



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA UMSU PADA MATAKULIAH AIK

Miftah Fariz

Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar, pada matakuliah Al Islam Kemuhammadiyah, di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting dalam mendukung hasil belajar siswa, dimana adanya media pembelajaran dapat mendukung siswa untuk dapat menerima pembelajaran dengan baik, begitu juga dengan motivasi belajar yang seharusnya dapat mendorong siswa untuk lebih giat dalam mempelajari matakuliah yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dengan alat analisis SmartPLS3. Adapun hasil yang didapatkan, bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar sebesar 6,177, dan motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa UMSU pada matakuliah AIK sebesar 5,132. Adapun model yang didapatkan $\eta^2 = 6,177 \xi^2 + 5,132 \xi^2 + \zeta$.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Hasil Belajar AIK.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam melakukan proses pembelajaran, dimana saat ini pengajar dituntut untuk kreatif dalam melakukan pembelajaran. Perkembangan media pembelajaran di zaman saat ini sangat penting untuk ditingkatkan, dimana adanya media pembelajaran, mahasiswa tidak bosan

dengan apa yang disampaikan oleh pengajar. Saat ini, media pembelajaran menjadi suatu perhatian khusus bagi para tenaga pengajar, karena media yang digunakan juga dapat menentukan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Artinya, media pembelajaran juga dapat menentukan siswa untuk dapat menangkap atau menyerap pembelajaran yang disampaikan oleh

pengajar(Sitepu et al., 2022)(Nurzannah et al., 2020).

Pentingnya media pembelajaran, menuntut pengajar untuk melakukan pengembangan diri terhadap media yang mereka miliki dan diketahui, maka untuk itu pengajar harus belajar dalam menyusun media pembelajaran, agar tidak ketinggalan dengan perkembangan media pembelajaran yang saat banyak untuk digunakan(Ginting, 2018)(Dilliati et al., 2020). Seiring dengan kebutuhan media pembelajaran dalam melakukan pengajaran, saat ini banyak platform yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran, maka untuk itu pengajar juga harus kreatif dalam membuat media pembelajaran yang nantinya akan disuguhkan kepada para peserta, sehingga peserta tidak bosan dalam menerima materi dari pengajar. Di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dosen dituntut untuk mengupdate pembelajaran beserta dengan media yang digunakan dalam pengajaran, maka untuk itu setiap kali masuk semester baru, dosen-dosen dilatih untuk membuat media pembelajaran agar mahasiswa tidak bosan dengan media yang di sediakan oleh para dosen(Musakkir, 2015).

Hasil belajar tentunya dapat dilihat dari prestasi yang didapatkan mahasiswa, dimana prestasi tersebut dilihat dari nilai yang didapatkan, prestasi dalam matakuliah yang dihasilkan, dan bahkan hasil belajar juga dapat dilihat dari perubahan yang didapatkan oleh siswa. Misalnya, dalam disetiap melakukan pembelajaran matakuliah AIK, dosen menyediakan media pembelajaran yang baik, yang dapat menyita perhatian peserta didik, sehingga apa yang disampaikan oleh pengajar atau dosen, dapat diterima oleh peserta didik. Adanya media pembelajaran pada setiap pembelajaran yang dilakukan, dapat merangsang siswa untuk terus mengikuti pembelajaran secara baik, sehingga terjadi perubahan

sikap yang dihasilkan dari pembelajaran tersebut, dan mahasiswa dapat mengaplikasikan apa yang telah disampaikan oleh pengajar(Masitah & Setiawan, 2018)(Setiawan, 2017).

Untuk terus mendukung hasil belajar yang baik, dan mahasiswa mampu menerima materi yang disampaikan, tentunya dibutuhkan motivasi belajar yang dapat mengasah kemampuan mahasiswa dalam menerima pembelajaran(Luthfi, 2019)(Putra, 2021). Motivasi belajar ini, tentunya bukan semata-mata hanya memberikan kata-kata yang dapat dijadikan patokan bagi mahasiswa untuk serius menerima materi, tetapi motivasi yang diberikan harus motivasi yang berkaitan dengan pembelajaran dan hal-hal yang berkenaan dengan keinginan siswa untuk terus dapat mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh pengajar(Lehtola, 2014)(Stuckelman, 2023).

Motivasi pembelajaran bukan hanya penting dalam proses pembelajaran, tetapi merupakan suatu hal yang dapat mempelancar pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang baik pula. Bila dikaji lebih dalam lagi, seorang pengajar harus mengerti kapan waktu yang tepat dalam memotivasi siswa agar mengikuti pembelajaran dengan baik, tetapi banyak dari para pengajar yang belum memahami atas situasi dan kondisi yang berlangsung dalam ruangan, sehingga banyak siswa yang tidak mendapatkan motivasi belajar. Ketika siswa tersebut sudah bosan dengan pembelajaran yang dilakukan(Russell, 2012)(Reiser, 2001). Bila dikaitkan antara ketiga variabel yang digunakan dalam penelitian, motivasi belajar merupakan salah satu peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga siswa dapat memahami apa yang telah disampaikan oleh para pengajar.

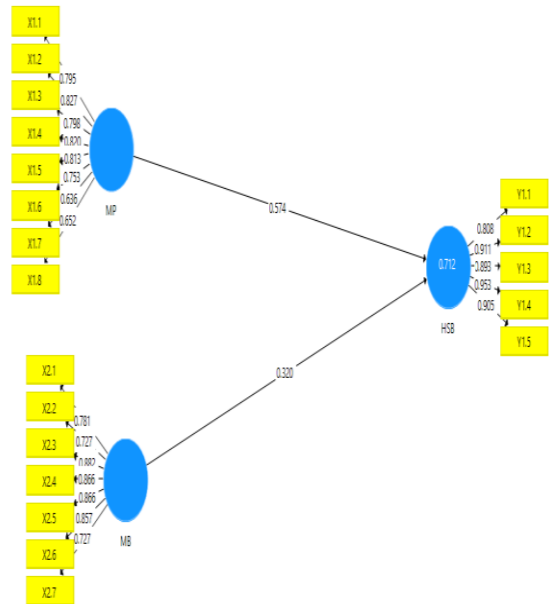
METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan alat analisis SmartPLS. Data yang didapatkan dari hasil penyebaran angket kepada mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang ada di Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Adapun sampel yang diambil dalam penelitian berjumlah 100, yang didapat dari jumlah indikator dikali 10, indikator pada variabel X1 berjumlah 4, kemudian X2 berjumlah 3, dan Y berjumlah 3. Hipotesis yang di ajukan adalah sebagai berikut :

- 1 H1 Ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa UMSU pada matakuliah AIK
 - Ha Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa UMSU pada matakuliah AIK
- 2 H2 Ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa UMSU pada matakuliah AIK
 - Ha Tidak ada pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa UMSU pada matakuliah AIK

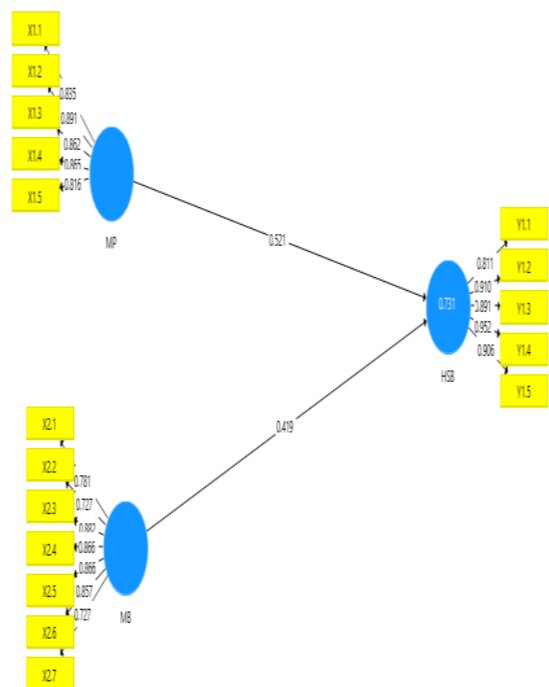
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, populasi yang diambil adalah mahasiswa FIKTI yang sudah mendapatkan matakuliah AIK. Sampel yang diambil dalam penelitian berjumlah 100 sampel, kemudian sampel tersebut diberikan pernyataan untuk di isi, dan pernyataan tersebut berkaitan dengan media pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar. Adapun model yang dihasilkan dalam proses pengolahan data pertama adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Model Awal

Pada gambar di atas, peneliti menggunakan inisial yang disingkat untuk identitas variabel, dimana MP = Media Pembelajaran, MB = Motivasi Belajar, HSB = Hasil Belajar. Peneliti mengajukan 8 pernyataan pada variabel Media Pembelajaran, kemudian 7 pada variabel motivasi belajar, dan 5 pernyataan pada hasil belajar. Kemudian Adapun yang memenuhi kriteria outer loading sebagai berikut :



Gambar 2. Validitas

Gambar di atas menunjukkan bahwa pada variabel pembelajaran yang sebelumnya memiliki 8 pernyataan kini menjadi 5 pernyataan yang memenuhi kriteria outer loading, kemudian untuk variabel motivasi belajar tetap 7 pernyataan yang memenuhi outer loading, dan variabel hasil belajar juga tetap memiliki 5 pernyataan yang memenuhi outer loading. Adapun persyaratan dalam memenuhi validitas dan melihat outer loading adalah, nilai outer loading > atau = 0,7, maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Maka untuk itu, Adapun nilai outer loading dari masing-masing indikator adalah sebagai berikut :

Tabel .1. Outer Loadings

	HSB	MB	MP
X1.1			0,835
X1.2			0,891
X1.3			0,862
X1.4			0,865
X1.5			0,816
X2.1		0,781	
X2.2		0,727	
X2.3		0,882	
X2.4		0,866	
X2.5		0,866	
X2.6		0,857	
X2.7		0,727	
Y1.1	0,811		
Y1.2	0,910		
Y1.3	0,891		
Y1.4	0,952		
Y1.5	0,906		

Dilihat dari table diatas, bahwa nilai outer loadings dari masing-masing pernyataan di atas 0,7 sehingga

Tabel.3. Hasil Path Coefficients

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
MB - > HSB	0,419	0,425	0,082	5,132	0,000
MP - > HSB	0,521	0,512	0,084	6,177	0,000

dinyatakan pernyataan tersebut dapat dinyatakan valid dan dapat dilakukan pengelolaan data lebih lanjut. Kemudian selanjutnya dilakukan uji realibilitas konstruk, dimana pada uji ini dilakukan dua cara, pertama dengan cara melihat Cronbach's Alpha dan Composite Reliability > 0,6, dan kedua dengan cara melihat konstruk reliabel dimana syaratnya nilai composite realibility maupun Cronbach alpha harus > atau = 0,070 (Fajri et al., 2022). Kemudian untuk mendukung keputusan konstruk, maka nilai AVE > 0,5. Adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Tabel. 2. Reabilitas Construk

	Cronbach's Alpha	rho_A	Composite Reliability	Average Variance Extracted (AVE)
HSB	0,937	0,941	0,953	0,802
MB	0,916	0,921	0,933	0,668
MP	0,909	0,924	0,931	0,730

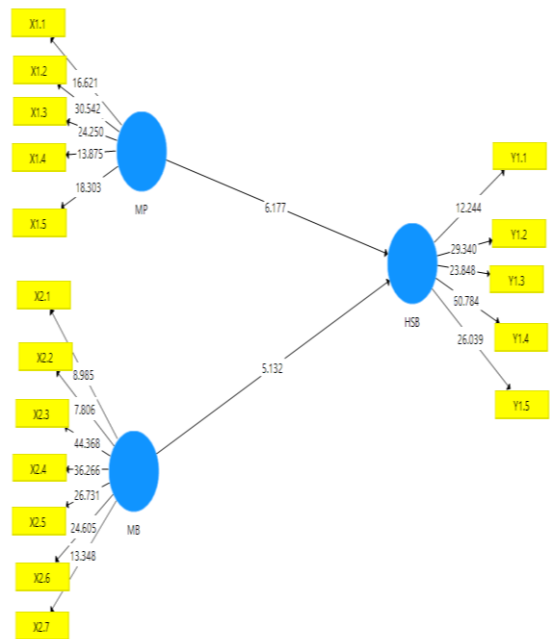
Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha dan Composite Reliability > 0,60, dimana nilai yang dihasilkan di atas 0,60 atau rata-rata sebanyak 0,9. Kemudian nilai nilai composite realibility maupun Cronbach alpha > 0,7, dimana nilai yang dihasilkan rata-rata sebesar 0,9 dan nilai AVE > 0,5. Artinya, bahwa data di aats dapat dinyatanya reabilitas dan dan dapat diteruskan untuk digunakan pada pengujian hipotesis.

Selanjutnya peneliti akan melakukan pengujian hipotesis dengan cara melihat hasil path coefficients yang dihasilkan oleh aplikasi SmartPLS, Adapun hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil yang didapat dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut :

1. Nilai variabel Media Pembelajaran (X1) terhadap Hasil Pembelajaran (Y) sebesar 0,521 dengan P-value $0,000 < 0,05$. Artinya Hipotesis pertama (H1) diterima, ada pengaruh Media pembelajaran terhadap Hasil belajar siswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Pada pembelajaran AIK.
2. Nilai variabel Media Belajar (X2) terhadap Hasil Pembelajaran (Y) sebesar 0,419 dengan P-Value $0,000 < 0,05$, yang artinya hipotesis kedua (H2) diterima, ada pengaruh media belajar terhadap hasil belajar siswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Pada pembelajaran AIK.

Untuk mengevaluasi hipotesis yang didapatkan, maka dapat dilihat dengan cara interpretasi model yang dihasilkan, Adapun model yang didapatkan $\eta_1 = 6,177 \xi_1 + 5,132 \xi_2 + \zeta$. dan dari model ini dapat dikonfirmasi dengan inner model yang didapatkan, Adapun inner model yang dihasilkan adalah sebagai berikut :



Gambar.3. Inner Model

SIMPULAN

Pembahasan di atas, tentang pengaruh media pembelajaran, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa UMSU pada matakuliah AIK, dapat disimpulkan, bahwa secara parsial ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar mahasiswa sebesar 6,177, dan terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa UMSU pada matakuliah AIK sebesar 5,132. Untuk itu, intreprastasi model yang dihasilkan $\eta_1 = 6,177 \xi_1 + 5,132 \xi_2 + \zeta$.

DAFTAR PUSTAKA

Dilliati, F. N., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia SD. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 61. <https://doi.org/10.30734/jpe.v7i2.974>

Fajri, N., Hamidah, & Anshari, M. R. (2022). Efektifitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Pada Anak di TPA Sidomulyo Kota Palangka Raya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(19), 150–157.

Ginting, N. (2018). Pengembangan Program Pembelajaran Tematik Terpadu Bagi

Miftah Fariz

Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.....(Hal 4156-4161)

Guru-Guru SD Muhammadiyah Di Kota Medan. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 2580–3069.

Lehtola, W. I. (2014). "Not all visual media are helpful": An optimal instructional medium for effective online learning. In *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society* (Vol. 2014, pp. 1351–1355). <https://doi.org/10.1177/1541931214581282>

Luthfi, M. I. (2019). Application of design thinking in designing history instructional media for high school students. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 28(16), 698–710. https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85081190548

Masitah, W., & Setiawan, H. R. (2018). Pembuatan Media Pembelajaran Melalui Seni Decapage Pada Guru Raudhatul Athfal Kecamatan Medan Area. *Jurnal Prodikmas: Hasil Pengabdian Masyarakat ISSN, 2548*(2), 6349.

Musakkir. (2015). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN MOTIVASI BELAJAR SEKOLAH DASAR KABUPATEN TANAH TIDUNG Musakkir Sekolah Dasar 001 Sesayap Kabupaten Tanah Tidung Mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 36–47.

Nurzannah, N., Ginting, N., & Setiawan, H. R. (2020). Implementation Of Integrated Quality Management In The Islamic Education System. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 1(1), 1–9. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/4065>

Putra, A. P. (2021). Attractiveness of Instructional Media Based on Android for Learning in Elementary School. In *ACM International Conference Proceeding Series* (pp. 19–22). <https://doi.org/10.1145/3488466.3488490>

Reiser, R. A. (2001). A history of instructional design and technology: Part I: A history of instructional media. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 49, Issue 1, pp. 53–64). <https://doi.org/10.1007/BF02504506>

Russell, A. (2012). A cognitive load approach to learner-centered design of digital instructional media and supporting accessibility tools. In *Proceedings of the Human Factors and*

Ergonomics Society (pp. 556–560). <https://doi.org/10.1177/1071181312561116>

Setiawan, H. R. (2017). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Pada Mata Kuliah Psikologi Pendidikan di Program Studi Pendidikan Agama Islam FAI UMSU 2016-2017. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 9(1), 47–67. <https://doi.org/10.30596/intiqad.v9i1.1081>

Sitepu, J. M., Masitah, W., Nasution, M., & Ginting, N. (2022). Media Pembelajaran Islamic Cartoon Pocket Book untuk Meningkatkan Perilaku Santun Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6137–6148. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3320>

Stuckelman, Z. (2023). A New Way to Co-Play With Digital Media: Evaluating the Role of Instructional Prompts on Parent–Child Interaction Quality. *Translational Issues in Psychological Science*. <https://doi.org/10.1037/tps0000363>