

**PENGARUH MEDIA KOMPUTERISASI AKUNTANSI TERHADAP MINAT SISWA PELAJARAN AKUNTANSI DASAR PADA JURUSAN AKL DI SMK BINA SISWA UTAMA BEKASI****Rahma Saniyati**

Universitas Panca Sakti Bekasi, Indonesia

[rahmasaniyati@gmail.com](mailto:rahmasaniyati@gmail.com)**INFO ARTIKEL****ABSTRAK****Diterima** : 24-10-2023**Direvisi** : 27-10-2023**Disetujui** : 30-10-2023**Kata kunci:** Komputerisasi, akuntansi, minat siswa

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi dampak pembelajaran berbasis komputer pada minat siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar di Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi. Penelitian ini melibatkan 100 siswa dari populasi sebanyak 114 siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan komparatif-asosiatif dan survei lapangan. Data dianalisis menggunakan uji independent sample t-test serta analisis regresi linier sederhana dengan bantuan perangkat lunak SPSS 25.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis komputer memberikan hasil rata-rata sebesar 3,43, yang berada dalam kategori "Sangat Baik", sementara pembelajaran konvensional memberikan hasil rata-rata sebesar 3,14, dalam kategori "Baik". Siswa jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi menunjukkan minat yang tinggi dengan nilai rata-rata 3,45, dalam kategori "Sangat Berminat" terhadap mata pelajaran Akuntansi Dasar. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar. Selain itu, media pembelajaran berbasis komputer memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar di Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi.

**ABSTRACT****Keywords:** Computerization, accounting, student interests

*This study was conducted to evaluate the impact of computer-based learning on students' interest in Basic Accounting subjects in the AKL Department at SMK Bina Siswa Utama Bekasi. The study involved 100 students from a population of 114 students. The research method used is quantitative with a comparative-associative approach and field surveys. The data were analyzed using an independent sample t-test as well as simple linear regression analysis with the help of SPSS 25.0 software. The results showed that computer-based learning gave an average result of 3.43, which was in the "Very Good" category, while conventional learning gave an average result of 3.14, in the "Good" category. Students majoring in AKL at SMK Bina Siswa Utama Bekasi showed high interest with an average score of 3.45, in the category "Very Interested" in Basic Accounting subjects. The results of data analysis show that there is a significant difference between computer-based learning and conventional learning in Basic Accounting subjects. In addition, computer-based learning media has a positive and significant influence on students' interest in Basic Accounting subjects in the AKL Department at SMK Bina Siswa Utama Bekasi.*

\*Author: Rahma Saniyati

Email : [rahmasaniyati@gmail.com](mailto:rahmasaniyati@gmail.com)

## **Pendahuluan**

Pendidikan memiliki peran yang sangat signifikan dalam sebuah negara, berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini tercermin dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang mengatur mengenai pentingnya pendidikan dalam konteks pembangunan suatu bangsa.

Siswoyo mengungkapkan bahwa Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dengan tujuan menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan kecerdasan, penanaman akhlak mulia, dan perolehan keterampilan yang diperlukan baik bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, maupun negara (Siswoyo, 2013).

Berdasarkan definisi tersebut, pendidikan memegang peranan utama yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang aktif bagi peserta didik dan pendidik. Ketika siswa merasakan dorongan dan semangat yang tinggi dari dalam diri mereka, maka motivasi belajar yang positif akan meningkat, yang pada akhirnya akan membantu mencapai tujuan pendidikan (Rahayu, 2016).

Maka dari itu untuk mencapai suatu peranan penting untuk menunjang tercapainya pendidikan sangat diperlukan untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia perlu adanya pengembangan media sebagai bahan penunjangnya, Sebagai sarana peningkat semangat dalam proses belajar, menunjukkan minat yang kuat dalam eksplorasi akuntansi, mempertahankan keyakinan, dengan antusiasme dalam mencari serta mengatasi tantangan seputar pelajaran akuntansi, serta menonjolkan ketekunan dan akurasi dalam menyelesaikan beragam permasalahan akuntansi (Friantini & Winata, 2019).

Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi informasi saat ini telah memberikan dampak positif yang signifikan. Berbagai teknologi informasi yang berkembang dalam dunia pendidikan telah menghasilkan perubahan yang mencolok dalam fungsi media pendidikan. Saat ini, jarak dan waktu bukan lagi menjadi kendala dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan, berkat banyak aplikasi yang telah diciptakan untuk memfasilitasi aksesnya.

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah membawa berbagai kemudahan dalam berbagai aspek, termasuk dalam sektor pendidikan. Perkembangan teknologi informasi, khususnya, telah berdampak signifikan pada dunia pendidikan, mengubah proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan penuh variasi. Namun, penting untuk diingat bahwa pengaruh positif ini akan terbuang percuma jika tidak dimanfaatkan secara optimal. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu berkembang kemajuannya sangat mempermudah dalam berbagai bidang terutama di bidang pendidikan dikarenakan proses pembelajaran harus memiliki kemajuan untuk dapat menghadapi global (Subiyono & Hidayah, 2015).

Dalam rangka mendukung proses pembelajaran di sekolah, teknologi informasi telah mendorong sekolah-sekolah untuk menyediakan fasilitas teknologi informasi

yang bermanfaat, menciptakan pengaruh positif dalam penyediaan akses dan sarana pembelajaran serta untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran akuntansi. Namun masih banyak yang menerapkan proses pembelajaran secara konvensional dan media pembelajaran akuntansi masih bersifat terbatas pada buku paket.

Hasil observasi di SMK BINA SISWA UTAMA BEKASI pada tanggal 02 Mei 2023 mengungkapkan bahwa sebagian besar pengajar masih menerapkan metode konvensional dalam proses pengajaran, yang terdiri dari ceramah dengan penjelasan, pembagian tugas, dan latihan. Namun, pendekatan ini tampaknya tidak sesuai dengan minat dan motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran. Terutama, 70% siswa dalam jurusan akuntansi keuangan lembaga cenderung merasa bahwa pelajaran akuntansi kurang menarik dan kurang antusias dalam mengikutinya. Mereka umumnya menganggap akuntansi sulit dan berpartisipasi minim dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selain itu, siswa cenderung hanya belajar saat ujian harian mendekat, dan seringkali menggunakan cara-cara tidak jujur dalam mengerjakan pekerjaan rumah di sekolah. Kesimpulannya, minat siswa terhadap mata pelajaran akuntansi di sekolah ini masih perlu ditingkatkan.

Penerapan dan pemanfaatan teknologi modern dalam bentuk media selama proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, serta memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Salah satu teknologi yang sangat bermanfaat dalam konteks ini adalah komputer. Komputer dapat secara signifikan mempermudah berbagai aspek pembelajaran dan memiliki potensi untuk menarik perhatian siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dan membangkitkan minat belajar siswa dengan menggunakan media yang menghibur dan mendidik (Umar, 2017).

Faktor lain yang juga dapat mempengaruhi minat siswa dalam pelajaran akuntansi adalah cara proses pembelajaran yang masih berifat konvensional. Dalam kegiatan prasurvei yang dilakukan peneliti, hampir 70% siswa yang berpersepsi bahwa metode mengajar guru masih sangat membosankan dan menonton. Kebanyakan masih menggunakan metode mengajar bersifat ceramah dan pemberian tugas dari buku paket, sehingga menyebabkan kebosanan dan tidak adanya semangat dalam diri siswa dalam mengikuti pelajaran akuntansi (Mujaddid & Nugroho, 2019).

Hasil prasurvei penelitian menunjukkan bahwa minat siswa belajar siswa pada pelajaran akuntansi masih rendah jika masih dalam menggunakan metode pengajaran akuntansi yang bersifat konvensional yang menjadi salah satu penyebab kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung kehilangan motivasi belajar saat menghadapi pembelajaran yang kurang menarik. Tanda-tandanya meliputi rasa putus asa ketika menghadapi kesulitan, kurangnya keterlibatan dalam berpartisipasi dalam diskusi materi pelajaran akuntansi, lebih memilih untuk menyontek daripada bekerja mandiri, dan kehilangan minat belajar saat mencapai hasil yang di luar harapan, yang akhirnya mengakibatkan pemahaman materi yang minim.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat signifikan dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Sujana dan Rivai

menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif meningkatkan proses belajar siswa, menjadikannya lebih menarik, memperjelas makna materi, serta memudahkan pemahaman, disamping itu, memberikan keragaman dalam metode pembelajaran sehingga siswa akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2013).

Media yang dikembangkan adalah Computer-Based Instruction (CBI). Media ini memiliki keunggulan dibandingkan dengan jenis media lainnya. Menurut Darmawan, CBI tidak sekadar mentransfer teks dari buku atau modul ke dalam bentuk pembelajaran interaktif, tetapi juga melakukan seleksi materi yang sangat representatif untuk dijadikan pembelajaran interaktif. Materi yang disajikan tidak hanya berisi teori tertulis, melainkan juga menggambarkan proses sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman bagi siswa tanpa perlu berinteraksi dengan objek fisik secara langsung (Deni Darmawan, 2014).

Sujana dan Rivai berpendapat bahwa penggunaan media pengajaran memiliki potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa, dengan harapan bahwa hal ini akan berdampak positif pada hasil belajar yang dapat dicapai (Sudjana & Rivai, 2013).

Pembelajaran berbasis komputer, sering dikenal sebagai *Computer Based Instruction* (CBI), telah memberikan kontribusi signifikan dalam proses pembelajaran dengan menyajikan materi secara lebih jelas dan mudah dipahami melalui beragam simulasi yang relevan.

Menurut Rusman, *Computer-Based Instruction* (CBI) atau pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat atau perangkat dalam sistem pembelajaran individual (Rusman, 2016). Dengan menggunakan Media Pembelajaran Akuntansi Computer Based Instruction, siswa dapat langsung berinteraksi dengan sistem komputer yang telah didesain khusus oleh guru. Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran, meningkatkan antusiasme dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi untuk mengikuti pelajaran, dan mendorong kemandirian dalam proses belajar. Hal ini menjadikan pengalaman belajar siswa lebih bermakna daripada pembelajaran konvensional, dengan media ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak dan teknologi (Aulia & Adi, 2015). Guru dihadapkan pada tantangan mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar siswa terpicu dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap setiap materi yang diajarkan, serta meningkatkan antusiasme mereka dalam proses belajar-mengajar, menciptakan suasana baru yang menarik. Untuk menerapkan media komputerisasi dalam pengajaran akuntansi, guru perlu memahami dengan baik media yang sesuai dengan mata pelajaran tersebut, sebab siswa cenderung lebih suka belajar dengan metode yang menarik dan mudah dijalankan.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritik maupun praktik agar membantu meningkatkan minat siswa pelajaran akuntansi yang menggunakan media pembelajaran computer based instruction, mempermudah siswa memahami konsep dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan

memper memudahkan siswa dalam proses pembelajaran yang berbasis komputer, menambah wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran akuntansi yang menggunakan media komputerisasi agar lebih inovatif dan menarik perhatian siswa, sebagai alat bantu untuk mengajarkan akuntansi agar lebih menyenangkan dalam proses belajar siswa, mendapatkan pengetahuan mengenai cara penerapan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan kreatif dan tujuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran sekaligus mengembangkan pengetahuan tentang proses belajar akuntansi keuangan lembaga, terutama tentang jurnal umum dengan konsep akuntansi dan menggunakan metode pembelajaran komputerisasi, dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian juga memberikan gambaran mengenai pemahaman konsep penerapan komputer akuntansi yang lebih tinggi antara peserta didik yang untuk memperoleh pembelajaran dengan menggunakan metode komputerisasi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional

Dengan menerapkan Media Pembelajaran Akuntansi berbasis Komputer dalam proses pengajaran, siswa menjadi lebih berfokus dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa dihadapkan pada tantangan untuk lebih aktif. Hal ini secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar siswa, baik dalam memperhatikan materi pelajaran maupun dalam pemahaman mereka terhadap materi tersebut (Vitaloka, 2016). Materi yang dipilih untuk dikembangkan dan diterapkan ke dalam media komputerisasi adalah akuntansi dasar dengan alasan masih banyaknya siswa yang belum menguasai materi tersebut dan dianggap sulit padahal materi tersebut merupakan dasar pada akuntansi yang dimana sebelum lebih jauh dalam turunan akuntansi. Materi tersebut belum ada disaat siswa dibangku Sekolah Menengah Pertama, Maka diperlukan motivasi dan minat siswa dalam proses belajar pada jurusan akuntansi keuangan lembaga agar siswa tidak merasa bosan dan pasif di dalam proses pembelajaran yang selama ini menggunakan metode konvensional. Dengan penerapan media komputerisasi akuntansi terhadap minat siswa pelajaran akuntansi dasar diharapkan siswa termotivasi dan lebih tanggap dalam mempelajari akuntansi dengan media komputer dan memudahkan siswa, maka siswa dapat lebih aktif dan banyak yang menyukai pada bidang akuntansi yang selama ini dianggap akuntansi merupakan jurusan dan mata pelajaran yang sangat sulit.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis komputer terhadap minat siswa pelajaran Akuntansi Dasar pada Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi. Melalui penelitian ini, diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran CBI dalam pembelajaran akuntansi akan memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran akuntansi. Ini juga akan membantu siswa mengembangkan kemandirian dalam proses belajar dan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran secara keseluruhan.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini mengadopsi metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, yang dilakukan di SMK Bina Siswa Utama Kota Bekasi, berlokasi di Jl. Aster Raya No. 15, Perumahan Harapan Baru, Bekasi Barat, selama periode Mei hingga Juli 2023 pada semester ganjil Tahun Ajaran 2022/2023. Proses penelitian mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan penelitian, dan pelaporan. Populasi yang menjadi fokus penelitian mencakup 34 siswa kelas Akl 1, 38 siswa kelas Akl 2, dan 42 siswa kelas AKL, dengan total populasi sebanyak 114 siswa. Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel menggunakan Propotional Simple Random Sampling, di mana anggota sampel diambil secara acak tanpa memperhatikan strata populasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis metode survei, di mana peneliti mengajukan pertanyaan kepada sejumlah responden untuk menggali keyakinan, pendapat, karakteristik objek, dan perilaku yang telah terjadi atau sedang berlangsung (Maimunah, 2016). Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data menggunakan angket atau kuisisioner yang telah dirancang khusus oleh peneliti.

## Hasil Dan Pembahasan

### A. Deskripsi Data

Peneliti menyebarkan kuesioner kepada 100 responden yang ditetapkan dalam penelitian yaitu siswa pelajaran akuntansi dasar pada jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi. Setelah kuesioner selesai disebar, peneliti mengkodekan data yang ada kedalam coding sheet, yang kemudian diolah dalam sistem SPSS 25.0. Berikut adalah hasil dari pengolahan data di SPSS.

### 1. Gambaran Media Komputerisasi Akuntansi Dan Pembelajaran Secara Konvensional

#### a. Pembelajaran Media Komputerisasi Akuntansi

Tabulasi skor jawaban responden pada variabel Pembelajaran Media Komputerisasi Akuntansi (Lampiran 5), diperoleh skor total dan rata-rata yang ditunjukkan pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1. Deskripsi Data Pembelajaran Media Komputerisasi Akuntansi**

No.	Pernyataan	Total	Rata-rata
1.	Saya senang belajar akuntansi dengan cara penerapan menggunakan media komputerisasi akuntansi.	328	3,28
2.	Saya sangat tertarik dalam pemecahan soal akuntansi berbasis komputer.	306	3,06
3.	Dengan media komputerisasi akuntansi sangat mudah dipahami.	353	3,53
4.	Dengan menggunakan media komputerisasi akuntansi tidak menjadi membosankan.	305	3,05
5.	Saya memperhatikan guru disaat sedang berlangsung nya pelajaran praktik pengoperasiaan akuntansi dengan menggunakan media komputer.	349	3,49

No.	Pernyataan	Total	Rata-rata
6.	Saya suka berdiskusi dalam pemecahan soal akuntansi dan cara pengoperasian ulang di dalam komputer.	348	3,48
7.	Dengan adanya media akuntansi berbasis komputer saya merasakan kemudahan.	359	3,59
8.	Saya menyukai akuntansi dengan menggunakan media berbasis komputer.	357	3,57
9.	Belajar akuntansi menjadi mudah dengan memakai dan mengoperasikan langsung memakai media komputer.	362	3,62
10.	Saya bersemangat mengikuti praktik komputerisasi akuntansi.	350	3,5
11.	Saya berpartisipasi dalam mengikuti pelajaran komputerisasi.	360	3,6
12.	Saya mengerjakan tugas akuntansi yang dibrikan oleh guru.	347	3,47
13.	Saya menggunakan akuntansi berbasis komputer sangat mudah dipahami.	360	3,6
14.	Saya setiap waktu berdiskusi dengan teman untuk membahas akuntansi.	348	3,48
15.	Saya belajar media komputerisasi akuntansi mencapai rasa menyukai pada pelajarannya.	346	3,46
16.	Saya berharap dapat terus belajar akuntansi.	322	3,22
17.	Dengan adanya media akuntansi berbasis komputer saya merasakan kemudahan dalam penyelesaian soal perhitungan akuntansi.	343	3,43
18.	Dengan adanya media komputerisasi akuntansi dalam pengelolaan dan pemecahan soal-soal akuntansi, saya merasa tertantang dan mempunyai minat dibidang ini.	337	3,37
Total		6180	4,43

Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner (Data diolah, Lampiran 5)

Berdasarkan Tabel 15. di atas, dari seluruh hasil jawaban responden atas pernyataan variabel pembelajaran media komputerisasi akuntansi, diperoleh nilai total skor jawaban sebesar 6180 dengan rata-rata 3,43. Secara kontinum dapat digambarkan sebagai berikut:

#### **b. Pembelajaran Secara Konvensional**

Tabulasi skor jawaban responden pada variabel Pembelajaran akuntansi Secara Konvensional (Lampiran 5), diperoleh skor total dan rata-rata yang ditunjukkan pada tabel 16. berikut:

**Tabel 2. Deskripsi Data Pembelajaran Secara Konvensional**

No.	Pernyataan	Total	Rata-rata
1.	Pembelajaran Akuntansi dengan menggunakan buku paket setiap hari.	333	3,33
2.	Saya selalu mengerjakan tugas akuntansi yang diberikan guru dengan metode perhitungan manual.	321	3,21
3.	Guru akuntansi saya dalam menerapkan pembelajaran secara manual kurang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.	313	3,13
4.	Saya setiap hari selalu berdiskusi dengan teman untuk pembahasan pelajaran akuntansi sebelum kelas dimulai.	326	3,26
5.	Dalam penggunaan metode belajar akuntansi yang diberikan guru selalu bersifat buku paket saja.	312	3,12
6.	Saya selalu senang dan berpartisipasi pada pelajaran akuntansi yang berbasis manual dengan menggunakan metode ceramah dan soal-soal.	320	3,20
7.	Guru selalu memberikan latihan soal-soal setelah adanya penjelasan materi nya.	310	3,1
8.	Saya sangat mengalami kesusahan dalam pelajaran akuntansi secara manual karena lebih banyak berhitung secara manual.	325	3,25
9.	Saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan soal akuntansi yang diberikan guru.	314	3,14
10.	Saya lebih kurang paham dalam penerapan akuntansi secara manual dan hanya mengerjakan soal-soal akuntansi saja.	306	3,06
11.	Guru akuntansi saya lebih sering memberikan latihan soal akuntansi setiap materi.	313	3,13
12.	Tugas yang diberikan oleh guru saya sangat sulit.	308	3,08
13.	Saya sangat senang jika guru akuntansi memberikan soal untuk dijadikan tugas rumah.	300	3,00
14.	Guru akuntansi saya memberikan latihan soal-soal agar kami terampil berhitung dalam mengerjakan soal akuntansi.	310	3,10



No.	Pernyataan	Total	Rata-rata
15.	Saya senang jika selalu diberikan tugas latihan soal akuntansi setiap hari.	311	3,11
16.	Saya kadang masih tidak paham soal akuntansi dasar.	314	3,14
17.	Saya setiap pelajaran berlangsung bertanya soal yang tidak saya mengerti kepada guru.	296	2,96
18.	Setiap selesai nya pelajaran akuntansi guru memberikan waktu untuk membahas bersama jika masih ada kendala.	321	3,21
19.	Guru akuntansi saya memberikan motivasi kepada murid nya untuk selalu lebih giat dalam belajar akuntansi.	321	3,21
Total		5974	3,14

Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner (Data diolah, Lampiran 5)

## 2. Gambaran minat siswa pelajaran akuntansi dasar

Tabulasi skor jawaban responden pada variabel minat siswa pelajaran akuntansi dasar (Lampiran 5), diperoleh skor total dan rata-rata yang ditunjukkan pada tabel 17. berikut:

**Tabel 3. Deskripsi Data Minat Siswa Pelajaran Akuntansi Dasar**

No.	Pernyataan	Total	Rata-rata
1.	Saya mulai menyadari bahwa akuntansi itu penting.	333	3,33
2.	Saya memikirkan bahwa akuntansi sangat dibutuhkan di perusahaan manapun.	348	3,48
3.	Saya mengingat terus tentang pelajaran akuntansi dan mencoba soal-soal sendirian.	334	3,34
4.	Saya tertarik dalam bidang akuntansi keuangan lembaga karena akuntansi memiliki peluang terbesar.	330	3,30
5.	Saya terus memperhatikan pelajaran akuntansi walaupun mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran berlangsung.	348	3,48
6.	Setiap adanya tugas akuntansi saya selalu mengerjakannya walaupun tidak saya kumpulkan.	341	3,41
7.	Saya berusaha sendiri dalam mengerjakan soal akuntansi	335	3,35
8.	Saya mendengarkan guru akuntansi saya ketika pelajaran dimulai walaupun sebagian	335	3,35
9.	Akuntansi sangat sulit untuk menyelesaikannya.	335	3,35

No.	Pernyataan	Total	Rata-rata
10.	Dengan adanya pelajaran akuntansi saya jadi berpikir positif bahwa akuntansi dasar sangat diperlukan dan bidangnya cukup luas.	338	3,38
11.	Saya menyukai akuntansi dan akuntansi membuat saya senang.	331	3,31
12.	Saya selalu berpartisipasi sekali ketika pelajaran akuntansi berbasis komputer.	343	3,43
13.	Saya sering berdiskusi dengan teman-teman sebelum pelajaran komputerisasi akuntansi dan saya sering memecahkan soal-soal akuntansi di komputer.	335	3,35
14.	Ketika pelajaran akuntansi berbasis akuntansi saya menyukai sesi diskusi soal-soal untuk dikerjakan dengan menggunakan komputer.	343	3,43
15.	Saya setiap pelajaran akuntansi di lab komputer sangat bersemangat.	367	3,67
16.	Saya memahami dengan mudah mengenai soal-soal akuntansi dengan pengoperasian media komputer.	365	3,65
17.	Dengan adanya media komputerisasi akuntansi sangat memudahkan dalam pengerjaan.	350	3,50
18.	Saya mudah memahami praktik akuntansi dan selalu mengulang kembali saat di rumah.	362	3,62
19.	Saya minat dalam pelajaran akuntansi dengan penggunaan media yang berbasis komputer.	365	3,65
20.	Walaupun akuntansi sangat sulit untuk dipahami saya ingin dapat menguasai pelajaran akuntansi.	329	3,29
21.	Saya terus mencoba melatih latihan soal dan menerapkan akuntansi dengan menggunakan media.	353	3,53
22.	Saya selalu mencatat materi yang diajarkan oleh guru karena saya sudah minat dengan pelajaran akuntansi.	362	3,62
23.	Saya dan teman-teman ketika pelajaran akuntansi menggunakan media komputer melakukan diskusi di ruang lab komputer.	334	3,34
24.	Saya terkadang mencari soal-soal akuntansi untuk dipecahkan dengan menggunakan media komputerisasi.	354	3,54
25.	Saya selalu senang jika pelajaran akuntansi sudah dimulai.	357	3,57
Total		8627	3,45

Sumber: Hasil Penyebaran Kuesioner (Data diolah, Lampiran 5)

## B. Perbedaan pembelajaran yang diajar menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan pembelajaran secara konvensional

### 1. Pengujian Persyaratan Analisis Data

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi kondisi distribusi variabel penelitian, baik apakah distribusinya normal atau tidak normal. Dalam metode ini, digunakan uji one-sample Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.0. Proses uji normalitas melibatkan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis

Ho : Data pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran secara konvensional berdistribusi data normal

Ha : Data pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran secara konvensional tidak berdistribusi data normal

2) Menentukan  $\alpha$ , pada penelitian ini  $\alpha = 0,05$

3) Menentukan kriteria penerimaan hipotesis. Proses pengambilan keputusan menggunakan nilai signifikansi. Apabila nilai sig (p) > 0,05 maka Ho diterima, artinya kelompok data yang dianalisis mempunyai distribusi normal.

4) Melakukan analisis dan menentukan kesimpulan

Hasil uji normalitas sebaran dengan bantuan menggunakan program SPSS 25.0. hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 18. dibawah ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data**

No	Variabel	Normalitas	Keterangan
1.	Pembelajaran berbasis komputer	0,058	Normal
2.	Pembelajaran secara konvensional	0,075	Normal

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 6

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas data normal karena nilai sig (p) > 0,05. Nilai sig (p) pembelajaran berbasis komputer (p) = 0,058 > 0,05 (Ho diterima). Nilai sig (p) pembelajaran secara konvensional (p) = 0,075 > 0,05 (Ho diterima). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data di atas adalah data berdistribusi normal. Adapun perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah sampel berasal dari variansi yang identik atau berbeda. Di bawah ini, kami menyajikan perhitungan uji homogenitas untuk membandingkan variansi hasil pembelajaran dari metode berbasis komputer dan metode konvensional dengan menggunakan perangkat lunak SPSS 25.0. Langkah-langkah dalam menjalankan uji homogenitas adalah sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis

Ho : Data pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran secara konvensional mempunyai variansi yang identik (Data homogen)

Ha : Data pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran secara konvensional tidak mempunyai variansi yang identik (Data tidak homogen)

- 2) Menentukan  $\alpha$ , pada penelitian ini  $\alpha = 0,05$
- 3) Menentukan kriteria penerimaan hipotesis. Proses pengambilan keputusan menggunakan nilai signifikansi. Apabila nilai sig (p) > 0,05 maka Ho diterima, artinya kelompok data yang dianalisis mempunyai variansi yang identik.
- 4) Melakukan analisis dan menentukan kesimpulan

Hasil uji homogenitas dengan bantuan menggunakan program SPSS 25.0. hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 19. dibawah ini:

**Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Data**

Variabel	Homogenitas	Keterangan
Pembelajaran berbasis komputer- Pembelajaran secara konvensional	0,093	Homogen

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 6)

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas media pembelajaran (Pembelajaran berbasis komputer-Pembelajaran secara konvensional) dengan menggunakan SPSS 25.0. persyaratan data dikatakan homogen apabila nilai  $p > 0,05$ . Nilai (p) untuk media pembelajaran  $0,093 > 0,05$  (Ho diterima), maka dapat disimpulkan bahwa kedua nilai mempunyai variansi yang sama atau homogen.

## 2. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil deskripsi data dan uji persyaratan analisis yang menunjukkan distribusi yang bersifat normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Hipotesis penelitian ini berfokus pada perbedaan penerapan pembelajaran antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran konvensional dalam konteks pelajaran akuntansi dasar di jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan data yang diperoleh dari respon kuesioner yang menilai pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran konvensional. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menerapkan uji t independent sample. Hasil perhitungan uji t independent sample dapat ditemukan dalam Tabel 20, yang mencakup data dari penelitian hipotesis ini.

**Tabel 6. Hasil uji t Independent Sample Test**

Variabel	N	Mean	Sig (p)	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
Pembelajaran berbasis komputer	100	3,4340	0,000	7,513	1,98447

Pembelajaran secara konvensional	100	3,1441
--	-----	--------

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 7)

Berdasarkan tabel 20. di atas pada taraf signifikansi 5% diperoleh hasil pengolahan data dari data media pembelajaran nilai sig (p) = 0,000 <  $\alpha$  = 0,05,  $t_{hitung} = 7,513 > t_{tabel} = 1,98447$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan "Ada perbedaan dalam penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam pelajaran akuntansi dasar di jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi" telah terbukti benar.

### C. Pengaruh pembelajaran media komputerisasi akuntansi terhadap minat siswa pelajaran akuntansi dasar

#### 1. Pengujian Persyaratan Analisis Data

##### a. Uji Normalitas

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk menentukan apakah data yang telah diperoleh mematuhi distribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini juga merupakan prasyarat sebelum melaksanakan uji regresi linier sederhana, karena data harus memenuhi kriteria distribusi normal untuk digunakan dalam analisis regresi linier. Dalam konteks ini, berikut adalah tabel hasil uji normalitas data regresi yang disajikan.

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Regresi**

Asymp. Sig (2 tailed)	Taraf Signifikansi	Kesimpulan
0,200	> 0,05	Normal

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 7)

Hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS 20.0, yang terdokumentasikan dalam tabel di atas, mengindikasikan bahwa hasil uji statistik dengan uji Kolmogorov-Smirnov (K-S) menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,200. Temuan ini menggambarkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas, sebab tingkat signifikansinya melebihi batas 0,05 (Sig. 0,200 > 0,05).

##### b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan metode yang digunakan untuk menilai apakah hubungan antara dua variabel adalah linier. Ini melibatkan perhitungan linieritas untuk menentukan apakah variabel bebas sebagai prediktor memiliki hubungan linier dengan variabel terikat. Uji linieritas dilakukan melalui analisis variasi terhadap garis regresi, dan hasilnya dibandingkan dengan nilai kritis pada taraf signifikan 5%.

**Tabel 8. Hasil Uji Linieritas**

Variabel	Harga F		Tarf Signifikan	Kesimpulan
	F <sub>hitung</sub>	F <sub>tabel</sub>		
X, Y	0,555	3,94	0,920	Linier

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 7)

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel pada tingkat signifikansi lebih dari 0,05, dan nilai F-hitung dari variabel tersebut lebih kecil daripada nilai F tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel terkait dengan minat siswa dalam pelajaran akuntansi dasar adalah linear.

## 2. Pengujian Hipotesis

### a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menilai korelasi linier antara variabel X dan variabel Y. Dalam konteks penelitian ini, variabel X merujuk kepada penerapan media pembelajaran berbasis komputer, sementara variabel Y merujuk kepada minat siswa terhadap mata pelajaran akuntansi dasar di Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi.

**Tabel 9. Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	4,619	13,744		,336	,738
	Media Pembelajaran Komputerisasi	1,321	,222	,516	5,958	,000

a. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 7)

Dari tabel hasil uji regresi diatas terbentuk persamaan sebagai berikut:

$$Y = 4,619 + 1,321X$$

Persamaan tersebut mengungkapkan bahwa nilai konstan yang ditemukan adalah 4.619, yang mengindikasikan perkiraan tingkat minat belajar siswa tanpa adanya media pembelajaran komputerisasi. Koefisien regresi untuk variabel media pembelajaran komputerisasi adalah 1.321 (positif), menunjukkan peningkatan minat belajar siswa sebesar 1.321 setelah menerapkan media pembelajaran komputerisasi dalam pelajaran akuntansi dasar di jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi.

### b. Uji Koefisien Determinasi (R<sup>2</sup>)

Koefisien determinasi pada dasarnya mengukur sejauh mana model mampu menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi yang rendah

menunjukkan bahwa variabel independen memiliki keterbatasan dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Sebaliknya, nilai mendekati satu menandakan bahwa variabel independen memberikan sebagian besar informasi yang diperlukan untuk memprediksi variasi variabel dependen. Hasil uji koefisien determinasi dari penelitian tersebut juga disajikan.

**Tabel 10. Uji Koefisien Determinasi**

<b>Model Summary<sup>b</sup></b>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,516 <sup>a</sup>	,266	,258	10,25895

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Komputerisasi  
b. Dependent Variable: Minat Belajar Siswa

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 7)

Pengaruh media pembelajaran berbasis komputer terhadap minat siswa dalam pelajaran akuntansi dasar pada Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi sangat signifikan, dengan nilai R-Squared sebesar 26.6%, yang berarti bahwa sebagian besar variasi minat siswa dalam mata pelajaran ini dapat dijelaskan oleh penggunaan media komputer sebagai alat bantu pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa sekitar 73.4% dari variasi tersebut masih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

### c. Uji statistik t

Uji keberartian model regresi linier sederhana ini dilakukan untuk mengetahui apakah uji regresi, yaitu regresi linier sederhana yang peneliti gunakan sebelumnya layak untuk dijadikan acuan untuk menguji variabel penelitian. Uji kelayakan ini dapat dilakukan dengan mengaplikasikan uji statistik t terhadap variabel-variabel penelitian yang ada, dimana akan terdapat kategori Sig yang akan dijadikan acuan dalam menilai kelayakan variabel penelitian.

**Tabel 11. Uji statistik t**

Variabel	Harga t		Tarf Signifikan	Kesimpulan
	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>		
X, Y	5,958	1,98447	0,000	Signifikan

Sumber: Output SPSS 25.0 (Data diolah, Lampiran 7)

Tabel hasil di atas menunjukkan bahwa nilai thitung yang diperoleh sebesar 5,958, melebihi nilai ttabel sebesar 1,98447, dengan nilai Sig sebesar 0,000 yang jauh lebih kecil dari alpha  $\alpha = 0,05$ . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Hasil ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis komputer memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa dalam pelajaran akuntansi dasar pada Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi.

## **Pembahasan Hasil Penelitian**

### **1. Perbedaan pembelajaran yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dengan pembelajaran konvensional**

Hasil penelitian mengindikasikan adanya perbedaan dalam metode pembelajaran antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran akuntansi dasar di Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer ini memberikan sejumlah keunggulan, termasuk mempermudah pemecahan masalah, mengatasi kendala ruang dan waktu, meratakan penyampaian pesan kepada siswa, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimpan informasi dalam jangka panjang. Selain itu, pembelajaran berbasis komputer juga membantu guru dalam menyajikan situasi yang realistis dari suatu proses, fenomena, atau kejadian tertentu.

Hasil penelitian ini konsisten dengan studi yang dilakukan oleh Sumardi pada tahun 2021, yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer dan pendekatan konvensional. Dengan kata lain, temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer cenderung lebih efektif dan unggul daripada metode pembelajaran tradisional (Fathurrahman et al., 2019).

### **2. Pengaruh pembelajaran media komputerisasi akuntansi terhadap minat siswa pelajaran akuntansi dasar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa dalam mata pelajaran akuntansi dasar di Jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi. Minat belajar memiliki peran yang sangat penting, khususnya dalam memengaruhi motivasi siswa untuk belajar. Ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi minat seseorang terhadap suatu materi, semakin besar juga motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran berbasis komputer, dengan kemampuannya dalam menyajikan materi pembelajaran melalui poin-poin materi dan menggunakan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman, berhasil menarik perhatian siswa saat belajar. Sebagai akibatnya, diharapkan bahwa minat belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Akuntansi Dasar, akan meningkat saat menggunakan jenis media pembelajaran ini.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai memiliki potensi untuk merangsang minat belajar siswa dan berkontribusi pada kesuksesan proses pembelajaran. Kesuksesan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal dan eksternal siswa. Di antara faktor eksternal, metode pembelajaran memainkan peran penting. Seorang guru perlu memilih metode pembelajaran yang cocok dengan situasi kelas, karakteristik siswa, dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Dengan memahami bahwa mengajar adalah salah satu tanggung jawab utama guru, penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan relevan sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa.



Hasil penelitian ini mendukung temuan dari penelitian Jadmiko dan Wulan (2022) yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari pembelajaran berbasis komputer terhadap minat belajar siswa. Ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa merasa lebih senang ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan komputer (Jadmiko et al., 2022). Penelitian yang dilakukan oleh Razilu (2019) juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, seiring dengan kesesuaian fitur-fitur yang disajikan oleh media tersebut dengan karakteristik siswa (Razilu, 2019). Minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan serta mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi. Pemanfaatan media berbasis komputer dalam konteks pembelajaran memiliki beragam keuntungan, salah satunya adalah mempermudah peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketika siswa menggunakan media berbasis komputer, mereka cenderung lebih aktif dan termotivasi untuk memahami materi pelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komputer memberikan hasil yang sangat baik dengan nilai rata-rata sebesar 3,43, sedangkan pembelajaran konvensional mencapai kategori baik dengan nilai rata-rata 3,14. Selain itu, minat siswa terhadap pelajaran akuntansi dasar di jurusan AKL di SMK Bina Siswa Utama Bekasi tinggi dengan nilai rata-rata 3,45, yang diklasifikasikan sebagai sangat berminat. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran berbasis komputer dan pembelajaran konvensional pada pelajaran akuntansi dasar, serta media pembelajaran berbasis komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media berbasis komputer dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap akuntansi dasar, menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan pemahaman materi dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan media konvensional.

## Bibliografi

- Aulia, Y., & Adi, S. S. (2015). Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Computer Based Instruction Pada Pelajaran Tik (Kelas Viii Smp N 39 Semarang). *Edu Komputika Journal*, 2(2).
- Deni Darmawan, D. (2014). Inovasi Pendidika: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online. *Bandung: Pt Remaja Rosdakarya*.
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Jadmiko, R. S., Wulan, D. R., Cahyono, T. A., & Iskandar, J. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Tulungagung. *Joeict (Journal Of Education And Ict)*, 6(2), 35–40.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman Dan Peradaban*, 5(1).
- Mujaddid, F., & Nugroho, P. T. A. (2019). Pengaruh Pengetahuan, Reputasi, Lingkungan Dan Religiusitas Terhadap Minat Pelajar Sekolah Menengah Kejuruan Prodi Perbankan Syariah Dalam Menabung Di Bank Syariah. *Jurnal Ekonomi Islam*, 10(1), 14–37.
- Rahayu, S. (2016). *Psikologi Perkembangan: Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Gajah Mada.
- Razilu, Z. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Komputer Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Inovasi Sains Dan Teknologi (Instek)*,

2(2), 75–88.

Rusman, M. P. (2016). *Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Ed. 2, Cet. Vi: Jakarta: Rajawali Pers).

Siswoyo, D. (2013). Pandangan Bung Karno Tentang Pancasila Dan Pendidikan. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 5(1).

Subiyono, H. S., & Hidayah, T. (2015). Minat Latihan Bola Voli Siswa Putra Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli Sma Negeri Di Kabupaten Pemalang. *Journal Of Sport Science And Fitness*, 4(2).

Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran* (Cetakan Ke-11). Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Umar, U. (2017). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131–144.

Vitaloka, P. A. D. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Instruction (Cbi) Menggunakan Adobe Flash. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(6).

© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

