

WORKSHEET : Jurnal Akuntansi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dharmawangsa
ISSN (Print): 2808 – 8557 ISSN (Online): 2808 – 8573
Volume. 4 Nomor. 2, Mei 2025

PERANCANGAN APLIKASI E-LEARNING MATA KULIAH MANAJEMEN KEUANGAN PADA PROGRAM STUDI AKUNTANSI, POLITEKNIK NEGERI MEDAN

Rini Indahwati^{1*)}; Dameria Naibaho²⁾; Rosmaida Tambun³⁾

1). Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Medan
Email: riniindahwati@polmed.ac.id

2). Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Medan
email: damerianaibaho@polmed.ac.id

*Corresponding email: riniindahwati@polmed.ac.id

Abstract

Pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 memberikan dampak terhadap motivasi belajar mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penggunaan aplikasi e-learning dan dampaknya terhadap motivasi belajar mahasiswa di Program Studi Akuntansi Politeknik Negeri Medan. Hasil uji prototype menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar saat mahasiswa menggunakan aplikasi e-learning mata kuliah Manajemen Keuangan. Dari hasil pengujian terhadap 33 (tiga puluh tiga) mahasiswa, terlihat bahwa sebanyak 21 (dua puluh satu) mahasiswa dapat menyelesaikan ujian yang terdiri dari 3 (tiga) soal dan dinyatakan kompeten.

Keyword: e-learning, aplikasi, manajemen, keuangan.

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka adalah salah satu bagian kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Nadiem Makariem. Kebijakan tersebut memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah kemampuannya sesuai dengan minat dan bakat masing-masing. Berdasarkan hal ini, maka mahasiswa dapat belajar tidak hanya di kelas, namun mahasiswa dapat memperoleh pengetahuan dan ketrampilan dari banyak tempat, termasuk dari video-video pembelajaran.

Kejadian pandemi Covid-19 juga telah memberikan pelajaran penting bagi dunia pendidikan yaitu bahwa proses pembelajaran tidak selamanya harus dilakukan di dalam kelas melalui metode tatap muka. Proses pembelajaran juga dapat berlangsung secara daring atau melalui video-video pembelajaran yang dibuat bersama oleh guru/dosen dan mahasiswa.

United Nations Children's Fund atau dikenal dengan UNICEF (2021) menemukan bahwa anak-anak dan dewasa berusia 7 – 18 tahun selama periode September – Desember 2020, mengalami *Dropped Out* (DO) dari sekolah sebagai dampak dari Pandemi Covid-19. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa Pandemi Covid-19 memiliki dampak negatif dalam proses pendidikan anak-anak bahkan orang dewasa di Indonesia. Maka dari itu, harus ada solusi yang dapat ditawarkan ke depan, bahkan menjadi antisipasi jika di kemudian hari terjadi kembali badai pandemi seperti di tahun 2019 – 2021. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan mendesain proses pembelajaran daring (*e-learning*) yang baik.

Intanuari (2020) menemukan bahwa ada beberapa tantangan dan kendala yang dihadapi siswa, guru dan orangtua dalam pembelajaran daring. Tantangan yang terkait dengan siswa adalah komunikasi dan keterampilan sosial yang terbatas di antara siswa, dan tantangan yang lebih besar bagi siswa berkebutuhan pendidikan khusus. Para orang tua menghadapi lebih

banyak masalah diantaranya adalah: kurangnya kedisiplinan di rumah dan lebih banyak waktu yang dihabiskan untuk membantu anak-anak belajar di rumah, terutama untuk anak-anak yang kelas rendah, kurangnya keterampilan dalam teknologi dan biaya internet yang lebih tinggi. Kendala dari sisi guru/pengajar adalah pemilihan metode pengajaran yang tepat, kurangnya keterampilan teknologi yang menghambat potensi pembelajaran daring, komunikasi yang memakan waktu dengan orang tua, dan tagihan internet yang lebih tinggi.

Hasil penelitian Masyur (2020) menemukan bahwa dinamika pembelajaran di Indonesia terganggu dengan adanya Pandemi Covid-19. Beliau menyatakan dampak Covid-19 pada proses pembelajaran di antaranya adalah: sekolah dialihkan ke rumah melalui pembelajaran daring, terjadi transformasi media pembelajaran berbasis teknologi, penyesuaian metode pembelajaran, penyesuaian evaluasi pembelajaran untuk penentuan standar kenaikan kelas dan kelulusan serta tuntutan kolaborasi orangtua peserta didik di rumah sebagai pengganti guru mengontrol pembelajaran anak.

Penelitian lainnya terkait pembelajaran daring dilakukan oleh Fadilla & Sari (2021) dan ditemukan bahwa ada beberapa hambatan dalam pembelajaran secara daring yaitu: jaringan internet yang tidak stabil, dosen sulit memonitor mahasiswa, mahasiswa enggan untuk mengikuti perkuliahan daring dan mata kuliah praktikum juga sulit dijelaskan jika tidak dilakukan secara tatap muka. Tentunya temuan ini akan menjadi masukan bagi perancangan pembelajaran daring ke depannya. Pembelajaran daring sebaiknya dapat mengakomodir kendala dan hambatan jaringan internet yang kurang stabil, kesulitan memonitor mahasiswa, dan kesulitan menjelaskan mata kuliah praktikum.

Penelitian-penelitian di atas mengungkapkan bahwa pembelajaran daring banyak memiliki kendala dan hambatan, namun tetap harus dipertimbangkan dalam sebuah institusi pendidikan dikarenakan adanya kemungkinan kejadian seperti Pandemi Covid-19 dapat terjadi di kemudian hari. Kemudian, sejalan juga dengan Program Kampus Merdeka, Merdeka Belajar dan *Blended Learning*, maka alat dan metode pembelajaran daring harus mulai dipersiapkan dan direncanakan dengan baik, agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang baik dan berkualitas.

Solusi yang dapat ditawarkan adalah dengan merancang sebuah aplikasi *e-learning* yang dapat mengakomodir kebutuhan peserta belajar dan juga pengajar dalam sebuah proses pembelajaran, terutama di Perguruan Tinggi. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Program Studi (KaProdi) Akuntansi, Politeknik Negeri Medan, didapatkan fakta bahwa setelah Pandemi Covid-19 terjadi penurunan motivasi belajar mahasiswa, khususnya di Prodi Akuntansi. Beberapa penyebab penurunan motivasi belajar ini disebabkan oleh ketidaksiapan mahasiswa untuk proses belajar-mengajar secara tatap muka dikarenakan kebiasaan selama Pandemi Covid-19 yaitu belajar secara daring. Maka dari itu, dosen diharapkan dapat membuat inovasi-inovasi dan kreatif dalam membuat materi ajar serta melakukan metode yang bervariasi.

Mata kuliah yang dianggap cukup sulit untuk dipahami oleh mahasiswa Prodi Akuntansi, Politeknik Negeri Medan salah satunya adalah mata kuliah Manajemen Keuangan. Mata kuliah ini banyak melakukan proses perhitungan-perhitungan seperti menilai kelayakan proyek melalui *Capital Budgeting*, penilaian kinerja keuangan perusahaan melalui analisa laporan keuangan sampai dengan latihan dengan menggunakan contoh-contoh perusahaan yang terdaftar di pasar modal. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai mahasiswa selama tahun 2023, terlihat bahwa banyak mahasiswa yang mendapatkan nilai kelulusan kurang baik (C) untuk mata kuliah ini.

Konsep *blended learning* dalam proses belajar **menerapkan** *learning management system (LMS)*. *Blended learning* memadukan model gaya belajar secara tatap muka dengan

dosen (*Synchronous*) dan pembelajaran mandiri (*Asynchronous*). Metode ini bisa menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Prodi Akuntansi, Politeknik Negeri Medan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa mahasiswa pada Prodi Akuntansi di Politeknik Negeri Medan di bulan Mei 2024, diketahui bahwa mahasiswa sangat tertarik dengan metode pembelajaran *blended learning*. Ketertarikan mereka dikarenakan bahwa mereka dapat mengulang pembelajaran yang diajarkan oleh dosen apabila materi yang diajarkan dosen dapat terekam melalui suatu aplikasi *e-learning*. Konsep *blended learning* ini tentunya membutuhkan media untuk dapat direalisasikan yaitu aplikasi *e-learning*.

METODE PENELITIAN

Tahapan-tahapan penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

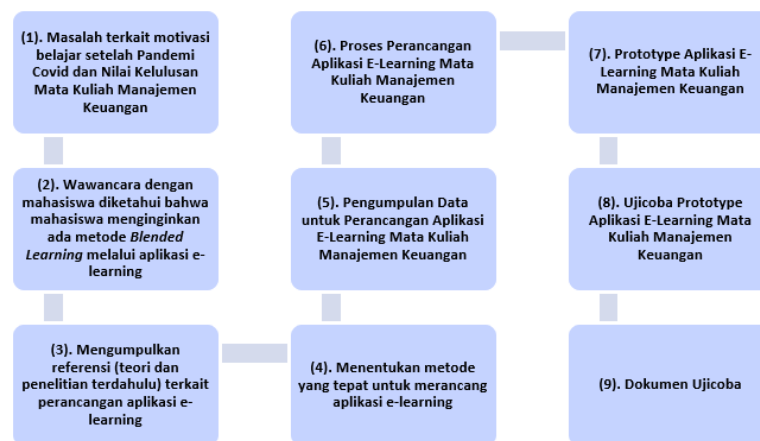
- Menemukan masalah atau fenomena terkait proses pembelajaran pasca Pandemi Covid-19 dan data nilai kelulusan untuk mata kuliah Manajemen Keuangan di Prodi Akuntansi, Politeknik Negeri Medan
- Wawancara awal dengan mahasiswa terkait proses pembelajaran yang diharapkan untuk peningkatan motivasi belajar, didapatkan data awal bahwa mahasiswa mengharapkan adanya aplikasi *e-learning* yang dapat membantu mahasiswa untuk belajar darimana saja dengan konsep Blended Learning
- Tahapan mengumpulkan referensi (teori dan penelitian terdahulu) terkait dengan perancangan aplikasi *e-learning* dan materi mata kuliah Manajemen Keuangan yang sebaiknya ditampilkan dalam aplikasi *e-learning*
- Menentukan metode yang tepat untuk proses perancangan aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan
- Proses pengumpulan data untuk perancangan aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan
- Proses perancangan aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan dibantu dengan ahli Teknologi Informasi dan diskusi dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah Manajemen Keuangan
- Menghasilkan prototype aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan
- Ujicoba prototype aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Akuntansi Politeknik Negeri Medan yang sedang mempelajari mata kuliah Manajemen Keuangan. Rancangan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Penentuan Lokasi Penelitian
Lokasi penelitian di Program Studi Akuntansi, Politeknik Negeri Medan didasarkan pada fenomena atau permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait motivasi belajar mahasiswa pasca Pandemi Covid-19 terutama untuk mata kuliah Manajemen Keuangan.
- Penentuan Narasumber
Narasumber yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian di antaranya adalah : Perwakilan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan tahun 2023, Dosen Pengampu Mata Kuliah Manajemen Keuangan, Kepala Program Studi, dan Desainer Aplikasi.
- Penentuan Metode dan Alat Analisis yang tepat
Metode yang dianggap tepat dalam penyelesaian masalah penelitian adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2017: 424), metode kualitatif tepat untuk penelitian eksplorasi yaitu penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki mengenai suatu masalah yang belum diteliti atau bahkan belum diselidiki dengan secara menyeluruh di masa lalu.

- d. Alat analisis yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan penelitian adalah melalui wawancara dan focus group discussion. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan untuk mengetahui sesuatu dengan lebih mendalam (Sugiyono, 2017: 220). Sementara focus group discussion dilakukan keterlibatan sejumlah partisipan dalam penelitian (bisa 8 – 10 orang) yang berinteraksi dengan peneliti dalam rangka mendapatkan data penelitian (Cooper & Schindler, 2014: 657)

Bagan alur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 : Bagan Alur Penelitian

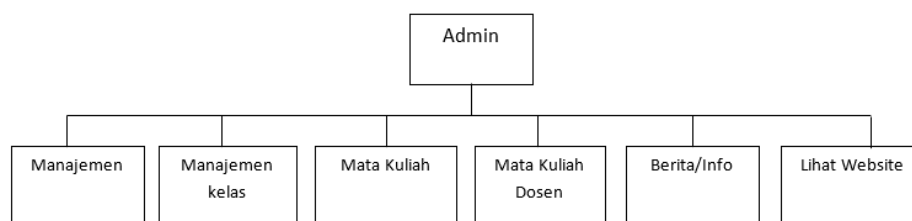
HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Struktur Menu Prototype Elearning Manajemen Keuangan

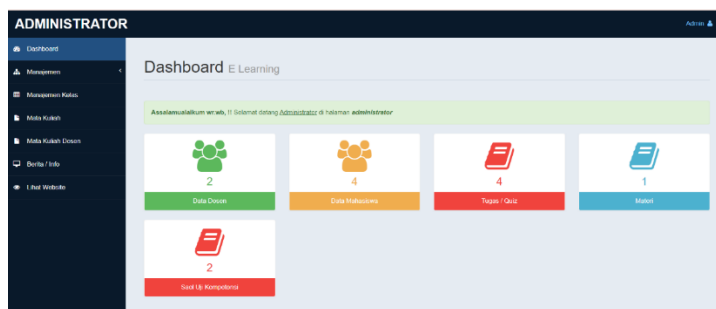
Sistem ini terdiri 3 user utama, yaitu admin, dosen dan mahasiswa, dimana masing-masing user memiliki akses yang berbeda-beda. Berikut struktur Menu Prototype E-learning Manajemen Keuangan

1. Struktur Menu Admin

Struktur menu admin dibawah ini menggambarkan hak akses dari seorang admin, yang mana admin dapat mengelola form-form dibawah ini. Adapun struktur dan form admin tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini. Statistik deskriptif variabel ESG dan Variabel independen lain untuk seluruh sampel, sampel bank konvensional dan bank syariah disajikan pada Tabel 2 berikut ini.



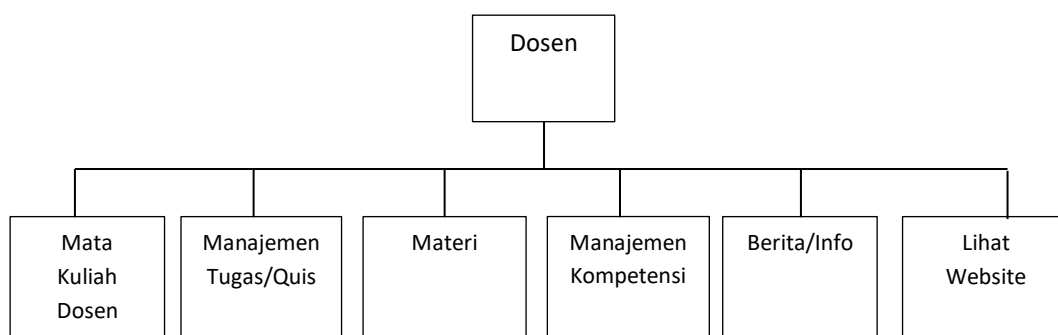
Gambar 2 : Struktur Menu Admin Prototype



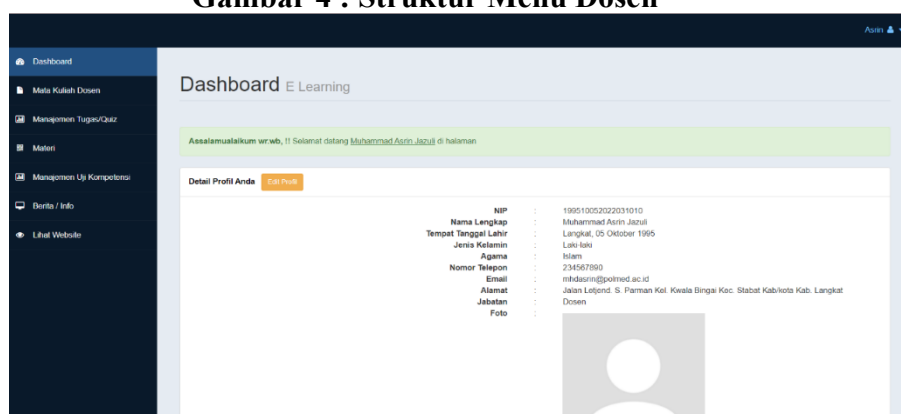
Gambar 3 : Struktur Form Admin

2. Struktur Menu Dosen

Struktur menu dosen dibawah ini menggambarkan hak akses dari seorang dosen, yang mana dosen dapat mengelola form-form dibawah ini. Adapun struktur dan form dosen tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



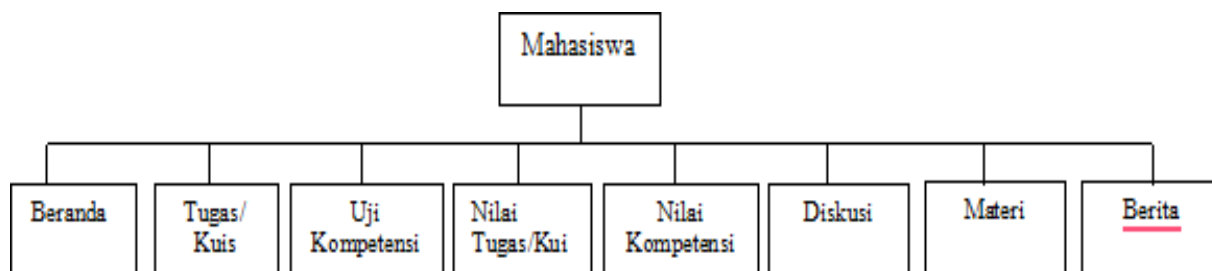
Gambar 4 : Struktur Menu Dosen



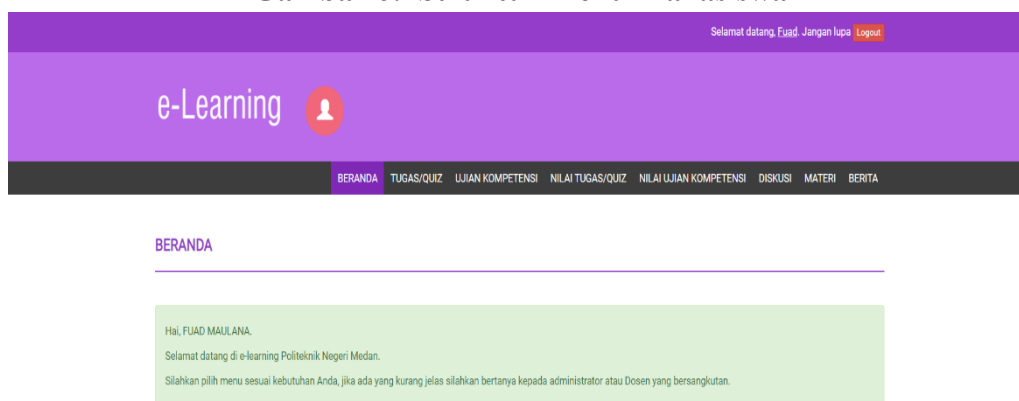
Gambar 5 : Struktur Form Dosen

3. Struktur Menu Mahasiswa

Struktur menu mahasiswa dibawah ini menggambarkan hak akses dari seorang mahasiswa, yang mana mahasiswa dapat mengakses form-form dibawah ini. Perbedaan yang mendasar dari form admin, dosen dan user adalah bahwa form mahasiswa dominan hanya untuk melihat hasil dari proses penginputan seperti melaksanakan kuis, ujian, uji kompetensi dan lain-lainnya. Adapun struktur dan form mahasiswa tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 6: Struktur Menu Mahasiswa

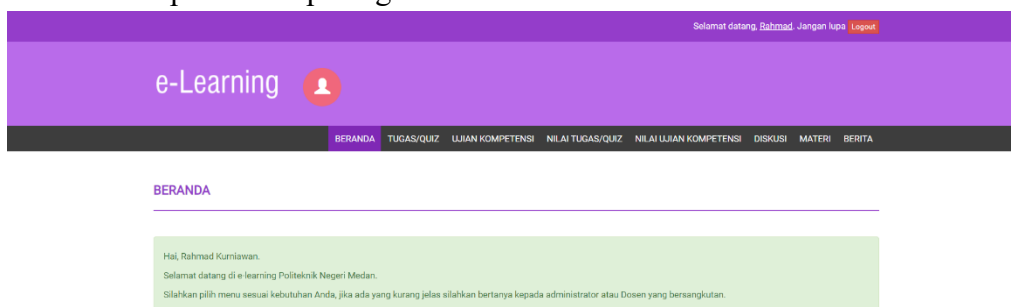


Gambar 7 : Struktur Form Mahasiswa

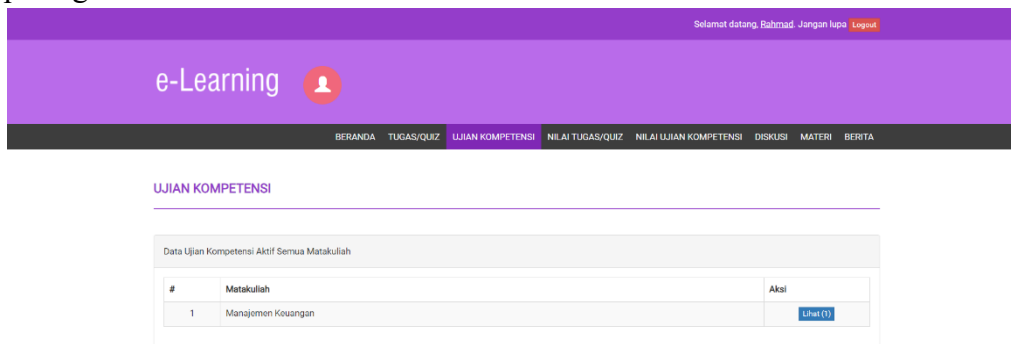
Proses Ujian Dalam Sistem

Proses ujian dalam sistem ini berbeda dengan ujian-ujian lainnya. Sistem ini digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami mata kuliah tersebut mulai dari pertama pertama hingga akhir. Soal yang digunakan dalam sistem ini menggunakan sistem pilhan berganda dengan tingkat analisa yang tinggi, dimana soal-soal yang dirancang ini berkaitan terus sampai akhir soal. Keunikan dari sistem ini adalah jika sistem yang lain dalam pelaksanaan ujian harus menyelesaikan soal hingga akhir namun sistem ini tidak seperti ujian biasa. Sistem ini dirancang agar dosen mengetahui apakah mahasiswa tersebut sudah kompeten atau tidak pada mata kuliah tersebut. Sistem ini dirancang dengan sistem berkelanjutan dimana mahasiswa tidak akan dapat melanjutkan ke soal berikutnya jika soal sebelumnya salah, jika soal salah dijawab maka sistem akan keluar dari soal ujian dan hasil ujian dapat dilihat namun jika soal mampu dijawab benar maka mahasiswa akan melanjutkan ke soal berikutnya. Adapun tahapan dapat dilihat pada tampilan dibawah ini.

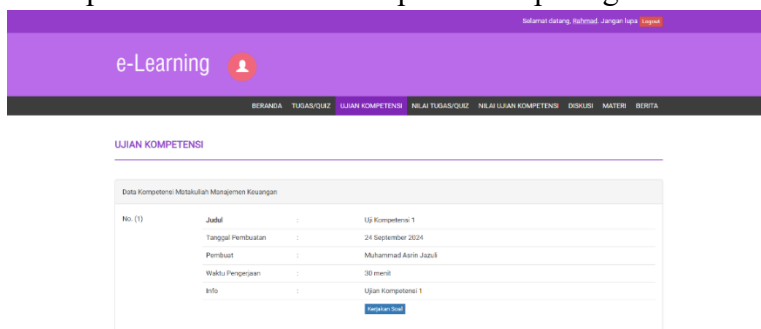
Langkah 1: Mahasiswa harus melakukan login terlebih dahulu, tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah siswa tersebut sudah memiliki akses atau tidak pada sistem ini. Jika proses login benar maka mahasiswa tersebut dapat masuk ke halaman utama mahasiswa. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



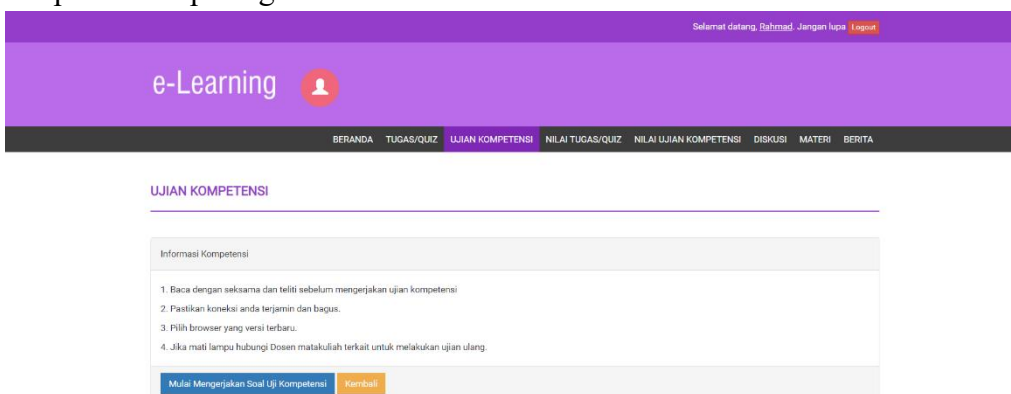
Langkah 2: Mahasiswa masuk ke menu ujian kompetensi. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



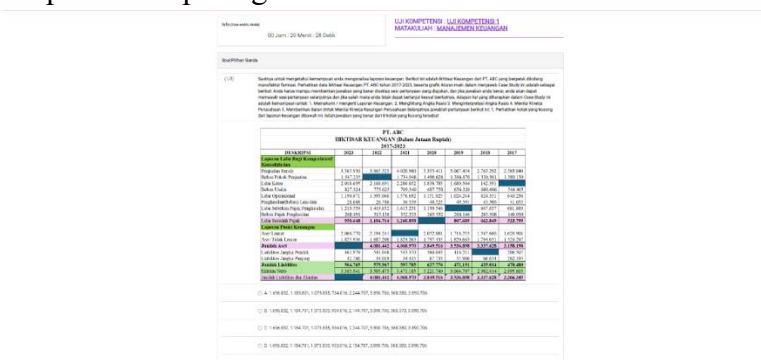
Langkah 3: Mahasiswa mengklik lihat (1) untuk memulai tahapan ujian. Pada form ini akan ditampilkan informasi dari identitas ujian seperti judul ujian, tanggal ujian, pembuat soal dan waktu pengerjaan. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



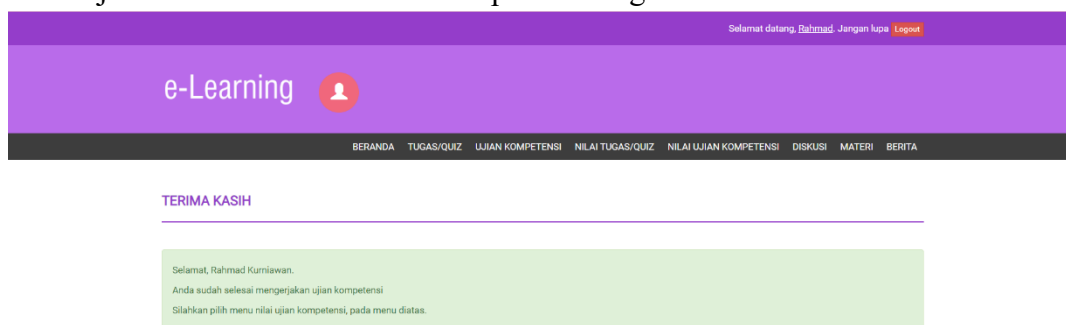
Langkah 4: Mahasiswa mengklik tombol kerjakan soal untuk memulai ujian. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Langkah 5 Mahasiswa mengklik tombol mulai kerjakan soal untuk memulai ujian. Adapun halaman tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Setelah menjawab soal maka akan muncul pesan sebagai berikut



Hasil pengujian *prototype* aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan terhadap 33 (tiga puluh tiga) mahasiswa semester 5 (lima) Program Studi Akuntansi Politeknik Negeri Medan yang telah mempelajari Mata Kuliah Manajemen Keuangan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1: Hasil pengujian 1 (Kelas AK-5H)

 POLITEKNIK NEGERI MEDAN Alamat : Jln. Alamaster No. 1 Kampus USU Medan Sumatera Utara, Indonesia Telp : 061-821 0463 - Email : polmed@polmed.ac.id			
Laporan Data Nilai Uji Kompetensi Mahasiswa			
Nama Dosen : Dr. Rini Indahwati, S.E., Ak., M.Si Matakuliah : Manajemen Keuangan Kelas : AK-5H			
No.	Nama	Total Nilai	Keterangan
1	Andianto Gultom	33	Tidak Kompeten
2	Arbayati Aprhalina Paqarani	100	Kompeten
3	Oliva Maulida	100	Kompeten
4	Mitahul Hanifah Lubis	100	Kompeten
5	Annisa Ramadhani	100	Kompeten
6	Putri Marsela	67	Tidak Kompeten
7	Siti Nur Azizah	33	Tidak Kompeten
8	Siti Kani Ulina Br.Ginting	33	Tidak Kompeten
9	Luisa Simamora	67	Tidak Kompeten
10	YOSTARIA ELFRINA PANDIANGAN	33	Tidak Kompeten
11	KEVIN A.R. SARAGIH	100	Kompeten
12	Nurul Aulia	33	Tidak Kompeten
13	Rendi Irwanto	33	Tidak Kompeten
14	HalimahTusadiah Nis	33	Tidak Kompeten
15	Angeli Patrida	100	Kompeten
16	nasywa putri	100	Kompeten

Berdasarkan hasil pengujian *prototype* aplikasi *e-learning* Mata Kuliah Manajemen Keuangan yang telah dirancang dan diujikan kepada mahasiswa kelas AK-5H, diketahui dari 16 (enam belas) mahasiswa yang melakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut, dinyatakan 7 (tujuh) mahasiswa lulus (kompeten). Dalam pengujian pertama ini 43,75% mahasiswa dinyatakan dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan baik dan melalui uji kompetensi setelah membaca materi yang ada dalam aplikasi *e-learning*.

Hal ini juga menunjukkan adanya ketertarikan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *e-learning* ini sehingga mahasiswa hampir 50% dapat dinyatakan kompeten dan dapat mengerjakan ujian setelah membaca materi. Kondisi ini juga dapat menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang telah sesuai dengan kemampuan dan kondisi belajar di Program Studi Akuntansi.

Tabel 2: Hasil Pengujian 2 (Kelas AK-5D)



POLITEKNIK NEGERI MEDAN

Alamat : Jln. Alamater No. 1 Kampus USU Medan Sumatera Utara, Indonesia
Telp : 061-821 0453 - Email : polmed@polmed.ac.id

Laporan Data Nilai Uji Kompetensi Mahasiswa

Nama Dosen : Dr. Rini Indahwati, S.E., Ak., M.Si
Matakuliah : Manajemen Keuangan
Kelas : AK-5D

No.	Nama	Total Nilai	Keterangan
1	Agnes Morika Manalu	33	Tidak Kompeten
2	Ulina Maghtrah Dalimunthe	33	Tidak Kompeten
3	Jeremia Putanta	67	Tidak Kompeten
4	Melinda manik	100	Kompeten
5	Nuhalimah Sagar	100	Kompeten
6	Dhea Basanta Marlo Siagian	100	Kompeten
7	Si Rizki Radiani Simanjuntak	100	Kompeten
8	Sauma Salsan	100	Kompeten
9	RINDU RAMADHANI NASUTION	100	Kompeten
10	Ewen Triptina Putra	100	Kompeten
11	Dinda Septika Navulon	100	Kompeten
12	Latief Ali Khair	100	Kompeten
13	Ribka Rehalma Kacaribu	100	Kompeten
14	Agnes Marhandia	100	Kompeten
15	Shafa Radmadini Dalimunthe	100	Kompeten
16	Raina Marhandia	100	Kompeten
17	LUTHFIA AZZAHRA	100	Kompeten

Setelah dilakukan pengujian pertama, maka dilakukan pengujian kedua untuk mendapatkan hasil yang lebih meyakinkan. Maka dipilih 17 (tujuh belas) mahasiswa dari kelas AK-5D untuk mempelajari materi yang ada di aplikasi *e-learning* dan melakukan uji kompetensi setelah membaca materi yang ada. Dari hasil pengujian kedua didapatkan bahwa dari 17 (tujuh belas) mahasiswa, dinyatakan 14 (empat belas) mahasiswa lulus (kompeten). Maka hasil pengujian kedua menunjukkan bahwa 82,4% mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ini dan dengan menjawab soal ujian setelah pemberian materi.

Hasil wawancara lebih lanjut dengan mahasiswa di kedua kelas di atas menunjukkan bahwa aplikasi *e-learning* yang dirancang dapat meningkatkan rasa ingin tahu mahasiswa terhadap materi dalam Mata Kuliah Manajemen Keuangan terutama materi Analisis Laporan Keuangan. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa mahasiswa jauh lebih termotivasi untuk belajar pada saat menggunakan aplikasi yang telah dirancang ini.

Menurut Uno (2017), ciri-ciri dari keberadaan motivasi adalah: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (f) adanya lingkungan belajar yang kondusif. Indikator-indikator ini terlihat ketika mahasiswa menggunakan aplikasi *e-learning* yang diujikan.

Hasil pengujian aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan pada 2 (dua) kelas semester 5 (lima) di Program Studi Akuntansi Politeknik Negeri Medan menunjukkan bahwa secara rata-rata 63,7% mahasiswa dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik yang ditunjukkan dengan hasil ujian setelah mempelajari materi yang ada pada aplikasi ini. Tingkat pemahaman mahasiswa sebesar 63,7% ini sudah dianggap baik sehingga dapat dinyatakan bahwa aplikasi *e-learning* ini mudah dipahami, meningkatkan hasrat mahasiswa untuk belajar, membuat dorong atau kebutuhan untuk belajar, meningkatkan harapan mereka di masa depan agar dapat menjadi analis keuangan, adanya keinginan yang menarik untuk belajar bahkan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Maka berdasarkan hasil pengujian terhadap 2 (dua) kelas semester 5 (lima) di Program Studi Akuntansi dapat dinyatakan bahwa aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan dengan materi Analisis Laporan Keuangan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Maka, apabila aplikasi ini diterapkan pada subjek penelitian mahasiswa Program Studi Akuntansi Politeknik Negeri Medan, akan memberikan hasil yang serupa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Juhaeni et.al (2023) yang menyatakan bahwa bahwa aplikasi quizizz (*e-learning*) sangat baik dan interaktif digunakan sebagai

media pembelajaran untuk siswa. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian Putri (2021) yang menemukan bahwa pembelajaran elektronik memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap mutu belajar mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi.

Berdasarkan hasil pengujian dan wawancara juga didapatkan hasil bahwa aplikasi *e-learning* mata kuliah Manajemen Keuangan yang telah dirancang oleh tim peneliti telah menjadi salah satu aplikasi yang cukup baik dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Hal ini didasarkan pada definisi *e-learning* menurut Darmawan (2014:10) yaitu aplikasi berbasis internet yang mampu menghubungkan pendidik dan peserta didik secara *online*. *E-learning* diciptakan untuk mengatasi segala halangan yang mungkin ditemukan tenaga pendidik dan peserta didik, yakni dalam hal ruang, waktu, keadaan, dan kondisi. Berkat adanya *e-learning*, maka sistem pendidikan dapat berjalan kapan pun dan dimana pun, serta mengabaikan dimensi ruang dan waktu.

Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Hartanto (2016) yaitu *e-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan TIK, teknologi informasi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran tanpa terhalang jarak dan waktu. Juga sejalan dengan pernyataan Komendangi, 2016 yaitu *e-learning* adalah singkatan dari *electronic learning*, yaitu proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik secara khusus internet sebagai sistem pembelajarannya.

Indikator-indikator yang seharusnya terdapat dalam sistem *e-learning* menurut Kumar dalam Karwati (2014: 46) adalah:

- 1) Materi Belajar dan Soal Evaluasi. Materi dapat disediakan dalam bentuk modul yang disertai dengan soal evaluasi, serta hasil evaluasi dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan.
- 2) Komunitas. Mahasiswa dapat mengembangkan komunitas online untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan.
- 3) Dosen *online*. Dosen selalu *online* untuk memberikan arahan kepada mahasiswa, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi.
- 4) Kesempatan Bekerja Sama. Adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan online sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau real time tanpa kendala jarak.
- 5) Multimedia. Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan teoritis, hasil pengumpulan dan uji *prototype* aplikasi *e-learning*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Metode *blended learning* melalui aplikasi *e-learning* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Prodi Akuntansi, Politeknik Negeri Medan
2. Model aplikasi *e-learning* yang sebaiknya dirancang agar dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa Prodi Akuntansi, Politeknik Negeri Medan adalah yang mudah digunakan, dapat diakses kapan saja dan menyajikan materi yang menarik.

Saran-saran yang dapat diberikan sehubungan dengan hasil temuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode *Blended-Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa apabila dibarengi dengan fasilitas yang baik, seperti jaringan internet yang stabil, menggunakan laptop bukan Handphone. Ke depannya, diharapkan agar aplikasi *e-learning* dikerjakan mahasiswa dengan sarana dan prasarana yang lebih baik
2. *Prototype* yang dihasilkan pada penelitian ini masih perlu dilakukan banyak perbaikan dan penyesuaian. Saran ke depannya adalah dengan lebih memperkaya materi dan latihan untuk peningkatan kompetensi mahasiswa.

3. Masih diperlukan perbaikan tampilan prototype dan juga didesain dengan memperhatikan kemudahan pemakai aplikasi

REFERENSI

- Ardini, Lilis; Iswara, Ulfah Setia; Retnani, Endang Dwi. 2020. Efektivitas Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Saat Pandemi Covid 19. *JKBM (Jurnal Konsep Bisnis dan Manajemen)*, 7 (1) November 2020
- Ayu, Devi Puspita; Amelia, Rahma. 2020. Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis E-Learning Di Era Digital. *PROSIDING SAMASTA Seminar Nasional Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Fadilla; Sari, Meika Puspita. 2021. Dampak Covid 19 Terhadap Sistem Pembelajaran Dan Keuangan Di STEBIS IGM. *ISLAMIC BANKING: Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Perbankan Syariah*, Volume 7 Nomor 1 Edisi Agustus 2021, halaman 95 – 114
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hasan, Husaini., Hafidz dan Nashihin, Husna. 2023. Efektifitas Pemanfaatan Media E-learning Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VIII di SMP IT Nur Hidayah Surakarta. *Attractive: Innovative Education Journal*, Vol 5, No. 2 (1-9)
- Intanuari, Aninda Mawar. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 Pada Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana 2020*, Universitas Negeri Semarang. ISSN: 2686 6404
- Juhaeni: Pratiwi, Nayli Okta Dwi; Luthfiyah, Rara; Safaruddin. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Melalui Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SD/MI. *Journal of Instructional and Development Researches, JIDeR*, Vol. 3, No. 1, Februari 2023
- Karwati, Euis. 2014. Pengaruh Pembelajaran E-learning Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(01): 41-54. Mujahidin
- Komendangi, 2016. *Analisis dan Perancangan Aplikasi E-learning berbasis Learning Manajemen Sistem (LMS) Moodle di Program Studi Teknik Pertanian Universitas Sam Ratulangi*. Manado : Universitas Sam Ratulangi
- Mansyur, Abdul Rahim. 2020. Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, Vol. 1, No. 2, Juli 2020, pp. 113-123, E-ISSN 2720-9156
- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah. 2016. “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2,
- Putri, Windy Utami; Alexandro, Rinto; Wulandari, Meli. 2021. Pengaruh Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi. *Edunomics Journal*, Vol. 2 (2): page 73-80, Juli 2021
- Saitya, Imanduddin. 2022. Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *INFONTIKA: Jurnal Pendidikan Informatika* Volume 01 Nomor 01 April 2022.
- Sardiman AM. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Press
- Siswanto, Ely. 2021. *Buku Ajar Manajemen Keuangan Dasar*. UM Penerbit & Percetakan. Universitas Negeri Malang
- Sumardi, Rebin; Suharyono. 2020. *Dasar-Dasar Manajemen Keuangan*. Lembaga Penerbitan Universitas-Universitas Nasional (LPU-UNAS. Cetakan Pertama : 2020
- UNICEF Indonesia. 2021. *The Impact of the COVID-19 Pandemic on Children's Learning in Indonesia*. UNICEF Indonesia.
- Uno, Hamzah B. 2017. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis Di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wulan, Rayung; Lestari, Mei; Miswan. 2015. Model Pembelajaran E-Learning Menggunakan Dokeos Di Smkn 22 Jakarta. *Faktor Exacta Vol. 5 No. 1*: 86-101 ISSN: 1979 276X