



MANAJEMEN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS ILUSTRASI MULTIMEDIA UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA

Oleh

Joli Afriany¹⁾ & Amril²⁾

¹Universitas Nahdlatul Ulama,

²Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi LMII,

Email: [1joliafriani@gmail.com](mailto:joliafriani@gmail.com) & [2amrilcool13@gmail.com](mailto:amrilcool13@gmail.com)

Abstrak

Media merupakan alat yang dipakai ketika proses pembelajaran berlangsung. Ketika media pembelajaran itu berubah menjadi komunikasi dalam menyampaikan pesan sehingga pembelajaran akan sangat membantu peserta didik untuk mencerna dan memahami isi dari materi pembelajaran tersebut. Manajemen dalam hal pengembangan pembelajaran sangat berpengaruh signifikan. Hal yang paling mendasar bukanlah terletak dalam isi materi yang disampaikan, akan tetapi Manajemen Pengembangan sebuah pembelajaran itulah yang wajib dikuasai oleh setiap pengajar sebelum memulai pembelajaran, Hal tersebut dapat berupa: Manajemen kelas berbasis Komunikasi dan Alat pembelajaran Ilustrasi Multimedia. Penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh Manajemen pembelajaran Ilustrasi multimedia dengan menggunakan ilustrasi pencapaian nilai siswa.

Kata Kunci: Manajemen Kelas, Ilustrasi Multimedia & Analisis Regresi.

PENDAHULUAN

Komunikasi multimedia adalah penyajian informasi digital dalam bentuk teks, gambar, suara, grafik gerak, situs web, dan video. Program komunikasi multimedia menawarkan keseimbangan desain web, fotografi dan ilustrasi digital, pengeditan video, instruksi seni, teknologi interaktif, dan kursus akademik (Walsh, 2004). Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang guru besar terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari oleh seorang mahasiswa seperti membuat E-Learning atau siaran universitas seperti radio komunikasi. Setiap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan selalu berharap akan menghasilkan prestasi belajar yang baik.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang telah dilakukan oleh seseorang perantara pendidik dengan tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik. Suatu kemajuaan Ilmu Pengetahuan yang mempunyai andil yang besar dalam kehidupan manusia (Watoni et al., 2017).

Menurut pendapat (Slameto, 2003) bahwa Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang guru besar terhadap

mata pelajaran yang telah dipelajari oleh seorang mahasiswa seperti membuat E-Learning atau siaran universitas seperti radio komunikasi. Banyak mahasiswa yang mengalami kesulitan untuk mempelajari perkuliahan ini sehingga mereka mengambil mata kuliah lain untuk perkuliahan ini.

Keberhasilan dalam pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang saling berhubungan melalui faktor internal dan eksternal. Faktor internal seperti tingkat kecerdasan emosional, keadaan psikologis, motivasi dan minat belajar. Minat belajar juga dipengaruhi oleh kesiapan siswa dalam menerima pelajaran. Sedangkan faktor eksternal meliputi keadaan ekonomi, lingkungan,

teman, dan antusias mahasiswa terhadap mata kuliah yang diambil. Mahasiswa akan antusias dengan dosen yang mengajar dapat dilihat dari penampilan, ucapan, keseriusan, banyak tugas yang diberikan, dan yang terpenting adalah metode pengajaran yang disediakan. Dalam penelitian ini akan dibahas dengan teaching effect ilustrasi / studi kasus terhadap prestasi belajar siswa (Syafriada Hafni Sahir, Abdurrozzaq Hasibuan, 2020).



Manajemen merupakan suatu proses/ilmu untuk merencanakan, mengorganisasikan, memimpin, dan mengendalikan upaya organisasi dengan segala aspeknya agar tujuan organisasi tercapai secara efektif dan efisien (Baharun, 2019).

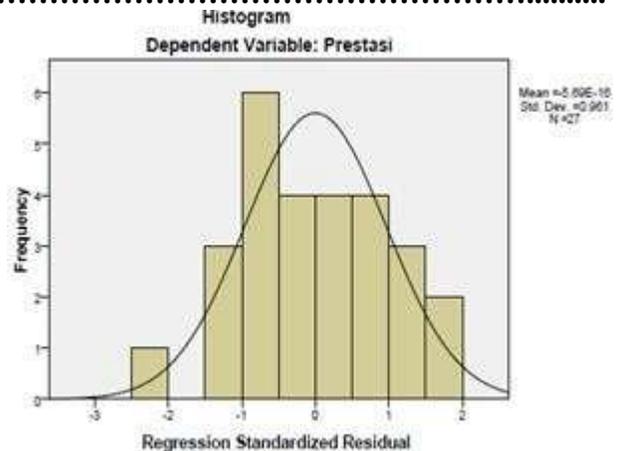
Prestasi belajar dapat ditunjukkan melalui nilai yang diberikan oleh seorang dosen terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari oleh seorang mahasiswa. Setiap mahasiswa yang mengikuti perkuliahan selalu berharap akan menghasilkan prestasi belajar yang baik. Prestasi belajar bagi mahasiswa yang mengikuti matakuliah multimedia komunikasi adalah nilai dari mata kuliah ilmu komunikasi multimedia itu sendiri. Penelitian ini telah menguji setiap item yang akan diberikan kepada siswa dengan menggunakan program SPSS 17.0 (Baxter et al., 2008) yaitu untuk uji validitas dan uji reliabilitas. Hasilnya adalah setiap item diberikan nilai yang valid dan reliabel.

LANDASAN TEORI

Uji Asumsi Klasik (Pengaruh Pembelajaran Ilustrasi Multimedia dengan Menggunakan Ilustrasi dan Studi Kasus terhadap Prestasi Siswa)

Normality Test

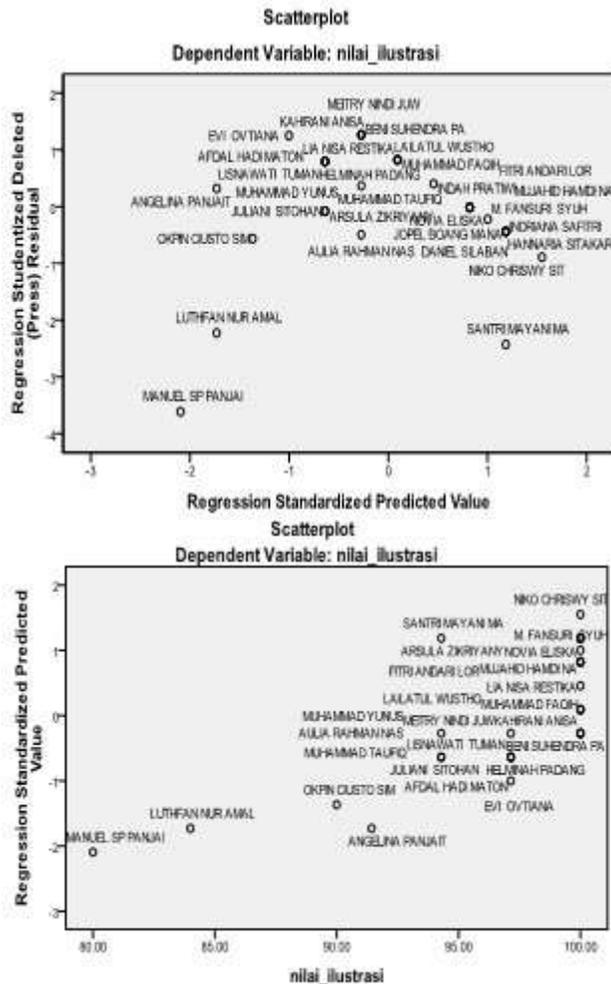
Pemodelan regresi diperuntukkan jika prediksi dapat menghasilkan kesalahan (residu) yaitu selisih antara data actual dan data peramalan. Residu yang terdistribusi normal. Uji normalitas digunakan jika menguji apakah model regresi variabel bebas dan variabel terikat mempunyai distribusi normal/ tidak. Fasilitas histogram dan plot probabilitas normal akan mengetahui normalitas residual dari model regresi (Ikhsan & Ghozali, 2006)



Dalam histogram, data sebaran nilai residual (error) menunjukkan distribusi normal (gambar berbentuk lonceng). Uji normalitas residual dengan menggunakan grafik adalah untuk melihat sebaran data pada sumber diagonal pada grafik Normal PP Plot residual terstandarisasi regresi. Sebagai dasar pengambilan keputusan, jika titik-titik tersebut tersebar di sekitar garis dan mengikuti garis diagonal maka nilai sisa berdistribusi normal. Karena titik-titik tersebut tersebar di sekitar garis, maka asumsi normalitas sebaran residual terpenuhi.

Uji Homoskedastisitas

Residu yang terdapat harus memiliki varian tetap (homoskedastisitas). Ketika varians untuk residual tinggi/rendah pada suatu pola, Keadaan ini dikatakan sebagai heteroskedastisitas (Hidayat, 2013) . Tes ini menggunakan Scatterplot berikut



Gambar diatas adalah ketika data tidak menunjukkan pola tertentu, yaitu naik ke kanan atas, atau turun ke kiri atas,. Hal ini menunjukkan model regresi terbebas dari heteroskedastisitas **Uji Parsial (Uji T)**

Uji parsial digunakan untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Jika Sig.Hitung > 0,05 maka tolak H0, Ha diterima. Hasil uji parsial penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
1	(Constant)	119.835	34.847		3.439	.002
	nilai_illustrasi	-.398	.354	-.219	-1.124	.272

a. Dependent Variable: nilai_akhir

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikan dengan nilai ilustrasi lebih besar dari 0,05 sebesar 0,272 artinya terdapat pengaruh antara nilai yang menggunakan ilustrasi terhadap prestasi.

Uji F

Tahapan uji ini dilakukan agar mengetahui pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen dengan simultan (Sugiyono, 2003). Jika nilai Sig > 0,05, maka hipotesis alternatif diterima. Hasil uji F dapat dilihat pada tabel berikut:

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	26.570	1	26.570	1.284	.272 ^a
	Residual	525.430	25	21.017		
	Total	552.000	26			

a. Predictors: (Constant), nilai_illustrasi
b. Dependent Variable: nilai_akhir

Berdasarkan Tabel Anova di atas, nilai probabilitas atau Signifikan yaitu 0,272. Nilainya lebih besar dari 0,05, Sehingga pengaruh kedua variabel secara simultan (simultan), pengaruh komunikasi multimedia pembelajaran menggunakan ilustrasi / studi kasus terhadap prestasi belajar siswa adalah nyata atau bermakna (Ha diterima).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen menggunakan metode Quasi Eksperimental Design dengan bentuk Nonequivalent Control Group Design karena pada penelitian ini dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awala siswa kemudian pemberian posttest untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (Sugiyono, 2017)

Penelitian ini dilaksanakan sekali pertemuan dengan durasi tiga kali 40 menit. Populasi pada penelitian ini adalah Semua mahasiswa yang mendapatkan mata pelajaran Ekonomi di Universitas Nahdatul Ulama. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling yaitu pengambilan sampel dengan kriteria tertentu (Sugiyono, 2017:118), kriteria yang digunakan pada peneliian ini adalah dengan mengambil dua kelas yang memiliki nilai dibawah standar dan memiliki jumlah siswa yang



homogen. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner untuk mengetahui jawaban variabel aktivitas belajar dan menggunakan soal yang diberikan sebagai pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa, sedangkan koefisien korelasi media pembelajaran, yaitu 1 untuk ilustrasi dan 0 untuk media cetak/buku. Adapun pengujian pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen pada penelitian ini menggunakan koefisien regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran umum tentang hasil tes siswa

	Mean	Std. Deviation	N
nilai_akhir	79.5000	5.48823	30
nilai_ilustrasi	96.9430	4.06412	30

	nilai_akhir	nilai_ilustrasi
Pearson Correlation	nilai_akhir	.756
	nilai_ilustrasi	1.000
Sig. (1-tailed)	nilai_akhir	.000
	nilai_ilustrasi	.000
N	nilai_akhir	30
	nilai_ilustrasi	30

- Nilai rata-rata komunikasi multimedia dengan ilustrasi (jumlah data 30 buah) adalah 96.94 dengan standar deviasi 4.98.
- Nilai rata-rata akhir mata kuliah komunikasi multimedia (jumlah data 30 buah) adalah 79,5 dengan standar deviasi 5,48.
- Adanya hubungan diantara variable agar nilai akhir komunikasi multimedia hitung digambarkan dengan koefisien korelasi 0.756. Hal ini menunjukkan hubungan sangat erat (mendekati 1). Menuju hubungan yang positif (ada tanda negatif pada 0.756) menunjukkan bahwa semakin banyak pertemuan pada mata pelajaran komunikasi multimedia dengan menggunakan ilustrasi nilai akhir siswa pada mata pelajaran komunikasi multimedia akan semakin besar atau tinggi.

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	499.530	1	499.530	37.401	.000 ^b
	Residual	373.970	28	13.356		
	Total	873.500	29			

a. Predictors: (Constant), nilai_ilustrasi

b. Dependent Variable: nilai_akhir

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.225	13.217		-.093	.927
	nilai_ilustrasi	.833	.136	.756	6.116	.000

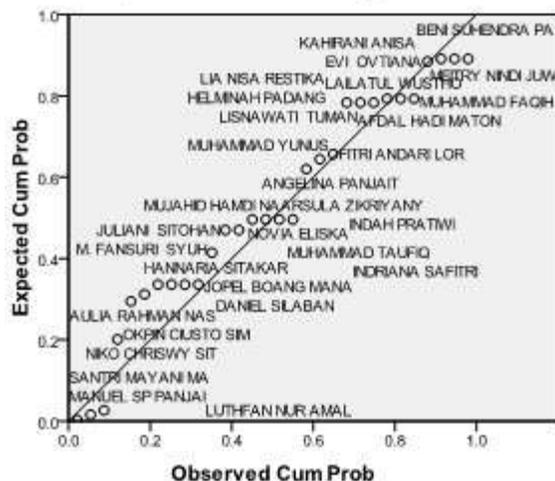
a. Dependent Variable: nilai_akhir

Pada tabel diatas koefisien mempunyai nilai konstanta persamaan linier digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan tabel koefisien, persamaan regresi linier yaitu:

$$Y = -1.225 + 0.833X$$

Koefisien regresi pada 0.833 dinyatakan setiap penambahan (untuk tanda +) nilai 0.833 pengajaran dengan menggunakan ilustrasi akan meningkatkan nilai akhir siswa sebesar 0.833, begitu pula s

Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual
Dependent Variable: nilai_ilustrasi



Hipotesa

Ha: Koefisien regresi signifikan Ho: Koefisien regresi tidak signifikan • Jika probabilitas > 0,025, maka H0 diterima. • Jika probabilitas < 0,025, maka H0 ditolak. Pengujian dilakukan secara dua sisi, sehingga nilai probabilitas = 0,05 / 2 = 0,025. Dengan kata lain pembelajaran menggunakan



ilustrasi atau studi kasus ternyata berpengaruh signifikan (Utami, 2011).

PENUTUP

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini yaitu, Pembelajaran dengan Manajemen yang baik didalam kelas mampu mempengaruhi Prestasi belajar siswa. Menurut (Prasetya & Ahmadi, 2005) bahwa Pengajar yang kreatif menggunakan Ilustrasi Multimedia dan mampu mengkomunikasikannya dengan baik, maka sangat berpengaruh dalam Manajemen kelas yang efektif

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Baharun, H. (2019). Management information systems in education: the significance of e-public relation for enhancing competitiveness of higher education. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012151>
- [2] Baxter, R., Hastings, N., Law, A., & Glass, E. J. (2008). SPSS Statistics Base 17 . 0 User ' s Guide. In *Animal Genetics*.
- [3] Hidayat, A. (2013). Uji Heteroskedastisitas dengan Uji Glejser. (<https://www.statistikian.com/2013/01/Uji-Heteroskedastisitas.html>, Diakses 23 Maret 2020).
- [4] Ikhsan, A., & Ghozali, I. (2006). Metode Penelitian untuk Akuntansi dan Manajemen. *Medan: Madju*.
- [5] Prasetya, J. T., & Ahmadi, A. (2005). Strategi belajar mengajar. *Bandung: CV*.
- [6] Slameto. (2003). Prestasi Belajar. *Journal of Education*.
- [7] Sugiyono. (2003). Metodologi Penelitian. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- [8] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet. In *Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet*.
- [9] Syafrida Hafni Sahir, Abdurrozzaq Hasibuan, D. (2020). Gagasan Manajemen. In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- [10] Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- [11] Walsh, K. (2004). Multimedia learning. *BMJ*. <https://doi.org/10.1136/bmj.329.7477.1270-c>
- [12] Watoni, N., Trisnawati, F., & Munib, A. (2017). Keefektifan Media Edmodo Sebagai Penunjang Pembelajaran Teknologi Informasi & Komunikasi di Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN