

Game Simulasi Bisnis dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran ERP

Naifah Azisah¹, Grace T. Pontoh², M. Achyar Ibrahim³

Departemen Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Hasanuddin
Jl. Perintis Kemerdekaan, Tamalanrea Indah, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90245
Telp. (0411) 693641
naifahazisah98@gmail.com¹, gracetpontoh@gmail.com², machyaribrahim@gmail.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh game simulasi bisnis sebagai media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Universitas Hasanuddin yang telah mengambil mata kuliah Enterprise Resource Planning (ERP) pada tahun ajaran 2018/2019 dan 2019/2020. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Data diolah dengan menggunakan Structural Equation Models (SEM) dengan bantuan SmartPLS. Kuesioner tiga bagian dengan 27 pernyataan digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar dengan R-square 0,479.

Kata kunci: media pembelajaran, motivasi belajar, hasil pembelajaran, enterprise resource planning, game simulasi bisnis.

Abstract

The purpose of this study is to examine the impact of business simulation games as a learning media and learning motivation on learning outcomes. The participants of this study are accounting students of Hasanuddin University who have taken Enterprise Resource Planning (ERP) courses in the 2018/2019 and 2019/2020 academic years. This study uses a quantitative approach. The data is processed by using Structural Equation Models (SEM) provided by SmartPLS. A three-part questionnaire with 27 statements was used to collect the data. The results of this study show that learning media and learning motivation have an impact on learning outcomes with a 0.479 R-square.

Keywords: learning media, learning motivation, learning outcomes, enterprise resource planning, business simulation games.

1. Pendahuluan

Enterprise Resource Planning merupakan software yang dapat digunakan perusahaan untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan informasi di setiap area bisnis sehingga dapat membantu dalam proses bisnis di seluruh perusahaan [1]. Tujuan informasi yaitu untuk mendukung operasional sehari-hari perusahaan, mendukung pengambilan keputusan manajemen, dan mendukung fungsi penyediaan manajemen [2]. Semakin cepat proses penyampaian informasi, semakin cepat pula pihak pengguna informasi dapat mengambil keputusan. Dengan adanya sistem ERP, informasi dari satu area bisnis dengan area bisnis lainnya dapat tersampaikan dengan cepat karena informasi tersebut saling berhubungan secara real time.

Dewasa ini, telah banyak perusahaan yang memanfaatkan aplikasi ERP dalam menjalankan usahanya untuk mendapatkan sistem informasi yang lebih baik. Namun, salah satu penyebab suatu teknologi gagal diimplementasikan adalah karena kurangnya pengetahuan yang dimiliki oleh sumber daya manusianya mengenai teknologi tersebut. Universitas Hasanuddin (Unhas) khususnya Departemen Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis, sebagai lembaga pendidikan tinggi, telah menyadari tantangan ini. Hal tersebut dapat kita lihat dari diadakannya mata kuliah ERP bagi mahasiswa yang mengambil Studi Pengauditan dan Sistem Informasi Akuntansi. Hal menarik dari mata kuliah ERP ini adalah pembelajarannya dibantu dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda dengan mata kuliah lain yang ada di Fakultas

Ekonomi dan Bisnis Unhas, yaitu menggunakan game simulasi bisnis yang bernama MonsoonSIM.

MonsoonSIM merupakan salah satu platform pengalaman belajar berupa game simulasi bisnis berbasis awan (*cloud-based*). Platform ini telah digunakan dalam pendidikan bisnis sejak 2013. MonsoonSIM memungkinkan pendidik, dosen, atau guru untuk mengubah cara mereka mengajarkan konsep bisnis. MonsoonSIM membebaskan peserta didik melakukan pembelajaran mandiri melalui simulasi dan gamifikasi. MonsoonSIM juga dapat menguntungkan bagi siswa karena memperoleh pengetahuan yang lebih luas mengenai operasi bisnis. Pembelajaran dilakukan oleh siswa melalui penemuan-diri (*self-discovery*), eksperimen, dan kompetisi. Misi dari MonsoonSIM adalah mentransformasikan pendidikan bisnis dan menjadikan pengalaman belajar mengajar lebih mudah dan menyenangkan.

Simulasi bisnis MonsoonSIM menjadi media atau alat bantu dalam proses pembelajaran ERP. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, dan tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran [3]. Penggunaan MonsoonSIM ini dimaksudkan untuk membantu memahami materi pembelajaran karena dengan memainkan game tersebut dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan nyata mengenai konsep bisnis dan ERP. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit [4]. Dengan bermain game, mereka (mahasiswa) dapat memperdalam pengetahuan mereka mengenai topik dan memotivasi mereka untuk menghadapi kontennya [5].

Selain media pembelajaran, motivasi belajar juga menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Seseorang melakukan kegiatan belajar disebabkan sebuah dorongan berupa kekuatan mental. Kekuatan mental itu dapat berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau pun cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Kekuatan mental itulah yang kemudian kita kenal dengan motivasi [6]. Dorongan yang berasal dari dalam diri seseorang mampu membuat orang tersebut menjadi lebih semangat untuk mencapai tujuannya. Misalnya seperti keinginan untuk sukses, rasa keingin-tahuan yang tinggi, ataupun kegiatan yang menarik ketika belajar. Motivasi belajar mampu mendorong semangat siswa yang nantinya akan mempengaruhi prestasi belajarnya [7].

Belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. Belajar bukanlah sesuatu yang benar-benar dimulai dari nol, tetapi merupakan proses menghubungkan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan pengetahuan yang baru. Belajar merupakan proses perubahan bergerak dari belum mampu ke arah sudah mampu yang terjadi dalam jangka waktu tertentu [6]. Adanya perubahan dalam pola perilaku inilah yang menandakan telah terjadi belajar. Sederhananya, hasil pembelajaran merupakan perubahan pola perilaku yang terjadi akibat memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh media pembelajaran game simulasi bisnis MonsoonSIM dan motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran mata kuliah ERP. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat apakah penggunaan MonsoonSIM merupakan media yang sesuai digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah ERP. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada instansi pendidikan, khususnya Departemen Akuntansi mengenai pengaruh penggunaan MonsoonSIM dalam proses pembelajaran mata kuliah ERP sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang pengumpulan datanya dilakukan melalui metode survei. Penelitian ini merupakan penelitian korelasional yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat hubungan antara dua variabel atau lebih serta seberapa jauh korelasi yang ada di antara variabel yang diteliti [8]. Tingkat campur tangan peneliti dengan penelitian adalah minimal. Artinya, tidak akan dilakukan manipulasi atau kontrol kepada objek penelitian, melainkan hanya akan dilakukan penggambaran variabel yang relevan, pengumpulan data yang relevan, dan penganalisisan untuk menghasilkan temuan [9]. Jenis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah data subjek (*self-report data*) berupa jawaban dari pernyataan-pernyataan dalam kuesioner berbentuk skala likert dengan skor satu (sangat tidak setuju) sampai lima (sangat setuju). Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer.

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi Strata 1 Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Hasanuddin yang telah mengambil mata kuliah *Enterprise Resource Planning* pada tahun ajaran 2018/2019 dan 2019/2020 yaitu berjumlah 67 orang. Penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel [10]. Mahasiswa akuntansi yang telah mengambil mata kuliah tersebut diasumsikan telah menggunakan MonsoonSIM sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah *Enterprise Resource Planning*.

Teknik atau metode pengumpulan yang digunakan adalah teknik angket (*questionnaire*) yang dibuat dalam *google form* dan disebarakan melalui media sosial. Tipe angket dalam kuesioner yang digunakan adalah angket tertutup. Kuesioner ini terdiri dari tiga bagian yang berisikan sejumlah pernyataan yang berhubungan dengan variabel penelitian yaitu media pembelajaran (8 pernyataan), motivasi belajar (13 pernyataan), dan hasil pembelajaran mata kuliah ERP (6 pernyataan).

Penelitian ini menggunakan metode analisis data dengan pendekatan *Partial Least Square* (PLS) menggunakan aplikasi *SmartPLS*. Untuk mengetahui ketepatan alat ukur dalam mengukur variabel yang diteliti, terlebih dahulu peneliti melakukan evaluasi model pengukuran (*outer model*) yang terdiri atas uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian dilakukan evaluasi model struktural (*inner model*) untuk menguji hipotesis.

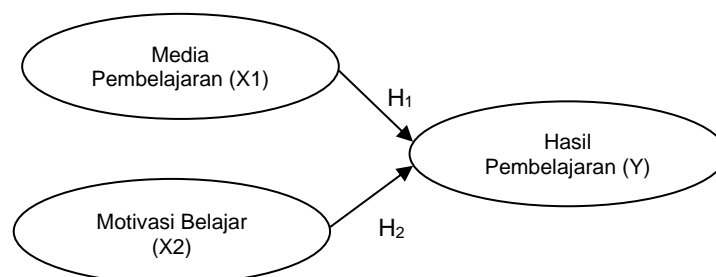
Model struktural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan R^2 untuk konstruk dependen dan nilai *path coefficients* atau *t-values* tiap *path* untuk uji signifikansi antarkonstruk dalam model struktural [11]. Skor koefisien *path* atau *inner model* yang ditunjukkan oleh nilai *T-statistic* harus di atas 1,64 untuk hipotesis satu ekor (*one-tailed*) dalam pengujian hipotesis pada *alpha* 5 persen [11].

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas dua macam variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (tergantung). Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dan motivasi belajar. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran dan memperdalam pemahaman. Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu peralatan atau perangkat keras (*hardware*), dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*) [3]. Pernyataan dalam kuesioner berkaitan dengan variabel media pembelajaran mencakup mengenai tampilan dan fitur MonsoonSIM, kesenangan pengguna ketika menggunakannya, manfaat yang dirasakan pengguna, dan keterkaitan antara MonsoonSIM dengan tujuan pembelajaran ERP.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul pada diri seseorang untuk belajar. Indikator motivasi belajar dalam penelitian ini menggunakan indikator yang digunakan oleh Nurmala dkk. [12] dan Sunadi [13] yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam proses belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Pengukuran untuk hasil pembelajaran terdiri atas pengukuran langsung, yang langsung melibatkan pemeriksaan sistematis dan obyektif dari hasil siswa aktual untuk menentukan sejauh mana siswa mampu melakukan apa yang dinyatakan dalam tujuan pembelajaran, dan penilaian tidak langsung yang mengukur persepsi kemampuan siswa [14]. Dalam penelitian ini, siswa diminta untuk melaporkan hasil belajar yang mereka rasakan (penilaian diri) setelah menyelesaikan mata kuliah ERP berdasarkan empat dimensi yaitu teknis, analitis, komunikasi, dan manajerial [15]. Hasil pembelajaran dalam penelitian ini diukur dengan penilaian tidak langsung.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka kerangka konseptual untuk penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

3. Hasil dan Pembahasan

Jumlah kuesioner yang diisi oleh responden ialah sebanyak 64 kuesioner. Namun, di antara 64 kuesioner yang terisi, terdapat 3 kuesioner yang tidak dapat digunakan karena responden belum pernah mengambil mata kuliah ERP, sehingga kuesioner yang bisa diolah dalam penelitian ini berjumlah 61 kuesioner, yaitu sebesar 91% dari total populasi.

Untuk menguji validitas konvergen digunakan nilai *outer loading* atau *loading factor*. Suatu indikator dinyatakan memenuhi validitas konvergen dalam kategori baik apabila nilai *outer loading* > 0,7 dan *Average Variance Extracted (AVE)* yaitu > 0,5 [11], [16]. Namun, beberapa item dalam penelitian ini tidak memenuhi skor *outer loading* > 0,7, sehingga peneliti perlu menghapus beberapa item yang tidak memenuhi syarat minimal skor *outer loading*. Nilai AVE untuk tiap variabel dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. *Average Variant Extracted (AVE)*

| Variabel | AVE | Keterangan |
|-------------------------|-------|------------|
| Media Pembelajaran (X1) | 0.714 | Valid |
| Motivasi Belajar (X2) | 0.592 | Valid |
| Hasil Pembelajaran (Y) | 0.625 | Valid |

Sajian data dalam tabel 1 memperlihatkan bahwa variabel media pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil pembelajaran memiliki nilai AVE lebih besar dari 0,5. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa setiap variabel telah memiliki validitas konvergen yang baik.

Validitas diskriminan dapat diuji dengan membandingkan akar kuadrat dari AVE untuk setiap konstruk dengan nilai korelasi antar konstruk dalam model. Validitas diskriminan yang baik ditunjukkan dari akar kuadrat AVE untuk tiap konstruk lebih besar dari korelasi antar konstruk dalam model [16].

Tabel 2. *Fornell Larcker criterion*

| | Media Pembelajaran | Motivasi Belajar | Hasil Pembelajaran |
|--------------------|--------------------|------------------|--------------------|
| Media Pembelajaran | 0.845 | | |
| Motivasi Belajar | 0.663 | 0.769 | |
| Hasil Pembelajaran | 0.587 | 0.664 | 0.791 |

Sajian data pada tabel 2 memperlihatkan bahwa akar kuadrat AVE untuk tiap konstruk lebih besar dari korelasi antar konstruk dalam model. Berdasarkan hasil uji *Fornell Larcker criterion* yang dihasilkan, dapat dinyatakan bahwa indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini telah memiliki validitas diskriminan yang baik dalam menyusun variabelnya masing-masing.

Composite reliability dan *cronbach alpha* merupakan parameter yang digunakan untuk menguji reliabilitas indikator-indikator pada suatu variabel. *Rule of thumb* untuk *composite reliability* dan *Cronbach alpha* yang digunakan pada penelitian ini nilainya harus > 0,7. Nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha* dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Nilai *Composite reliability* dan *Cronbach's Alpha*

| Variabel | <i>Composite Reliability</i> | <i>Cronbach's Alpha</i> | Keterangan |
|--------------------|------------------------------|-------------------------|-----------------|
| Media Pembelajaran | 0.926 | 0.899 | <i>Reliable</i> |
| Motivasi Belajar | 0.879 | 0.828 | <i>Reliable</i> |
| Hasil Pembelajaran | 0.893 | 0.849 | <i>Reliable</i> |

Sajian data pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilai *composite reliability* dan *cronbach alpha* dari semua variabel penelitian di atas 0,7. Hasil ini mengindikasikan bahwa masing-masing variabel telah memenuhi *rule of thumb* untuk *composite realibility* dan *cronbach alpha* sehingga dapat disimpulkan bahwa keseluruhan variabel yang digunakan dalam penelitian ini telah dapat diandalkan untuk diuji hipotesisnya.

Nilai koefisien determinasi (R^2) merupakan suatu ukuran yang menunjukkan besar sumbangan dari variabel independen terhadap variabel dependen. *Rule of thumb* untuk kriteria *R-square* adalah 0,67, 0,33 dan 0,19 menunjukkan model kuat, moderat dan lemah [16]. Pegujian koefisien determinasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SmartPLS* dan menghasilkan nilai *R-square* sebesar 0,479. Dengan demikian, dapat diinterpretasikan bahwa variabel hasil pembelajaran (Y) dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran (X1) dan motivasi belajar (X2) sebesar 47,9%. Sedangkan 52,1% sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikategorikan bahwa variabel dependen dapat dijelaskan oleh variabel independen dengan skala moderat.

Predictive relevance (Q^2) dapat mempresentasikan *synthesis* dari *cross-validation* dan fungsi *fitting* dengan prediksi dari *observed* variabel dan estimasi dari parameter konstruk. Nilai $Q^2 > 0$ menunjukkan bahwa model mempunyai *predictive relevance*, sedangkan jika nilai $Q^2 < 0$ menunjukkan bahwa model kurang memiliki *predictive relevance* [16]. Pegujian *predictive relevance* dilakukan dengan menggunakan aplikasi *SmartPLS*. Hasil uji *predictive relevance* (Q^2) menghasilkan nilai sebesar 0,278. Oleh karena nilai Q^2 tersebut lebih besar dari nol, maka dapat disimpulkan bahwa model mempunyai *predictive relevance* yang baik.

Nilai koefisien *path* atau *inner model* menunjukkan tingkat signifikansi dalam pengujian hipotesis. Skor koefisien *path* atau *inner model* yang ditunjukkan oleh nilai *T-statistic* harus di atas 1,64 untuk hipotesis satu ekor (*one-tailed*) dalam pengujian hipotesis pada *alpha* 5 persen [11]. Hasil uji *path coefficient* ditunjukkan pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji *Path Coefficients (Bootstrapping)*

| | <i>Original Sample</i> | <i>T-Statistics</i> | <i>P-Values</i> | Ket. |
|--|------------------------|---------------------|-----------------|----------|
| H_1 = Media Pembelajaran -> Hasil Pembelajaran | 0.262 | 2.026 | 0.022 | Diterima |
| H_2 = Motivasi Belajar -> Hasil Pembelajaran | 0.490 | 4.167 | 0.000 | Diterima |

Berdasarkan hasil uji *path coefficient* menunjukkan pengaruh masing-masing variabel independen yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil pembelajaran

Hasil pengujian terhadap hubungan antarvariabel pada tabel 4 menunjukkan nilai *original sampel* antara media pembelajaran dengan hasil pembelajaran adalah sebesar 0,262 yang mengindikasikan bahwa arah hubungan antara media pembelajaran dengan hasil pembelajaran adalah positif. Nilai *T-statistic* untuk media pembelajaran dengan hasil pembelajaran adalah sebesar 2,026 yang menunjukkan tingkat signifikansi kedua variabel tersebut. Nilai *T-statistic* tersebut lebih lebih besar dari *T-table* untuk *one-tail test*, yaitu 1,64 dengan nilai *P-Value* < 0,05 yaitu sebesar 0,022 sehingga hipotesis pertama (H_1) diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran game simulasi MonsoonSIM memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil pembelajaran mata kuliah ERP [17], [18], [19], [18], [20].

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata keseluruhan jawaban responden atas variabel media pembelajaran adalah 4,43. Nilai rata-rata tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar responden setuju bahwa media pembelajaran game simulasi MonsoonSIM merupakan media yang sesuai bagi responden untuk digunakan dalam pembelajaran mata kuliah ERP. Hasil survei menunjukkan bahwa responden melihat MonsoonSIM sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, memiliki fitur yang mudah digunakan, memiliki teks yang jelas, serta memberikan

tampilan yang menarik. Selain itu, responden setuju bahwa MonsoonSIM sesuai dengan materi pembelajaran ERP serta dapat memperdalam pemahaman responden terkait materi pembelajaran ERP sekaligus memberikan gambaran yang lebih nyata mengenai konsep ERP. Simulasi membantu dalam memahami modul pembelajaran [21] dan juga terdapat peningkatan signifikan dalam pengetahuan proses bisnis, pengetahuan sistem perusahaan, dan pengetahuan transaksi SAP dengan menggunakan game simulasi ERP [22].

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah mahasiswa untuk memperoleh dan memperdalam pemahamannya mengenai materi pembelajarannya. Media pembelajaran tidak dapat menjamin mahasiswa memperoleh hasil pembelajaran yang baik jika media tersebut tidak sesuai dengan mahasiswa yang menggunakannya. Media pembelajaran yang baik harus menarik dan mampu digunakan oleh penggunanya. Jika mahasiswa itu sendiri kesulitan dalam menggunakan media pembelajarannya, maka media tersebut bukannya mempermudah, tetapi malah mempersulit mahasiswa dalam memperoleh pemahaman. Begitu pula jika media pembelajaran tidak menarik bagi mahasiswa, maka mahasiswa enggan menggunakannya atau menggunakannya hanya karena keterpaksaan saja, sehingga fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu belajar tidak maksimal.

2. Pengaruh motivasi belajar terhadap hasil pembelajaran

Hasil pengujian terhadap hubungan antarvariabel pada tabel 4 menunjukkan nilai *original sampel* antara motivasi belajar dengan hasil pembelajaran adalah sebesar 0,490 yang mengindikasikan bahwa arah hubungan antara motivasi belajar dengan hasil pembelajaran adalah positif. Nilai *T-statictic* untuk motivasi belajar dengan hasil pembelajaran adalah sebesar 4,167, dimana nilai tersebut lebih besar dari *T-table* untuk *one-tail test* dengan *alpha* 0,05 yaitu sebesar 1,64. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis kedua (H_2) diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa motivasi belajar ERP memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil pembelajaran mata kuliah ERP. [7], [17], [23]. Hasil ini berbeda dengan temuan Meiliati dkk. [24] bahwa motivasi belajar secara langsung tidak memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang diperoleh, rata-rata keseluruhan jawaban responden atas variabel media pembelajaran adalah 4,25. Sehingga dapat dikatakan bahwa sebagian besar responden memiliki motivasi belajar ERP yang tinggi. Namun, hanya 50,82% responden yang ingin jam mata kuliah ERP berlangsung lebih lama dan tetap mempelajari materi ERP di luar jam mata kuliah ERP. Keinginan responden untuk mendapatkan nilai yang sesuai dengan kemampuan responden dalam mata kuliah ERP, serta pandangan responden bahwa pemahaman ERP akan berguna dan bermanfaat di masa depan termasuk dalam dunia kerja menjadi faktor yang paling mempengaruhi motivasi belajar responden.

Seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar akan merasa bahwa belajar merupakan kebutuhan, bukan keterpaksaan. Seorang mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dalam belajar akan berusaha untuk memperoleh hasil yang maksimal. Tidak hanya untuk memperoleh skor yang baik dalam mata kuliah, tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang akan bermanfaat bagi kehidupannya. Ini berarti bahwa semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa, maka hasil pembelajaran juga akan semakin baik.

Jawaban yang diberikan responden mengenai variabel hasil pembelajaran menunjukkan rata-rata keseluruhan sebesar 4,31. Artinya, sebagian besar responden merasa telah memahami konsep ERP. Sebanyak 60,66% dari total responden memperoleh nilai A dan 36,07% responden memperoleh nilai A- pada mata kuliah ERP. Mayoritas responden setuju bahwa dari pembelajaran ERP menggunakan media pembelajaran MonsoonSIM mereka telah memperoleh pemahaman langsung tentang konsep yang mendasari perusahaan serta merasakan manfaat integrasi perusahaan secara langsung. Dengan menggunakan MonsoonSIM sebagai media pembelajaran, responden dapat merasakan manfaat integrasi perusahaan secara langsung, bekerja dalam sebuah tim, serta membuat dan melaksanakan strategi bisnis dalam lingkungan *real-time*. Namun, jawaban responden dalam hal pengembangan keterampilan sistem ERP secara teknis menunjukkan nilai rata-rata terendah di antara pernyataan lainnya mengenai hasil pembelajaran yaitu sebesar 3,93.

4. Kesimpulan

Rata-rata skor yang diberikan oleh responden mengenai variabel media pembelajaran adalah sebesar 4,34, yang artinya sebagian besar responden setuju bahwa MonsoonSIM merupakan media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata kuliah ERP. Sedangkan rata-rata skor untuk variabel motivasi belajar adalah sebesar 4,25 menunjukkan bahwa responden memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam mata kuliah ERP. Terakhir, rata-rata skor mengenai variabel hasil pembelajaran ERP adalah sebesar 4,31 menunjukkan adanya hasil belajar yang baik dari peserta mata kuliah ERP.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil pembelajaran dengan tingkat signifikansi sebesar 2,026 untuk pengaruh media pembelajaran dan 4,167 untuk pengaruh variabel motivasi belajar. Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi, nilai R^2 adalah sebesar 0,479 menunjukkan bahwa variabel hasil pembelajaran (Y) dapat dijelaskan oleh variabel media pembelajaran (X1) dan motivasi belajar (X2) sebesar 47,9%. Sedangkan 52,1% sisanya dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian.

Semakin baik media pembelajaran yang digunakan maka akan berdampak baik terhadap hasil pembelajaran mahasiswa. Media pembelajaran tidak dapat menjamin mahasiswa memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik jika media tersebut tidak sesuai dengan mahasiswa yang menggunakannya dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, semakin tinggi motivasi belajar mahasiswa maka akan berdampak baik pula terhadap hasil pembelajarannya. Seseorang yang memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar akan merasa bahwa belajar merupakan kebutuhan dan akan berusaha memperoleh hasil maksimal. Tidak hanya untuk memperoleh skor tinggi dalam mata kuliah, tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan-pengetahuan yang akan bermanfaat bagi kehidupannya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya agar mendapatkan hasil yang lebih baik lagi. Adapun keterbatasan yang dimaksud yaitu tidak terdapat kelas mata kuliah ERP yang mahasiswanya tidak menggunakan MonsoonSIM sebagai media pembelajaran, sehingga peneliti tidak dapat membandingkan hasil penelitian jika mahasiswa tidak menggunakan MonsoonSIM dalam proses pembelajaran mata kuliah ERP.

Daftar Pustaka

- [1] E. Monk and B. Wagner, *Concepts in Enterprise Resource Planning*. Cengage Learning, 2013.
- [2] J. A. Hall, *Accounting information systems*. Cengage Learning, 2014.
- [3] R. Susilana and C. Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima, 2009.
- [4] S. N. Aini and P. Sudira, "Pengaruh strategi pembelajaran, gaya belajar, sarana praktik, dan media terhadap hasil belajar patiseri SMK se-Gerbangkertasusila," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 5, no. 1, pp. 88–102, 2015.
- [5] B. Taspinar, W. Schmidt, and H. Schuhbauer, "Gamification in education: A board game approach to knowledge acquisition," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 99, no. October, pp. 101–116, 2016.
- [6] Husamah, Y. Pantiwati, A. Restian, and P. Sumarsono, *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press, 2016.
- [7] L. A. Shima, "Pengaruh Persepsi tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa SMA Muhammadiyah Se-Banjarsari Surakarta," 2020.
- [8] Sudaryono, *Metodologi Penelitian*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2018.
- [9] U. Sekaran and R. Bougie, *Research Methods for Business*. Wiley, 2016.
- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013.
- [11] W. Abdillah and Jogiyanto, *Partial Least Square (PLS) Alternatif Structural Equation Modeling (SEM) dalam Penelitian Bisnis*. Title. Yogyakarta: C.V Andi Offest, 2015.
- [12] D. A. Nurmala, L. E. Tripalupi, and N. Suharsono, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar terhadap Hasil Belajar Akuntansi," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 4, no. 1, pp. 86–95, 2014.
- [13] L. Sunadi, "Pengaruh Motivasi Belajar dan Pemanfaatan Fasilitas Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA MUHAMMADIYAH 2 SURABAYA," *J. Pendidik. Ekon.*, vol. 1, no. 3, pp. 1–19, 2013.
- [14] T. M. Rajkumar, P. Anderson, J. S. Benamati, and J. W. Merhout, "Are Student Self-Assessments a Valid Proxy for Direct Assessments in Information Systems Programs?," *16th Am. Conf. Inf. Syst. 2010, AMCIS 2010*, vol. 28, no. 31, pp. 537–548, 2011.

- [15] J. S. Harper and J. T. Harder, "Assurance of Learning in the MIS Program," *Decis. Sci. J. Innov. Educ.*, vol. 7, no. 2, pp. 489–504, 2009.
- [16] I. Ghozali and H. Latan, *Partial Least Squares: Konsep, Teknik, dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.0*, 2nd ed. Semarang: Badan Penerbit - Undip, 2020.
- [17] V. Sutrisno and B. Siswanto, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 6, no. 1, pp. 111–120, 2016.
- [18] F. T. Romadhona and E. Yundra, "Pengembangan Edugame sebagai Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TAV di SMKN 3 Surabaya," *Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 07, no. 2, pp. 101–107, 2018.
- [19] J. Istikhana, "Fungsi Media Pembelajaran Sirkuit Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam," *J. Kependidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 233–246, 2018.
- [20] N. E. Cahyawati and A. Abdi, "The Influence ERPSim To Student ' s Learning Outcome in Enterprice Resource Planning (ERP) Course," *Proceeding UII-ICABE*, vol. 3, pp. 59–70, 2019.
- [21] W. M. Burdon and K. Munro, "Simulation – is it all worth it? The impact of simulation from the perspective of accounting students," *Int. J. Manag. Educ.*, vol. 15, no. 3, pp. 429–448, 2017.
- [22] M. Hwang and K. Cruthirds, "Impact of an ERP simulation game on online learning," *Int. J. Manag. Educ.*, vol. 15, no. 1, pp. 60–66, 2017.
- [23] H. D. Saputra, F. Ismet, and A. Andrizal, "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 18, no. 1, pp. 25–30, 2018.
- [24] R. Meiliati, M. Darwis, and Asdar, "Pengaruh Motivasi Belajar , Self Efficacy , dan Self Regulated Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Issues Math. Educ.*, vol. 2, no. 1, pp. 83–91, 2018.