

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ONLINE*  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PRODI S1 AKUTANSI  
UNIVERSITAS PAMULANG**

**Syamsul Mu'arif, Afridayani**

Assiten Ahli Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang  
dosen unpam, email : [dosen02286@unpam.ac.id](mailto:dosen02286@unpam.ac.id), [dosen02174@unpam.ac.id](mailto:dosen02174@unpam.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *online* terhadap motivasi belajar mahasiswa prodi sarjana akuntansi Universitas Pamulang. . Obyek penelitian yakni mahasiswa prodi sarjana akuntansi regular A semester 1 masa registrasi ganjil 2020. Metode Penelitian secara kuantitatif deskriptif dengan menguji sampel 132 mahasiswa sebagai responden. Dengan menggunakan analisis data yaitu analisis regresi, uji asumsi klasik, uji hipotesis dan koefisien determinasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan software SPSS versi 24. Penelitian ini menunjukkan pengaruh media pembelajaran berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, artinya semakin baik media pembelajaran yang disediakan oleh lembaga pendidikan maka akan meningkatkan motivasi belajar siswa ataupun mahasiswa. Jika media pembelajaran yang disediakan lembaga Pendidikan kurang baik maka akan menurunkan minat ataupun motivasi belajar mahasiswa. Hasil Penelitian diperkuat dan didukung oleh nilai sign. Lebih kecil dari nilai alpha yaitu  $0,000 < 0,005$  artinya media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Selanjutnya juga dapat dilihat dari t hitung lebih besar dari nilai t tabel yaitu  $12,651 > 1,978$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Online* yang ada di Pogram Studi Sarjana Akuntansi Universitas Pamulang memiliki pengaruh positif dan penting terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Motivasi Belajar

**ABSTRACT**

*The purpose of this study was to determine the effect of online-based learning media on student motivation for undergraduate accounting study programs at Pamulang University. . The research object is the student of the regular A semester 1st semester accounting study program for the odd registration period 2020. The research method is quantitatively descriptive by testing a sample of 132 students as respondents. By using data analysis, namely regression analysis, classical assumption test, hypothesis testing and coefficient of determination. Analysis of the data in this study using SPSS version 24 software. This study shows the influence of learning media has a positive effect on learning motivation, meaning that the better the learning media provided by educational institutions, the better the learning motivation of students or students. If the learning media provided by educational institutions is not good, it will reduce*

*students' interest or motivation to learn. The results of the study were strengthened and supported by the sign value. Smaller than the alpha value, which is  $0.000 < 0.005$ , it means that the learning media has a positive and significant effect on learning motivation. Furthermore, it can also be seen that the  $t$  count is greater than the  $t$  table value, namely  $12.651 > 1.978$ , meaning that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. So this shows that Online-Based Learning Media in the Bachelor of Accounting Study Program Pamulang University has a positive and significant influence on Student Learning Motivation.*

**Keywords:** Learning Media, Learning Motivation

## I. PENDAHULUAN

### A.

#### Latar Belakang

Salah satu dampak globalisasi dan zaman reformasi yaitu menyebabkan perubahan paradigma disegala bidang, termasuk dalam penyelenggaraan system pada pendidikan di Indonesia. Adanya pelimpahan kekuasaan dari pusat ke daerah (otonomi) memiliki nilai positif agar daerah dapat berkembang sendiri "kekuatan sendiri".

"Tentang system Pendidikan nasional penyelenggaraan Pendidikan wajib memegang beberapa prinsip, yakni Pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistematis dengan system terbuka dan multimakna" UU No 20 tahun 2003.

Pada saat musim pandemi seperti Sekarang ini, memberikan dampak terhadap minat para peserta didik terhadap pembelajaran. Menurunnya minat peserta didik terhadap pembelajaran dapat berasal dari berbagai permasalahan yang ada, diantaranya berasal dari mahasiswa itu sendiri, dosen maupun saran dan prasaran yang tersedia kurang memadai. Disamping hal tersebut, ada beberapa factor pendorong yang mempengaruhi menurunnya minat dan motivasi peserta didik dalam hal ini adalah motivasi mahasiswa yang rendah, Kinerja tenaga

pendidik dalam hal ini dosen yang menyebabkan menurunnya daya serap materi atau kurang efektif pembelajaran.

Teknologi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi hampir semua lini kehidupan, salah satunya adalah bidang Pendidikan. Perkembangan teknologi tersebut tentu saja membawa dampak terhadap semua lini kehidupan manusia mulai dari pemasaran produk, pemerintahan, ekonomi, Pendidikan dan substansi substansi kehidupan yang lain.

Dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dimanfaatkan untuk pembelajaran di masa pandemi seperti sekarang ini. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik yang populer dengan sebutan *e learning (LMS)*. Beralihnya model pembelajaran tersebut tentu saja dipengaruhi oleh ketersediaan perangkat lunak yang semakin masa semakin mengalami kemajuan. Penggunaan *E learning* melalui *web based learning* yang memberikan dampak yang

sangat berarti terhadap perubahan seperti system pendidikan, materi pendidikan yang akan diajarkan kepada peserta didik, proses penyampaian materi dan model pembelajaran yang akan digunakan, serta beberapa factor penghalang yang akan dihadapi baik oleh mahasiswa, dosen maupaun pelaksana pendidikan.

Pemanfaatan sarana pembelajaran merupakan penyampaian materi kepada mahasiswa guna untuk mengatasi masalah

pendidikan saat dampak covid 19, sekarang ini melanda negara Indonesia dan juga belahan dunia lainnya. Dengan berubahnya proses pembelajaran dari tatap muka ke *e learning*, memberikan dampak munculnya kreatifitas mahasiswa dalam menyerap ilmu pengetahuan yang lebih luas dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet.

Dalam media pembelajaran *E learning* memanfaatkan dua komponen keras (*hardware*) dan komponen lunak (*software*), kedua perangkat dimanfaatkan untuk pembuatan web pembelajaran *e learning*. Pembelajaran melalui web ini dipengaruhi pertumbuhan teknologi yang sangat pesat pada semua bidang, diantaranya bidang pembelajaran yang tak mengenal ruang kelas, pembelajaran dengan menggunakan komputer/leptop dan jaringan internet.

Dewasa ini kemajuan teknologi yang sangat signifikan membawa pengaruh terhadap penggunaan computer tanpa ruang kelas.

Kemajuan teknologi berdampak terhadap suasana baru bagi system pembelajaran khususnya di Indonesia diantaranya pembelajaran rentang jarak yang jauh yang semakin terbuka lagi.

*E learning* merupakan sistem dimana sarana elektronik digunakan sebagai alat untuk mendukung penyampaian materi pengetahuan kepada mahasiswa. Penyampaian bahan materi yang disampaikan guru/dosen secara langsung dengan memanfaatkan sambungan internet yang dapat dipelajari dari tempat mana saja dan waktunya kapan saja. Dengan *E learning* dapat memperpendek waktu pembelajaran, dan menghemat biaya sekolah dan memudahkan interaksi diantara guru/dosen dan peserta didik.

Suasana pandemi covid 19, seluruh kegiatan belajar dan mengajar diadakan secara daring di Universitas Pamulang pada semester ganjil 2020/2021, dari hasil survei lapangan beberapa kelas yang di

ajar, masih banyak mahasiswa yang tingkat partisipasi belajarnya rendah hal ini dapat dilihat dari akumulasi absen.

## B. Rumusan Masalah.

Merangkum pembahasan sebelumnya, penulis mencatat perumusan masalah dibawah ini:

Apakah pengaruh media pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar mahasiswa prodi S1 Akuntansi Universitas Pamulang?

## C. Tujuan Penelitian

Permasalahan pada penelitian bertujuan:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar mahasiswa prodi S1 Akuntansi Universitas Pamulang.

## I. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Manajemen Sumber Daya Manusia

Schuler dalam Sutrisno (2016) mengatakan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia (MSDM) yakni penguasaan atas pentingnya seseorang tenaga kerja sebagai sumber daya yang penting yang berkontribusi terhadap perusahaan atas tujuan yang akan dicapai.

Menurut Arif Yusuf Hamali (2018:54) manajemen SDM manusia adalah sebuah pendekatan yang strategis terhadap ketrampilan, motivasi, pengembangan dan manajemen pengorganisasian sumber daya manusia. MSDM mengatur serta membentuk *culture* perusahaan secara proper, serta meng-input kegiatan-kegiatan yang mendukung nilai-nilai pokok dari perusahaan tersebut demi memastikan keberhasilannya.

Hasibuan (2017:94) dalam bahasannya mengatakan bahwa MSDM yakni sebuah ilmu atau seni untuk memenej hubungan karyawan serta perannya supaya efektif dan efisien mewujudkan visi dan misi perusahaan tempatnya

bekerja, serta pemenuhan hak hak dan kewajiban karyawan.

Merangkum beberapa deffinisi diatas, penulis menyimpulkan MSDM adalah sebuah seni untuk mengatur orang lain dalam menjalankan tugas yang bertujuan untuk memajukan perusahaan guna mencapai tujuan secara efektif dan efisien.

## A. Fungsi Manajemen SDM

H. Malayu S.P Hasibuan (2017:21) mrumuskan fungsi SDM sbagai berikut:

- 1) Planning  
“*Planning* atau Perencanaan (*human resource planning*) adalah merencanakan tenaga kerja secara efektifitas serta efisiensi agar sesuai dengan apa yang dibutuhkan perusahaan dalam membantu terwujudnya visi dan misi perusahaan”.
- 2) Organizing  
*Organizing* atau Pengorganisasian adalah proses mengatur tugas dan kwenangan serta tanggungjawab tiap-tiap individu dalam manajemen, sehingga mnjadi kesatuan untuk mncapai tujuan yang tlah dicanangkan sebelumnya.
- 3) Directing  
*Directing* atau Pengarahan ialah kegiatan memberi arahan kepada setiap karyawan agar dapat bekerja dalam tim secara efektif dan efisiensi sehingga membantu perusahaan untuk mencapai tujuan yang dicanangkan.
- 4) Controlling  
*Controlling* atau Pengendalian adalah kegiatan untuk bagaimana mengontrol setiap staff, agar senantiasa menjalankan peraturan yang tertuang dalam SOP atau *Standar Operational Procedures* serta mengerjakan sesuai dengan target. Jika ditemukan suatu *error* atau kesalahan, makan akan dilakukan tindakan yang diperlukan

dalam hal meminimalisir setiap kesalahan yang ada untuk menyempurnakan perencanaan. Ini meliputi kedisiplinan karyawan, kerjasama dalam bekerja, pelaksanaan pekerjaan serta menjaga situasi dan kondisi lingkungan kerja.

### 5) Procurement

*Procurement* atau Pengadaan adalah proses pe narikan, seleksi, penem patan, orientasii, dan induksi agar mendapatkan kryawan yang berkompetensi.

### 6) Development

*Development* atau Pengembangan ialah meningkatkan skill secara teknis maupun teoritis, secara konsep dan moral seorang karyawan melalui proses pendidikan atau pelatihan yang diselenggarakan oleh perusahaan, melalui penyesuaian dengan kebutuhan perusahaan dimasa kini dan dimasa yang akan datang.

### 7) Compensation

“*Compensation* atau Kompensasi yakni imbalan balas jasa yang diberikan kepada karyawan sebagai penghargaan atas pekerjaannya, secara adil dan layak, adil disini berarti imbalan sesuai dengan prestasi kerjanya, serta layak yakni dapat diartikan sebagai imbalan yang dapat memenuhi segala kebutuhan secara primer berdasarkan pada pemberian upah minimum yang distandarisasi pemerintah serta berdasarkan faktor internal maupun eksternal perusahaan”.

### 8) Integration

Di satau sisi Perusahaan mndapatkan *income* sesuai target, disisi lain karyawan menerima insentif sesuai dengan hak-haknya. Hal ini menjadi sesuatu yang sulit dilakukan karena menyelaraskan kepentingan dua pihak yang bertolak-belakang.

### 9) Maintenance

*Maintenance* atau Pemeliharaan yakni kegiatan untuk pemeliharaan serta peningkatan setiap aspek mulai dari fisik, meental dan loyalitas karyawan, sehingga karyawan merasa loyal terhadap perusahaan hingga sampai masa pensiunnya. *Maintenance* yang baik adalah yang jika dilakukan melalui program kesejahteraan karyawan berdasar atas kebutuhan karyawan dan dalam berpedoman pada konsistensi internal dan eksternal perusahaan.

#### 10) Discipline

Kedisiplinan adalah keinginan dan kesadaran untuk berlaku sesuai dengan standar operasional serta norma berlaku.

#### 11) Separation

Separation atau Pemberhentian yakni proses PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) karyawan dari perusahaan tempatnya berkerja. Pemutusan hubungan kerja ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya keinginan karyawan itu sendiri, sebab perjanjian yang habis atau berakhir dan tidak diperpanjang, memasuki masa pensiun, dan hal-hal lainnya.

### B. MOTIVASI BELAJAR

Widodo (2015:187) “Motivasi adalah Kekuatan yang ada dalam seseorang, yang mendorong perilakunya untuk melakukan Tindakan”.

“Motivasi belajar merupakan tekad untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan keinginan yang kuat sebagai pemicu utama dengan tujuan tujuan tertentu.

### C. MEDIA PEMBELAJARAN

Zainal (2012:109) “ media pembelajaran merupakan segala alat yang dapat diisi dengan pesan atau materi pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran agar materi pelajaran dapat disampaikan

atau dipelajari oleh siswa dengan mudah dan efektif”.

Pembelajaran yang dilakukan terjadi karena adanya proses interaksi antara individu dengan kelompok yang dilakukan dalam suatu system, adanya media pembelajaran merupakan hal yang penting pada komponen dalam sistem pendidikan. Komunikasi membutuhkan media agar penyampaian materi pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, media perkuliahan dapat diartikan sebagai perantara peserta didik dan dosen untuk menyalurkan ilmu pengetahuan.

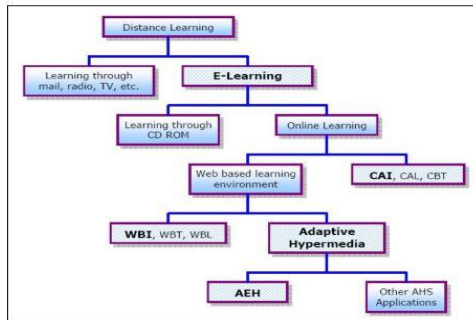
### D. *Elearning*

*E learning* dapat diartikan sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan teknologi informasi berupa computer/laptop yang difasilitasi oleh sarana telekomunikasi (internet, intranet dan ekstranet) dan multi media sebagai sarana untuk mentransfer ilmu pengetahuan.

Dengan berubahnya metode penyampaian materi yang terjadi di masa covid 19 membawa dampak terhadap modifikasi budaya belajar yang dilakukan didalam konteks pembelajaran. Ada empat komponen yang dalam proses pembelajaran

*E learning* adalah sebuah system pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet, tanpa harus bertemu secara langsung dengan peserta didik (mahasiswa).





Gambar 2.1

## E. PROSES PEMBELAJARAN E LEARNING

Pembelajaran *E Learning*, merupakan penyampaian materi yang dilakukan guru /dosen kepada peserta didik dilakukan

melalui jarak jauh, tanpa dibatasi ruang dan waktu. Proses penyampaian materi di kelas oleh guru, sudah digantikan oleh computer/laptop.

## F. Hipotesis Penelitian

Berikut dibawah ini dugaan sementara yang dapat dihasilkan dari penelitian berdasarkan paparan sebelumnya di latarbelakang, *mindmap* maupun kajianteorii:

$H_{01}$ : Diduga tidak adanya hubungan media berbasis *online* terhadap motivasi belajar.

$H_{a1}$  : Diduga adanya hubungan media pembelajaran berbasis online terhadap motivasi belajar mahasiswa

## II. METODE PENELITIAN

Tempat diadakannya penelitain ini adalah di Universitas Pamulang Prodi S1 Akuntansi, Jl. Surya Kencana no 1, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia.

Dengan menggunakan Metode penelitian kuantitatif, peneliti menguji sampel dari populasi, menganalisa data statistic utk menguji dugaan sementara. Sugiyono (2008: 120) “Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *non-probability sampling*, yaitu sebuah

teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi semua unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel”.

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner

Tabel 1  
Skala Likert

Alternatif Jawaban	SKOR
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Objek Penelitian

Program Studi S1 Akuntansi memiliki keunggulan yaitu kualitas tenaga pengajar lulusan Perguruan tinggi nasional maupun internasional yang memiliki focus pendidikan dari berbagai keilmuan. Tenaga pengajar yang mumpuni pada bidangnya pada Tri Darma Perguruan Tinggi namun juga pengalaman kerja di dunia kerja

Kompetensi terakhir adalah wawasan bisnis global. Kompetensi kompetensi diwujudkan dalam kurikulum pembelajaran yang diselaraskan dengan

kegiatan kemahasiswaan dan suasana kampus yang ramah.

### B. Penemuan dan Pembahasan

#### 1. Validity dan Reliability Test

Uji validitas dilakukan untuk melihat seberapa besar akurasi alat-hitung berupa kuisisioner sebagai instrumentasi penelitian dapat menghitung secara valid sesuai dengan keadaan sebenarnya. Berdsasarkan pada nilai r-tabel dengan kondisi jumlah populasi sekaligus sample penelitian sebanyak 132 orang maka nilai  $df = 132$ , dengan singinfikasi 5%, mala nilai r-tabel sama dengan 0,176. Perbandingan r-hitung dengan r-tabel jika lebih besar dari

r-tabel, maka nilainya valid, sementara jika r-hitung lebih kecil drpd r-tabel maka tidak valid, dan pernyataan tersebut harus diubah atau diganti dengan pernyataan lain.

**Formula ProductMoment:**

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

**Note:**

$r_{xy}$  =Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$  =Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$  = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$  = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan

**Tabel 2 Hasil Uji Validitas**

Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran				
No	Poin Quiz	Nilai r tabel	Nilai r hitung	Result VALID
1	MP1	0,176	0,783	YES
2	MP2	0,176	0,789	YES
3	MP3	0,176	0,706	YES
4	MP4	0,176	0,553	YES
5	MP5	0,176	0,579	YES
6	MP6	0,176	0,767	YES
7	MP7	0,176	0,829	YES
8	MP8	0,176	0,791	YES
9	MBP9	0,176	0,845	YES
10	MP10	0,176	0,794	YES
Motivasi Belajar (Y)				
1	MB1	0,176	0,917	YES
2	MB2	0,176	0,790	YES
3	MB3	0,176	0,868	YES
4	MB4	0,176	0,841	YES
5	MB5	0,176	0,866	YES
6	MB6	0,176	0,813	YES
7	MB7	0,176	0,875	YES
8	MB8	0,176	0,890	YES
9	MB9	0,176	0,904	YES
10	MB10	0,176	0,871	YES

Pada pengujian dapat ditarik simpulan seluruh *scoring*  $r_{hitung}$  lebih

besar dari nilai  $r_{Table}$  (0,176). Sehingga dapat diambil ditarik simpulan bahwa pernyataan adalah valid dan dipakai sebagai perangkat penelitian.

**Pengujian Reliabilitas**

**Tabel 3 Hasil Reliabilitas**

Variabel	Number of item	Cronbach Alpha	Kesimpulan
Media Pembelajaran (X)	10	0.907	Sangat Reliabel
Motivasi Belajar (Y)	10	0.960	Sangat Reliabel

Hasil pengolahan data SPSS 24.

Pengolahan data *Reliability test* menghasilkan nilai *Cronbach alpha* semua variabel > 0,907 dimana semua nilai *Cronbach Alpha* yang terhitung > 0.907 dan 0,906 artinya semua data bersifat *reliable*. Dapat di Tarik hasil bahwa setiap pernyataan dalam quiz ajeg atau *reliable* serta *consistent*, srta dapat di gunakan sebagai instrumentasi penelitian.

**Test Classic's Assuption**

**a. Normality Test**

**Table 4 Hasil Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		132
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.61279865
Most Extreme Differences	Absolute	.060
	Positive	.039
	Negative	-.060
Test Statistic		.060
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

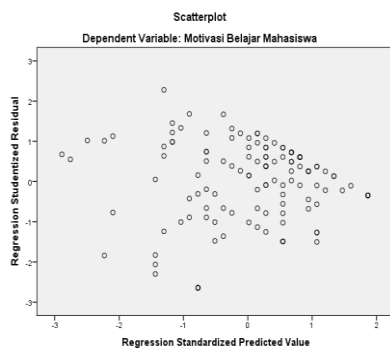
Melihat tabel, didapatkan nilai Unstandardized Residual Regresi sebesar 0,200 atau lebih besar 0,05. Seluruh

pengujian data dalam penelitian ini telah memenuhi asumsi data berdistribusi normal.

## b. Test Heterokedastisitas

### Gambar 2. Uji Heterokedastisitas

Berdasarkan gambar diagram dibawah ini, data data menyebar secara random tidak membentuk model tertentu. Hal ini menunjukkan bahwa regresi tidak mengalami gangguan heteroskedastisitas.



## 2. Pengaruh Secara Parsial

Uji parsial atau individual digunakan untuk mengetahui apakah satu atau lebih *independence variable* dan pengaruhnya terhadap *dependence variabel*. Pertimbangannya melihat berdasarkan nilai probabilitas dan nilai signifikansinya, dengan kondisi (1) Jika nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05; maka  $H_0$  setuju dan  $H_a$  tidak di setuju, dan (2) Jika nilai pengaruh lebih kecil daripada 0,05; maka  $H_0$  tidak diterima dan  $H_a$  diterima.

Table 5 Hasil Uji Partial t Coefficientsa

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	17.212	2.093		8.223	.000
	Media Pembelajaran Online	.736	.058	.743	12.651	.000

a. Dependent Variable: Motivasi Belajar Mahasiswa

## Hasil Pengujian Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar

Hasil pengolahan nilai t-hitung pada variabel media pembelajaran ( $X_1$ ) lebih besar dari nilai t-tabel ( $12.651 > 1,978$ ) dengan nilai signifikansi dari variabel Motivasi Belajar ( $X_1$ )  $0,001 < 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Media Pembelajaran ( $X$ ) terhadap motivasi belajar ( $Y$ ).

## Hasil Koefisien Determinasi

Koefisien Determinasi dipakai untuk menentukan besar pengaruh antar variabel bebas ke variabel terikat.

Table 6 Koefisien Determinasi Model Summary<sup>b</sup>

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.743 <sup>a</sup>	.552	.548	5.63434

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Online

b. Dependent Variable: Motivasi Belajar Mahasiswa

Sumber di olah dari SPSS 24

Melihat pada table 6 dapat diketahui hasil (R-Square) sebesar 0,552 yang artinya 55,2% media pembelajaran dapat dijelaskan oleh motivasi belajar. Sedangkan sisanya 44,8 % tidak dijelaskan model penelitian ini.

## KESIMPULAN & SARAN

### IV. A. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *online* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar mahasiswa program Studi S1 Akuntansi Universitas Pamulang. Hal ini dapat dilihat t-hitung ( $12.651 > t\text{-tabel}(1,978)$ ), sig. value 0,001, maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Artinya berpengaruh dan signifikan



## B. Saran

Pada penelitian lebih baik menambah variabel variabel atau hal hal yang mempengaruhi variabel dependent.

Wartono, T., Tumanggor, M., Oktrima, B., & Delimah, V. L. (2021, January). Analysis of Ratio and Financial Performance of Open Company Pharmaceutical Industry Which has Been Listing in Indonesia Stock Exchange (Case Study in Pharmaceutical Company PT. Kimia Farma. Tbk). In *INCEESS 2020: Proceedings of the 1st International Conference on Economics Engineering and Social Science, InCEESS 2020, 17-18 July, Bekasi, Indonesia* (p. 268). European Alliance for Innovation.

## DAFTAR PUSTAKA

Eko Widodo, Suparno. 2015. "Manajemen Pengembangan Sumber Daya

Manusia". Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Hamali, Arif Yusuf. (2016). *Pemahaman manajemen sumber daya manusia*. Yogyakarta: CAPS.

Hasibuan, M. S. (2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Kuncoro, Mudrajad. 2009. Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi. Edisi 3. Penerbit Erlangga

Michael Molinda, 2005. *Instruksional Technology and Media for Learning*. New Jersey Columbus, Ohio.

Purnomo, S., & Pasaribu, V. L. D. (2019). Pergerakan Harga Saham Pt Adaro Energy Tbk (Adro) Pada Pengumuman Dividen Interim Tahun Buku 2018. *Jurnal Ekonomi Efektif*, 2(1).

Simanjuntak. Widodo (2015). *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta. Bandung.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang system Pendidikan Nasional. BP Cipta Jaya, Jakarta.