



Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Akuntansi bagi Mahasiswa di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Patricia Channelia Wea^{1*}, Hwihanus²

^{1,2}Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas 17 Agustus 1945, Indonesia

Email: 1222200200@surel.untag-sby.ac.id¹, hwihanus@untag-sby.ac.id²

*Korespondensi Penulis: 1222200200@surel.untag-sby.ac.id

Abstract. *This study analyzes the impact of innovative learning media on students' understanding of accounting concepts at the University of 17 August 1945 Surabaya. Using a qualitative approach, data were collected through in-depth interviews and participatory observations involving lecturers and students. The study examined media such as business simulations, animated videos, and case-based applications. Findings reveal that innovative learning media enhance student participation, simplify complex accounting concepts, and improve practical skills. Additionally, interactions between lecturers and students became more dynamic and engaging. Despite these benefits, challenges like limited technological resources and the need for adaptation time remain obstacles. This study highlights the importance of developing and integrating educational technology to support effective and relevant accounting learning.*

Keywords: *Learning Media, Innovative, Understanding Concepts, Accounting, Business Simulation.*

Abstrak. Penelitian ini menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran inovatif terhadap pemahaman mahasiswa mengenai konsep akuntansi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Dengan pendekatan kualitatif, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan observasi partisipatif yang melibatkan dosen dan mahasiswa. Penelitian ini mengkaji media seperti simulasi bisnis, video animasi, dan aplikasi berbasis kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif meningkatkan partisipasi mahasiswa, mempermudah pemahaman konsep akuntansi yang kompleks, dan meningkatkan keterampilan praktis. Selain itu, interaksi antara dosen dan mahasiswa menjadi lebih dinamis dan interaktif. Meskipun demikian, tantangan seperti keterbatasan sumber daya teknologi dan waktu adaptasi tetap menjadi hambatan. Penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan dan integrasi teknologi pendidikan untuk mendukung pembelajaran akuntansi yang efektif dan relevan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Inovatif, Pemahaman Konsep, Akuntansi, Simulasi Bisnis.

1. LATAR BELAKANG

Pemahaman yang mendalam tentang konsep akuntansi menjadi salah satu kunci penting dalam membangun kompetensi mahasiswa di bidang ekonomi dan bisnis. Sebagai bidang ilmu yang memadukan teori dan praktik, akuntansi sering dianggap menantang karena melibatkan banyak konsep yang bersifat abstrak dan teknis. Kesulitan ini semakin dirasakan mahasiswa ketika pembelajaran dilakukan dengan metode tradisional, seperti ceramah satu arah, yang kurang melibatkan mereka secara aktif.

Di era Revolusi Industri 4.0, pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Hal ini mendorong pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital, seperti simulasi, aplikasi berbasis kasus, dan video interaktif. Media ini

dirancang tidak hanya untuk membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa melalui pendekatan kontekstual yang melibatkan mereka secara langsung. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya (UNTAG Surabaya) memiliki potensi besar untuk memanfaatkan inovasi ini demi mencetak lulusan yang unggul dan siap bersaing.

Mahasiswa Akuntansi UNTAG Surabaya sering menghadapi tantangan dalam memahami materi seperti akuntansi biaya, pengelolaan laporan keuangan, dan analisis transaksi bisnis. Metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada teori sering kali tidak memberikan pengalaman praktis yang memadai, sehingga terjadi kesenjangan antara teori di kelas dan keterampilan yang dibutuhkan di dunia kerja. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran seperti simulasi bisnis memungkinkan mahasiswa belajar dalam situasi yang menyerupai dunia nyata, sehingga penerapan konsep akuntansi menjadi lebih jelas. Selain itu, media seperti video interaktif dan aplikasi digital membantu menyederhanakan konsep-konsep rumit agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi mahasiswa.

Namun, penerapan media pembelajaran inovatif di UNTAG Surabaya masih menghadapi beberapa hambatan, seperti keterbatasan teknologi, kurangnya pelatihan bagi dosen, dan kesulitan mahasiswa dalam beradaptasi dengan teknologi baru. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dampak penggunaan media pembelajaran ini terhadap pemahaman mahasiswa, yang dapat menjadi dasar untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern.

2. KAJIAN TEORITIS

Konsep Media Pembelajaran Inovatif

Media pembelajaran inovatif merupakan alat atau metode yang memanfaatkan teknologi dan pendekatan kreatif untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Heinich et al. (2002), media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih efektif. Beberapa contoh media inovatif meliputi simulasi digital, video interaktif, dan aplikasi berbasis kasus. Media ini dirancang untuk memotivasi mahasiswa, meningkatkan keterlibatan mereka, serta menyederhanakan penyampaian materi yang kompleks (Mayer, 2009).

Pembelajaran Akuntansi

Pembelajaran akuntansi bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan teoritis dan kemampuan praktis dalam memahami laporan keuangan, akuntansi biaya, dan sistem akuntansi. Rebele dan Stout (1991) menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif, seperti simulasi bisnis dan studi kasus, dapat membantu mahasiswa menghubungkan teori dengan praktik. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran akuntansi memungkinkan mahasiswa untuk lebih memahami penerapan konsep dalam dunia nyata (Albrecht & Sack, 2000).

Dampak Media Inovatif terhadap Pemahaman Mahasiswa

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif memiliki dampak positif terhadap pemahaman mahasiswa. Clark dan Mayer (2016) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan daya serap mahasiswa terhadap materi hingga 30-40%. Selain itu, media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan mempermudah transfer pengetahuan ke konteks praktis.

Kendala dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Meskipun memberikan banyak manfaat, penggunaan media pembelajaran inovatif sering kali menghadapi kendala. Menurut Koehler dan Mishra (2009), hambatan utama terletak pada keterbatasan teknologi, kurangnya pelatihan bagi dosen, dan resistensi terhadap perubahan metode pembelajaran. Selain itu, implementasi media pembelajaran inovatif memerlukan investasi waktu dan sumber daya yang cukup besar.

Teori Pendukung

Penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, yang menekankan pentingnya peran aktif mahasiswa dalam membangun pengetahuan. Menurut teori ini, pembelajaran yang melibatkan pengalaman nyata dan interaksi sosial akan lebih efektif dalam membentuk pemahaman yang mendalam (Vygotsky, 1978). Penggunaan media inovatif sejalan dengan pendekatan konstruktivis karena menyediakan lingkungan belajar yang interaktif dan relevan.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental design) untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran inovatif terhadap pemahaman konsep akuntansi mahasiswa.

1) Desain Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua kelompok:

a. Kelompok Eksperimen

Mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran inovatif seperti simulasi bisnis, video interaktif, dan aplikasi berbasis kasus nyata.

b. Kelompok Kontrol

Mahasiswa yang menggunakan metode pembelajaran tradisional (ceramah satu arah).

Perbandingan dilakukan berdasarkan nilai pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman konsep sebelum dan sesudah intervensi.

2) Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah mahasiswa program studi Akuntansi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Sampel sebanyak 60 mahasiswa diambil menggunakan teknik purposive sampling, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 30 mahasiswa.

3) Variabel Penelitian

a. Variabel Bebas

Media pembelajaran inovatif.

b. Variabel Terikat

Pemahaman konsep akuntansi (diukur dengan nilai tes).

4) Teknik Pengumpulan Data

a. Tes Pre-test dan Post-test

- Pre-test: Dilakukan sebelum intervensi untuk mengukur pemahaman awal mahasiswa.
- Post-test: Dilakukan setelah intervensi untuk mengukur peningkatan pemahaman.

b. Kuesioner Skala Likert

- Mengukur persepsi mahasiswa terhadap efektivitas media pembelajaran inovatif (skala 1-5).

5) Instrumen Penelitian

a. Soal Tes

Soal pilihan ganda standar untuk mengukur pemahaman akuntansi dengan tingkat validitas dan reliabilitas yang telah diuji.

b. Kuesioner

Berisi 10 pernyataan terkait pengalaman mahasiswa dalam menggunakan media inovatif.

6) Teknik Analisis Data

a. Uji Statistik Deskriptif

Untuk menganalisis rata-rata nilai pre-test dan post-test.

b. Uji t Berpasangan (Paired Sample t-Test)

Untuk menguji signifikansi peningkatan pemahaman dalam masing-masing kelompok.

c. Uji t Tidak Berpasangan (Independent Sample t-Test)

Untuk membandingkan perbedaan peningkatan pemahaman antara kelompok eksperimen dan kontrol.

d. Analisis Persepsi

Menggunakan distribusi frekuensi dari hasil kuesioner.

7) Keabsahan Data

a. Uji Validitas

Dilakukan untuk memastikan setiap instrumen penelitian dapat mengukur variabel secara akurat.

b. Uji Reliabilitas

Dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran.

8) Prosedur Penelitian

a. Persiapan

Penyusunan instrumen penelitian dan pelatihan dosen dalam menggunakan media inovatif.

b. Pelaksanaan

- Kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan media inovatif selama 4 minggu.
- Kelompok kontrol mengikuti metode ceramah tradisional selama periode yang sama.

c. Pengumpulan Data

Pelaksanaan pre-test dan post-test pada kedua kelompok, serta pengisian kuesioner oleh kelompok eksperimen.

d. Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan perangkat lunak statistik (misalnya, SPSS).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1) Peningkatan Pemahaman Konsep Akuntansi

Hasil uji statistik menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai rata-rata pre-test dan post-test di kedua kelompok:

Kelompok	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Kelompok eksperimen	65,2	85,4	20,2 %
Kelompok Kontrol	64,8	75,6	10,8 %

a. Uji t Berpasangan (Paired Sample t-Test)

- Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan ($p < 0,01$).
- Kelompok kontrol juga mengalami peningkatan, tetapi lebih rendah ($p < 0,05$).

b. Uji t Tidak Berpasangan (Independent Sample t-Test):

- Perbedaan peningkatan antara kelompok eksperimen dan kontrol signifikan ($p < 0,01$).

2) Persepsi Mahasiswa terhadap Media Inovatif

Berdasarkan hasil kuesioner pada kelompok eksperimen:

- a. 85% mahasiswa merasa media pembelajaran inovatif membantu mereka memahami materi lebih baik.
- b. 75% mahasiswa menyatakan bahwa simulasi bisnis adalah media yang paling efektif.
- c. Skor rata-rata pada skala Likert :
 - Simulasi bisnis: 4,6/5
 - Video interaktif: 4,2/5
 - Aplikasi berbasis kasus: 4,0/5

3) Kendala dalam Penggunaan Media Inovatif

a. Keterbatasan Infrastruktur

20% mahasiswa mengalami kesulitan akses karena koneksi internet yang tidak stabil.

b. Kurangnya Familiaritas

15% mahasiswa memerlukan waktu tambahan untuk memahami penggunaan aplikasi.

Pembahasan

1) Efektivitas Media Pembelajaran Inovatif

Peningkatan nilai rata-rata sebesar 20,2% di kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media inovatif seperti simulasi bisnis dan video interaktif memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep akuntansi. Hal ini sejalan dengan temuan Clark dan Mayer (2016), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia meningkatkan daya serap informasi hingga 30-40%.

2) Motivasi dan Keterlibatan Mahasiswa

Persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran inovatif menunjukkan bahwa pendekatan ini lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Simulasi bisnis, yang menyerupai kondisi nyata dunia kerja, mendorong partisipasi aktif mahasiswa, sebagaimana ditekankan dalam pendekatan konstruktivisme (Vygotsky, 1978).

3) Kendala dan Solusi

Keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya familiaritas mahasiswa menjadi tantangan dalam implementasi media inovatif. Oleh karena itu, perguruan tinggi perlu meningkatkan infrastruktur teknologi dan menyediakan pelatihan bagi dosen dan mahasiswa untuk mengoptimalkan penggunaan media inovatif.

4) Relevansi dengan Dunia Kerja

Media seperti simulasi bisnis memberikan pengalaman langsung yang relevan dengan praktik kerja, sesuai dengan temuan Albrecht dan Sack (2000). Hal ini menunjukkan bahwa media inovatif tidak hanya membantu pemahaman akademik tetapi juga meningkatkan kesiapan mahasiswa dalam dunia kerja.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep-konsep akuntansi pada mahasiswa. Kelompok yang menggunakan media berbasis teknologi, seperti aplikasi edukasi dan video interaktif, menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Hal ini menunjukkan bahwa media yang lebih interaktif dan berbasis teknologi dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi akuntansi yang rumit dan abstrak.

Media pembelajaran inovatif memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep akuntansi mahasiswa di UNTAG Surabaya. Kendati demikian, keberhasilan implementasinya membutuhkan dukungan penuh dari institusi pendidikan dalam bentuk pelatihan dan peningkatan infrastruktur teknologi. Media inovatif tidak hanya mempermudah pemahaman materi tetapi juga meningkatkan keterampilan mahasiswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja.

DAFTAR PUSTAKA

- Albrecht, W. S., & Sack, R. J. (2000). Accounting education: Charting the course through a perilous future. *Accounting Education Series*, 16, 1-37.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals*. Longman.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.)*.
- Gagné, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction (4th ed.)*.
- Holt, Rinehart & Winston. Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective (6th ed.)*.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press. Piaget, J. (1970). *Psychology and pedagogy*. Viking Press.
- Pearson. Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Rebele, J. E., & Stout, D. L. (1991). Using active learning to enhance the teaching of financial accounting. *Issues in Accounting Education*, 6(2), 317-328.

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wiley. Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning (7th ed.)*. Merrill Prentice Hall.