harry, C. A. (2020). *Media Pembelajaran Daring*. From <https://www.kompasiana.com/cahyaalifka/5e8805b9097f363e97397182/media-pembelajaran-daring-daring>
- Hartono, J. (2010). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: BPFYogyakarta.
- Hidayat, A. (2017). *Penjelasan Teknik Purposive Sampling Lengkap Detail*. From <https://www.statistikian.com/2017/06/penjelasan-teknik-purposive-sampling.html>
- Laili, M. (2014). *Definisi Kognisi dan Pengertian Psikologi Kognitif*. From <https://www.kompasiana.com/maisumlailiagnesia/54f5cfcca33311fd518b45b0/definisi-kognisi-dan-pengertian-psikologi-kognitif>
- Mayer, R. E. (1998). A split-attention effect in multimedia learning: Evidence for dual processing systems in working memory. *Journal of Educational Psychology*.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Murni, S. M. (2013). Sikap dan Aktivitas Pembelajaran Online Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa S1 PGSD UPBJJ-UT Surakarta.
- Penney, C. G. (1989). Modality Effects and Structure of Short-term Verbal Memory. *Memory&Cognition*.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: CV Rajawali.
- Setywan. (2010).

