

**EFFECT OF THE USE OF MULTIMEDIA LEARNING
MOTIVATION OF STUDENTS ON COURSE MANAGEMENT
INTRODUCTION STUDY IN ECONOMIC EDUCATION
UNIVERSITY FKIP RIAU**

Arum Dwi Amborowati
Supervised: **Sri Kartikowati dan Sumarno**

Teacher Training and Education Faculty of the University of Riau
Jl Bina Widya KM12, 5 Pekanbaru
Unri.ac.id

ABSTRACT

The use of multimedia in the learning process can improve the attractiveness and attention of the students to understand the lesson. Multimedia is expected to increase the students motivation so that the learning process can be run in accordance with the objectives that have been formulated. This study aims to determine the level of the comparison and the effect of using multimedia on students' motivation in the course of Introduction to Management at the Faculty of Education, University of Riau. Respondent are student who attending the course of Introduction of Management, total 34 students. The data used primary data and secondary data. The data is collected using technique questionnaire. The data then is analyzed using the formula of relative frequency and hypothesis is verified using t-test. The results showed t_{hitung} value = 20,760, $df = 33$, $t_{tabel} = 2.034$. As a result, the t-test mentioned that t_{hitung} value greater than $20,760 > 2,034$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$), meaning there is a positive effect of the use of multimedia to students motivation at the class of PE-B to learn the Introduction of Management.

Key words : multimedia; motivation to study; college student; university; education;

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA PERKULIAHAN PENGANTAR MANAJEMEN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FKIP UNIVERSITAS RIAU

Arum Dwi Amborowati
Dibimbing : **Sri Kartikowati dan Sumarno**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau
Jl Bina Widya KM12,5 Pekanbaru
Unri.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa untuk memahami pelajaran. Multimedia diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat perbandingan dan pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi mahasiswa dalam proses Pengantar Manajemen di Fakultas Pendidikan Universitas Riau. Responden adalah mahasiswa yang menghadiri jalannya Pengantar Manajemen, jumlah 34 siswa. Data yang digunakan data primer dan data sekunder. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner. Data kemudian dianalisis menggunakan rumus frekuensi relatif dan hipotesis diverifikasi menggunakan t -test. Hasil penelitian menunjukkan nilai $t_{hitung} = 20.760$, $df = 33$, $t_{tabel} = 2,034$. Dengan demikian t -test menyebutkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} $20.760 > 2.034$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) artinya ada pengaruh positif dari penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa di kelas PE - B untuk mempelajari Pengantar Manajemen.

Kata kunci: multimedia; motivasi belajar; mahasiswa; pendidikan; universitas

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dibidang pendidikan, terutama dalam proses pembelajaran. Pembaharuan secara menyeluruh terus diupayakan, baik dibidang sarana, prasarana, fisik maupun non fisik. Termasuk pada model pembelajaran terus dilakukan sesuai dengan tingkat satuan pendidikan, juga pembaharuan bahan ajar yang dapat menyesuaikan perkembangan zaman. Seiring dengan tuntutan perkembangan zaman, para dosen di universitas dituntut agar mampu menggunakan alat-alat media pembelajaran yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Dosen sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Dosen berperan penting dalam proses belajar mengajar untuk mengontrol dan mengarahkan kegiatan belajar kearah tercapainya tujuan yang telah dirumuskan.

Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan. Seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak secara konsentrasi sanggup melakukan aktifitas belajar. Motivasi berkaitan dengan proses pembelajaran aktif. Oemar Hamalik (2009) mengatakan motivasi adalah sesuatu perubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Menurut Vroom dalam M. Ngalm Purwanto (2011), motivasi mengacu pada proses manajemen, motivasi berarti setiap usaha yang disadari untuk mempengaruhi perilaku seseorang agar meningkatkan kemampuannya secara maksimal untuk mencapai tujuan.

Proses belajar mengajar mahasiswa seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman mahasiswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan dosen dan sulit dipahami mahasiswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam proses belajar mengajar. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik.

Dalam proses pembelajaran pengantar manajemen telah menggunakan perangkat LCD (*liquid-crystal display*) namun pada tingkat operasional masih sederhana. Isi display melalui program *windows power point* berisi kalimat yang tidak memaksimalkan media yang mampu berperan sebagai transformasi pengetahuan. Hasil wawancara dengan pengajar mata kuliah Pengantar Manajemen kelas Pendidikan Ekonomi B (PE-B) diketahui bahwa pada tahun ajaran yang sebelumnya pada tahun ajaran 2012/2013 hanya sekitar 4% mahasiswa pada kelas PE-B yang mencapai nilai A dan sebagian besar (70%) mendapat nilai B dan B+, sedangkan sisanya mendapat nilai B- dan dibawahnya. Selain itu, dalam proses pembelajaran terlihat bahwa motivasi belajar mahasiswa kurang optimal. Motivasi yang kurang optimal atau tidak sesuai dengan harapan yang terlihat dari kurangnya perhatian mahasiswa terhadap materi yang diberikan saat belajar, rendahnya semangat mahasiswa dalam melakukan tugas-tugas belajarnya, dan keadaan kelas yang kurang kondusif saat belajar.

Dari uraian tersebut dapat diketahui adanya masalah yang dihadapi oleh mahasiswa yaitu motivasi belajar rendah atau tidak sesuai dengan harapan. Upaya memperbaiki keadaan tersebut setidaknya dapat dimulai dalam proses pembelajaran dengan lebih kuat menekankan kehadiran peran media yang multi. Display tidak lagi berisi informasi kaku, searah, dan membosankan. Pengembangan pembelajaran itu

diupayakan bergeser pada peran maksimal multimedia. Menurut Munir (2013), Secara umum manfaat multimedia dalam pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajarnya. Keterkaitan antara peran penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar sebagaimana diuraikan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar mahasiswa pada perkuliahan pengantar manajemen di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Riau. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui tingkat perbandingan dan pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar mahasiswa pada perkuliahan pengantar manajemen di program studi pendidikan ekonomi FKIP Universitas Riau.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di program studi ekonomi FKIP Universitas Riau yang akan dilaksanakan pada bulan Januari 2014. Jumlah responden 34 orang mahasiswa. Adapun data yang digunakan data primer yang di peroleh langsung dari responden dan data skunder yang di peroleh dari program studi pendidikan ekonomi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket/kuisisioner terdiri dari 36 butir pernyataan untuk motivasi belajar yang jawabannya dikelompokkan menjadi 4 peringkat jawaban dengan mengacu kepada skala Likert sebagai berikut:

	Alternatif jawaban	Skor
SS	= Sangat Sering	4
S	= Sering	3
JRS	= Jarang Sekali	2
TP	= Tidak Pernah	1

Tabel 1. Klasifikasi motivasi belajar mahasiswa perkuliahan pengantar manajemen di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau

No	Klasifikasi	Kategori
1	60 – 73	Sangat Tinggi
2	46 – 59	Tinggi
3	32 – 45	Rendah
4	18 – 31	Sangat Rendah

Sumber: Data Olahan Penelitian

Operasional Variabel

Motivasi belajar adalah sebagai suatu energi dalam diri manusia yang dapat mendorongnya melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. Indikator dari motivasi belajar adalah:

- Tekun dan ulet menghadapi kesulitan
- Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal
- Hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar
- Kebutuhan berprestasi
- Kegiatan yang menarik dalam belajar
- Lingkungan belajar yang kondusif

Teknik Analisis Data

Untuk menghitung nilai skor penelitian maka penulis menggunakan rumus frekuensi relatif (angka persen) (Anas Sudijono, 2011) yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah responden

P = Angka persentase

Uji T

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh multimedia terhadap motivasi belajar. Skor rata-rata perbedaan antara motivasi belajar sebelum diterapkan multimedia dengan skor rata-rata motivasi sesudah diterapkan multimedia. Dengan menggunakan formula dua sampel berpasangan (M. Iqbal Hasan, 2008) sebagai berikut:

$$t = \frac{d}{\frac{Sd}{\sqrt{N}}}$$

Keterangan

t : Nilai t hitung

\bar{d} : Rata-rata selisih pengukuran 1 & 2

Sd : Standar deviasi selisih pengukuran 1 & 2

N : Jumlah sample

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang penulis lakukan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau yaitu tentang Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa pada Perkuliahan Pengantar Manajemen di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau dapat di ketahui dari hasil kuisioner yang disebarkan pada siswa yang berjumlah 34 orang mahasiswa.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari 2 variabel yang terdiri dari variabel Independen/bebas dan variabel dependent/terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah multimedia dan variabel terikatnya adalah hasil belajar (Y).

Motivasi Belajar

Kata motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata motif itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif (Sardiman, 2010)

Motivasi belajar yang berperan khas menimbulkan rasa semangat untuk belajar. Dari rasa semangat untuk belajar ini terdapat 6 indikator yaitu: Tekun dan ulet

menghadapi kesulitan, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar, kebutuhan berprestasi, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.

Untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa diperoleh dari angket penelitian tentang motivasi belajar mahasiswa dan untuk mengetahui distribusi frekuensi motivasi belajar mahasiswa. Berdasarkan data yang dihasilkan pada penelitian ini adalah hasil angket sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pada kelas PE-B pengantar manajemen FKIP Universitas Riau pada topik pengantar manajemen, angket sebelum penggunaan multimedia diberikan untuk melihat motivasi awal mahasiswa terhadap topik pengantar manajemen sedangkan angket sesudah penggunaan multimedia diberikan untuk melihat seberapa besar peningkatan motivasi belajar mahasiswa kelas PE-B dapat dilihat tanggapan responden tentang motivasi belajar. Berikut lebih rinci dari indikator motivasi belajar:

Tekun dan ulet menghadapi kesulitan

Tabel 2. Jawaban responden tentang tekun dan ulet menghadapi kesulitan sebagai indikator motivasi belajar kelas PE-B pengantar manajemen FKIP Universitas Riau.

Kategori	Sebelum Penggunaan Multimedia			Sesudah Penggunaan Multimedia		
	Frekuensi	Persentase	Kumulatif	Frekuensi	Persentase	Kumulatif
Sangat Sering	2	5,8%	5,8%	18	53%	53%
Sering	15	44,1%	49,9%	14	41,2%	94,2%
Jarang Sekali	10	29,5%	79,4%	2	5,8%	100%
Tidak Pernah	7	20,6%	100%	-	-	
Jumlah	34	100%		34	100%	

Sumber : Data olahan penelitian

Dari tabel 2, dapat diketahui jumlah mahasiswa sebelum penggunaan multimedia sebanyak 2 orang (5,8%) mahasiswadan terjadi peningkatan sesudah penggunaan multimedia menjadi 18 orang (5,3%) mahasiswa, dengan begitu secara umum kelas PE-B pengantar manajemen memiliki ketekunan yang tinggi dalam menghadapi kesulitan sesudah adanya penggunaan multimedia.

Senang Mencari dan Memecahkan Masalah Soal-Soal

Dari tabel 3, dapat diketahui pada umumnya mahasiswa pada perkuliahan pengantar manajemen memiliki rasa senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal saat sesudah penggunaan multimedia saat belajar pada perkuliahan pengantar manajemen dengan adanya peningkatan dari sebelum penggunaan multimedia dengan 2 orang (5,8%) mahasiswa dan sesudah penggunaan multimedia menjadi 20 orang (58,8%) mahasiswa. Berikut tabel 3:

Tabel 3. Jawaban responden tentang senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal sebagai indikator motivasi belajar kelas PE-B pengantar manajemen FKIP Universitas Riau.

Kategori	Sebelum Penggunaan Multimedia			Sesudah Penggunaan Multimedia		
	Frekuensi	Persentase	Kumulatif	Frekuensi	Persentase	Kumulatif
Sangat Sering	2	5,8%	5,8%	20	58,8%	58,8%
Sering	7	20,6%	26,4%	14	41,2%	100%
Jarang Sekali	16	47,1%	73,5%	-	-	
Tidak Pernah	9	26,5%	100%	-	-	
Jumlah	34	100%		34	100%	

Sumber : Data olahan penelitian

Hasrat dan Keinginan Berhasil Dalam Belajar

Tabel 4. Jawaban responden tentang hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar sebagai indikator motivasi belajar kelas PE-B pengantar manajemen FKIP Universitas Riau.

Kategori	Sebelum Penggunaan Multimedia			Sesudah Penggunaan Multimedia		
	Frekuensi	Persentase	Kumulatif	Frekuensi	Persentase	Kumulatif
Sangat Sering	7	20,6%	20,6%	19	55,9%	55,9%
Sering	14	41,1%	61,7%	14	41,1%	97%
Jarang Sekali	8	23,6%	85,3%	1	3%	100%
Tidak Pernah	5	14,7%	100%	-	-	
Jumlah	34	100%		34	100%	

Sumber : Data olahan penelitian

Dari tabel 4, bahwa pada umumnya jawaban responden tentang hasrat dan keinginan berhasil dalam belajar terjadi peningkatan dari sebelum penggunaan multimedia dan sesudah penggunaan multimedia, hal ini terlihat dengan dipilihnya pilihan sebelum penggunaan multimedia pada perkuliahan pengantar manajemen sangat sering 7 orang (20,6%) mahasiswa, 14 orang (41,1%) menjawab sering, dan 8 orang (23,6%) menjawab jarang sekali sedangkan sisanya ada 5 orang (14,7%) menjawab tidak pernah. Sedangkan sesudah penggunaan multimedia pada pengantar manajemen sangat sering 19 orang (55,9%), 14 orang (41,1%) menjawab sering. Sedangkan sisanya 1 orang (3%) menjawab jarang sekali.

Kebutuhan Berprestasi

Tabel 5. Jawaban responden tentang kebutuhan berprestasi sebagai indikator motivasi belajar kelas PE-B pengantar manajemen FKIP Universitas Riau.

Kategori	Sebelum Penggunaan Multimedia			Sesudah Penggunaan Multimedia		
	Frekuensi	Persentase	Kumulatif	Frekuensi	Persentase	Kumulatif
Sangat Sering	2	6%	6%	20	58,8%	58,8%
Sering	14	41,1%	47,1%	13	38,2%	97%
Jarang Sekali	13	38,2%	85,3%	1	3%	100%
Tidak Pernah	5	14,7%	100%	-	-	
Jumlah	34	100%		34	100%	

Sumber : Data olahan penelitian

Berdasarkan jawaban responden tentang dorongan dan kebutuhan belajar terjadi peningkatan dari 47,1% mahasiswa menjadi 97% mahasiswa menyatakan sangat memiliki dorongan dan kebutuhan belajar.

Berdasarkan jawaban responden adanya dorongan dan kebutuhan belajar terjadinya peningkatan dari sebelum menggunakan multimedia dan sesudah penggunaan multimedia. Hal ini sangatlah baik karena dengan adanya dorongan dan kebutuhan belajar, maka proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih lancar dan mahasiswa lebih bersemangat dalam memahami materi yang disampaikan dosen pada perkuliahan pengantar manajemen.

Kegiatan yang menarik Dalam Belajar

Dari tabel 6. diatas, dapat diketahui bahwa pada umumnya mahasiswa kelas PE-B pengantar manajemen senang dengan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar yaitu dengan adanya perubahan peningkatan yang awalnya 44% mahasiswa menjadi 94% mahasiswa. Hal ini sangatlah baik dengan adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

mahasiswa yaitu dengan adanya penggunaan multimedia dapat lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan dan berkeinginan untuk terus belajar.

Tabel 6. Jawaban responden tentang kegiatan yang menarik dalam belajar sebagai indikator motivasi belajar kelas PE-B pengantar manajemen FKIP Universitas Riau.

Kategori	Sebelum Penggunaan Multimedia			Sesudah Penggunaan Multimedia		
	Frekuensi	Persentase	Kumulatif	Frekuensi	Persentase	Kumulatif
Sangat Sering	4	11,7%	11,7%	19	55,8%	55,8%
Sering	11	32,3%	44%	13	38,2%	94%
Jarang Sekali	9	26,4%	70,4%	2	6%	100%
Tidak Pernah	10	29,6%	100%	-	-	
Jumlah	34	100%		34	100%	

Sumber : Data olahan penelitian

Lingkungan Belajar yang Kondusif

Tabel 7. Jawaban responden tentang lingkungan belajar yang kondusif sebagai indikator motivasi belajar kelas PE-B pengantar manajemen FKIP Universitas Riau.

Kategori	Sebelum Penggunaan Multimedia			Sesudah Penggunaan Multimedia		
	Frekuensi	Persentase	Kumulatif	Frekuensi	Persentase	Kumulatif
Sangat Sering	2	6%	6%	19	55,8%	55,8%
Sering	10	29,4%	35,4%	14	41,2%	97%
Jarang Sekali	16	47%	82,4%	1	3%	100%
Tidak Pernah	6	17,6%	100%	-	-	
Jumlah	34	100%		34	100%	

Sumber : Data olahan penelitian

Dari tabel 7, dapat diketahui bahwa mahasiswa kelas PE-B mata kuliah pengantar manajemen pada umumnya senang dengan adanya lingkungan belajar yang kondusif, hal ini dapat dilihat adanya perubahan yang awalnya sebanyak 35,4% mahasiswa meningkat menjadi 97% mahasiswa. Hal ini sangatlah mendorong mahasiswa dalam proses memahami materi perkuliahan yang diberikan.

Distribusi Frekuensi motivasi belajar

Dari uraian indikator-indikator diatas, dapat disimpulkan distribusi frekuensi motivasi belajar dijelaskan pada tabel 7.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Motivasi belajar Sebelum dan sesudah penggunaan multimedia pada mata kuliah pengantar manajemen kelas PE-B FKIP Univeritas Riau.

Klasifikasi	Sebelum Penggunaan Multimedia		Sesudah Penggunaan Multimedia		Kategori
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase	
60 – 73	-	-	23	67,7%	Sangat Tinggi
46 – 59	6	17,6%	11	32,3%	Tinggi
32 – 45	26	76,5%	-	-	Rendah
18 – 31	2	5,9%	-	-	Sangat rendah
Jumlah	34	100%	34	100%	

Sumber : Data olahan penelitian

Dari tabel 8, dapat di ketahui sebelum penggunaan multimedia bahwa 17,6% mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan meningkat menjadi 100% mahasiswa sesudah

penggunaan multimedia pada perkuliahan pengantar manajemen Program studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Riau. Sebelum penggunaan multimedia pada umumnya mahasiswa kelas PE-B pengantar manajemen memiliki motivasi rendah dan adanya peningkatan motivasi belajar mahasiswa yang pada umumnya memiliki motivasi belajar sangat tinggi sesudah penggunaan multimedia.

Uji Perbedaan Motivasi belajar mahasiswa

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan antara sebelum penggunaan multimedia dan sesudah penggunaan multimedia pada perkuliahan pengantar manajemen digunakan formula uji-t dua sampel berpasangan. Hasil pengolahan uji t dengan bantuan program SPSS untuk data secara keseluruhan ($n = 34$). Data diperoleh dari angket atau kuisisioner yang dilakukan pada sebelum penggunaan multimedia pada tanggal 9 januari 2014 dan sesudah penggunaan multimedia pada tanggal 11 januari 2014 di peroleh skor rata, standar deviasi, dan standar kesalahan sesudah dan sebelum penggunaan multimedia sebagai berikut:

Tabel 9. Skor rata-rata, Standar Deviasi, dan Standar Kesalahan rata-rata

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sesudah	62.94	34	3.490	.598
	Sebelum	42.38	34	3.822	.655

Sumber: Data olahan SPSS

Selanjutnya berdasarkan angka ini, diketahui hasil t-hitung sebesar 20.760 sebagaimana tercantum pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Uji Beda Sesudah dan Sebelum menggunakan Multimedia

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sesudah - Sebelum	20.559	5.775	.990	18.544	22.574	20.760	33	.000

Sumber: Data Olahan SPSS

Melalui table t, dengan $df = 33$ pada signifikansi 5% diperoleh nilai t-tabel sebesar 2,034. Dengan demikian nilai t-hitung sebesar $20.760 >$ nilai t-tabelnya. Begitu juga apabila dilihat dari perolehan $Sig=0,000 < 0,05$ (sig 5% yang ditetapkan). Ini berarti ada perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia. Atau dengan kata lain ada pengaruh positif penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar mahasiswa.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh bahwa hasil belajar mahasiswa kelas PE-B terjadi peningkatan motivasi belajar yaitu dapat dilihat peningkatan mahasiswa yang awalnya hanya 17,6% orang mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi, dan meningkat menjadi 100% orang mahasiswa yang memiliki motivasi yang tinggi. Hal ini disebabkan karena adanya penggunaan multimedia pada mata kuliah pengantar manajemen yang dapat membantu mahasiswa memahami materi perkuliahan pengantar manajemen. Dimana dalam pembelajaran ini mahasiswa secara aktif dilibatkan dalam mengorganisasikan dan menemukan hubungan informasi yang diperoleh. Dengan kata

lain mahasiswa diharapkan dapat terlibat secara aktif menemukan, membentuk pemahaman dan mengembangkan pengetahuan dalam pikiran mereka sehingga mahasiswa dapat lebih memahami materi dan berkeinginan untuk terus belajar.

Analisis data hasil penelitian didapat bahwa nilai $t_{hitung} = 20.760$, $df=33$. Dalam tabel t didapat bahwa $t_{tabel} = 2,034$. Dengan demikian didapat bahwa t_{hitung} nilainya lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} atau $20.760 > 2,034$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$) artinya ada pengaruh positif penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar mahasiswa kelas PE-B pengantar manajemen.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Ada peningkatan motivasi belajar mahasiswa kelas PE-B pengantar manajemen sesudah penggunaan multimedia dibandingkan dengan sebelum penggunaan multimedia. Hal ini dapat dilihat pada hasil yang memiliki motivasi tinggi sebanyak 17,6% sebelum menjadi 100% mahasiswa memiliki motivasi belajar tinggi. Sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar mahasiswa sesudah penggunaan multimedia lebih tinggi dari sebelum penggunaan multimedia.

Penggunaan multimedia dapat mempengaruhi motivasi belajar mahasiswa sekaligus dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa khususnya pada materi pengantar manajemen. Besarnya perbedaan motivasi sebelum penggunaan multimedia dan sesudah multimedia pada hasil penelitian didapat bahwa nilai $t_{hitung} = 20.760$, $df=33$. Dalam tabel t didapat bahwa $t_{tabel} = 2,034$. Dengan demikian didapat bahwa t_{hitung} nilainya lebih besar dibandingkan dengan t_{tabel} atau $20.760 > 2,034$ ($t_{hitung} > t_{tabel}$).

Saran

Disarankan bagi dosen mata kuliah pengantar manajemen kelas PE-B dapat menjadikan penggunaan multimedia ini sebagai alternatif dalam mengajar.

Karena kegiatan ini sangat bermanfaat, khususnya bagi dosen dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam mata pengantar manajemen maupun mata kuliah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafinda Persada. Jakarta.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- M. iqbal Hasan. 2008. *Pokok Materi Statistik 2 (Statistik Inferensial)*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Ngalim Purwanto M. 2011. *Psikologi Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Oemar Hamalik. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta.