

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI MAHASISWA JURUSAN ILMU KOMUNIKASI

Nurul Rohmah<sup>1\*</sup>, Erman Anom<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Magister Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Esa Unggul, Jl.  
Arjuna Utara No.9, Jakarta Barat, Indonesia 11510

Email : [1nurulrohmah2404@gmail.com](mailto:nurulrohmah2404@gmail.com)

\*Penulis korespondensi

## *Abstract*

*In accordance with technological advances, teaching materials can be in the form of non-printed. That is, the potential of technology can be a powerful tool to transform learning. This information delivery tool is called learning media. This research was conducted with the aim of knowing how much influence comic learning media has on motivation and learning achievement. This research method uses survey research methods. The results of the study are intended to provide an overview of the distribution/distribution of the data. Students' learning motivation data was obtained based on the results of a questionnaire/questionnaire. The questionnaire consists of 40 items. To determine the validity of the study, the r table value was tested with the provisions  $df = (N-2) = 119 - 2 = 117$  with a significance level of 0.1801. The results of the analysis showed 34 valid statement items and 6 invalid items. The results of the reliability test using the Croanbach alpha method were measured from SPSS 25.0, so the results of the study had a strong relationship with a value of 0.717. Linear regression analysis was used to test the effect of the independent variable and the dependent variable. If the value in the column sig = 0.00 is smaller than 0.05, it means that the variable X has an effect on the variable Y. If the value of t count  $Y1 = 3.962 > 1.980$ , it means that the significance of the motivational variable on the variable of which the motivation variable has a significant effect on motivation. While the regression coefficient value of achievement variable Y2 is t count of 5.758 with t table of 1.980, the significance of achievement variable means that achievement variable has an effect. It is known that the sign value is  $0.000 < 0.05$  and the calculated f value is  $37.094 > 3.07$ , so it can be concluded that the hypothesis is accepted, which means that the X1 variable on Y1 and Y2 can be influenced. The value of R Square is 0.390 or 39.0% which indicates that there is a simultaneous influence between the variables X1 on Y1 and Y2 of 39.0%. The results of the study can be concluded that most of the students of the Faculty of Communication Sciences, Ibnu Chaldun University have high motivation and achievement with a dominant validity value with a significance of 0.1801 and a correlation coefficient value of a strong level of interpretation.*

**Keywords:** Learning Media; Comics; Achievement; Motivation

### Abstrak

Sesuai dengan kemajuan teknologi bahan ajar dapat berupa non cetak. artinya potensi teknologi dapat menjadi alat yang ampuh untuk menstraformasikan pembelajaran. Alat penyampaian informasi inilah yang disebut dengan media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran komik terhadap motivasi dan prestasi. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian survei. Dalam hasil penelitian dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran/distribusi data. Data dari motivasi mahasiswa diperoleh berdasarkan hasil angket/kuesioner. Angket terdiri dari 40 butir. Untuk menentukan uji penelitian validitas besarnya nilai r tabel dengan ketentuan  $df = (N-2) = 119 - 2 = 117$  dengan tingkat signifikansinya 0,1801. Hasil analisis menunjukkan 34 item pernyataan valid dan 6 item tidak valid. Hasil uji reliabilitas dengan metode alpha croanbach diukur dari SPSS 25.0 maka dari itu hasil penelitian memiliki hubungan kuat dengan nilai 0,717. Analisis regresi linear digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas dan variabel terikat. Jika nilai pada kolom sig =0,00 lebih kecil dari 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai t hitung  $Y_1 = 3,962 > 1,980$ , signifikasi variabel motivasi terhadap variabel artinya variabel motivasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi. Sedangkan nilai koefisien regrasi variabel prestasi  $Y_2$  adalah t hitung sebesar 5,758 dengan t tabel 1,980, signifikasi variabel prestasi yang artinya variabel prestasi berpengaruh. Diketahui nilai sign  $0,000 < 0,05$  dan nilai f hitung  $37,094 > 3,07$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima berarti dapat pengaruh antara variabel  $X_1$  terhadap  $Y_1$  dan  $Y_2$ . Nilai R Square 0,390 atau 39,0% yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang simultan antara variabel  $X_1$  terhadap  $Y_1$  dan  $Y_2$  sebesar 39,0% . Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa di Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Ibnu Chaldun memiliki motivasi dan prestasi yang tinggi dengan nilai validitas yang dominan dengan signifikansinya 0,1801 dan memiliki nilai interprestasi koefisien korelasi tingkat yang kuat.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Komik; Prestasi; Motivasi

## 1. PENDAHULUAN

Ilmu Pendidikan pada era globalisasi mengalami peningkatan yang sangat pesat dengan adanya kemajuan teknologi yang terus berkembang pada saat ini, dengan adanya hal tersebut diharapkan sumber daya manusia yang dihasilkan pada saat ini juga mampu mengikuti perkembangan yang ada

Sesuai dengan kemajuan teknologi, bahan ajar dapat berupa cetak dan non cetak, artinya potensi teknologi dapat menjadi alat yang ampuh untuk menstraformasikan pembelajaran Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memotivasi, sehingga minat belajar peserta didik terhadap mata kuliah dapat meningkat. Pada umumnya peserta didik

lebih tertarik menggunakan media yang bersifat visual seperti peta, bagan, diagram, poster komik dan media visual lainnya.

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis

Landasan teori sangat penting dalam sebuah penelitian terutama dalam penulisan tesis. Peneliti tidak bisa mengembangkan masalah yang mungkin ditemui ditempat penelitian jika tidak memiliki acuan landasan teori yang mendukungnya.

#### a. *Teori Uses and Gratification*

*Uses and gratification* atau penggunaan dan pemenuhan (kepuasan) merupakan pengembangan dari teori atau model jarum hipodermik. Teori *Uses and gratification* yang berasumsi bahwa khalayak aktif dan penggunaan media adalah bertujuan adalah ditonjolkan. (Suherman, 2020). Dapat disimpulkan bahwa teori *uses and gratification*

adalah argumentasi kebutuhan manusialah yang mempengaruhi bagaimana mereka menggunakan dan merespon saluran media. Sehingga peneliti dapat mendefinisikan bahwa teori *uses and gratification* dapat dihubungkan dengan judul peneliti yaitu Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa.

#### b. *Komunikasi Massa*

Manusia tidak mungkin bisa hidup tanpa berkomunikasi. Dengan kata lain, semua orang, siapapun, baik itu anak-anak, remaja, kaum muda, orang dewasa maupun orang tua melakukan komunikasi (Nadie, Lahyanto, 2018). Komunikasi bukanlah proses yang terbatas hanya untuk manusia. Semua makhluk di bumi saling berkomunikasi untuk eksistensi mereka yang lebih baik. Komunikasi merupakan sebuah fenomena universal.

#### c. *Media Massa*

Kata “Media” adalah bentuk jamak dari medium yang berarti sesuatu yang mengantarainya. Jadi dapat dikatakan bahwa media massa adalah media komunikasi dan informasi yang melakukan penyebaran informasi secara massal dan dapat diakses oleh masyarakat secara massal pula.

Media massa dapat mempengaruhi keinginan atau pola pikir yang muncul pada diri seseorang. Lantaran media massa dapat secara bertahap menampilkan hal-hal tertentu dengan upaya untuk membuat pembaca, pendengar yang menyaksikannya terpengaruh untuk ikut meyakini bahwa mereka membutuhkan hal tersebut untuk kehidupan.

Di era zaman sekarang ini juga media massa fungsinya tidak hanya untuk sarana komunikasi tetapi untuk sarana pendidikan media massa berperan penting. Seperti judul penelitian peneliti yang menghubungkan media pembelajaran komik digital dalam kegiatan belajar mahasiswa

#### d. Media Pembelajaran

Pembelajaran dapat dipandang sebagai bagian dari proses belajar mengajar yang bertujuan menyampaikan pesan, informasi, ilmu dan pengetahuan. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan disemua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga mendorong peserta

didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran.

Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Data kelompok media pembelajaran dua dimensi antara lain : gambar dengan berbagai jenis, grafik, peta, poster, bagan (tabel, organisasi, arus, pohon, balikan, lipatan, silsilah) atlas, surat kabar, majalah, kliping, kartun, sketsa, foto dan buku-buku (Feby, 2022). Hasil belajar pada kompetensi dasar memperbaiki sistem starter dengan menggunakan media visual (Ramdani, 2021).

Penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memotivasi, sehingga minat belajar peserta didik terhadap mata kuliah dapat meningkat. Pada umumnya peserta didik lebih tertarik menggunakan media yang bersifat visual seperti peta, bagan, diagram, poster komik dan media visual lainnya (Styaningsih R., 2021). Salah satu jenis media Pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu komik. Dengan demikian rangkaian atau aktivitas yang menekankan adanya pemberian materi pelajaran serta untuk

menyampaikan materi. Untuk proses belajar mengajar dengan baik mahasiswa diajak untuk berusaha untuk menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera.

e. Media Komik

Komik berasal dari kata bahasa Belanda “komiék” yang berarti pelawak, edangkan dari bahasa Yunani kuno “komikos” yang erupakan kata bentukan dari “kosmos” yang berarti bersuka ria atau bercanda (Susanti, 2021). Media komik tidak hanya berisikan gambar dan tulisan yang menerangkan gambar tersebut, namun juga memuat cerita dan tokoh-tokoh. Menurut (Kustandi, 2020) sedangkan menurut (Wajdi, Farid, 2021) penggunaanya komik memberikan motivasi dalam pembelajaran terutama pada pemahaman literasi lebih pluralistik karena terdapat beberapa ekspresi yang saling terkait.

Komik merupakan salah satu media penyampaian informasi yang cukup dikenal lama oleh masyarakat dalam bentuk cetak. Dengan kemajuan teknologi, bentuk komik semakin modern dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca tanpa terbatas oleh waktu dan tempat dengan ponsel pintar. Walaupun

pada mulanya komik hanya bersifat sebagai hiburan saja dan bersifat fiksi, tapi seiring perkembangan masyarakat muncul kategorikategori komik baru yang mampu memiliki unsur pendidikan di dalamnya seperti edukasi, fakta-fakta informasi, dan sebagainya (Gunawan, Pramudya & Sujarwo, 2022)

f. Motivasi Belajar

Setiap indivindu memiliki kondisi internal, kondisi internal berperan dalam aktivitas dirinya sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah “motivasi”.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Motivasi dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan Dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah kegiatan yang dapat mempengaruhi tingkah laku secara relative permanen dan memiliki hasil atau tujuan tertentu.

g. Prestasi Belajar

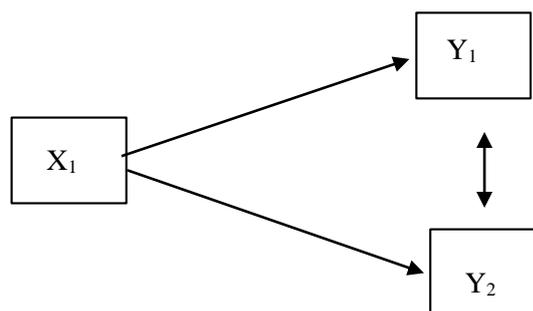
Menurut (Rosyid Moh. Zaiful, dkk, 2019) mengartikan prestasi belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka,

huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap mahasiswa dalam periode tertentu dan dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil dari suatu kegiatan pembelajaran yang disertai perubahan yang dicapai mahasiswa. Sedangkan menurut (Alfi, 2019) jenis prestasi belajar meliputi 3 ranah, ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Istilah prestasi di Kamus Ilmiah Populer di definisikan sebagai hasil yang telah dicapai.

Setiap anak akan memiliki hasil belajar atau prestasi yang berbeda antara satu dengan yang lain. Prestasi yang diperoleh dari hasil pembelajaran setelah dinilai dan di evaluasi dapat saja rendah, sedang ataupun tinggi. Sependapat dengan ahli tersebut, (Susanti, 2019) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kemampuan menyelesaikan hal sulit, menguasai, mengungguli, menandingi, dan melampaui mahasiswa lain sekaligus mengatasi hambatan dan mencapai standar yang tinggi.

Dari beberapa pengertian prestasi belajar, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil atau perubahan pembelajaran yang dicapai dan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku sebagai hasil dari terbentuknya respons utama, dengan syarat bahwa perubahan atau munculnya tingkah baru itu bukan disebabkan oleh adanya kematangan atau oleh adanya perubahan sementara karena sesuatu hal

Hasil dari penjabaran yang telah dideskripsikan oleh penulis yang berisi faktor- faktor teoritis diatas, maka dapat ditarik sebuah pemikiran bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap motivasi dan prestasi universitas Indonesia jurusan komunikasi. Akan tetapi hal ini masih akan diuji lebih lanjut kebenarannya secara empiris dan ilmiah dengan mengikuti prosedur penelitian yang telah ditetapkan. Oleh karenanya, penulis menggambarkan kerangka pemikiran.



**Gambar 1. Kerangka Pemikiran**

Keterangan :

X<sub>1</sub> : Media Pembelajaran

Y<sub>1</sub> : Motivasi

Y<sub>2</sub> : Prestasi

Menurut (Najmuddin & Metusalach, 2022) Hipotesis dapat diekspresikan dalam berbagai bentuk rumusan pengertian, yaitu suatu

pernyataan yang merupakan kesimpulan sementara, maka hipotesis yang diperoleh dari penelitian ini dapat diuraikan dan dijabarkan seperti berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (X)(Y)}{\sqrt{N\sum x^2 - \sum x^2 N\sum Y^2 - \sum Y^2}}$$

Keterangan:

r<sub>XY</sub> = Koefisien Korelasi N = Banyaknya Sampel

ΣX = Jumlah skor keseluruhan untuk item pertanyaan variabel

X ΣY = Jumlah skor keseluruhan untuk item pertanyaan variabel Y

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Pada hakekatnya suatu penelitian bertujuan untuk mencari dan menemukan kebenaran atau untuk lebih membenarkan suatu kebenaran. Upaya ini dilakukan oleh para ilmuwan sesuai dengan cara

pandangannya yang dikenal dengan paradigma. Paradigma adalah cara pandang seseorang mengenai sebuah realitas (Martono, 2015) Maka untuk memahami paradigma penelitian, peneliti memiliki beberapa metode yang digunakan, yaitu Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif yang melibatkan teori, bukti empiris, fakta dan kenyataan yang ada dengan penekanan pada penemuan model structural (jalur) hubungan antar variabel yang dikaji. Dengan menggunakan metode penelitian

dan jenis penelitian seperti yang ada didalam penelitian ini, maka diharapkan dapat mengukur dan menjelaskan serta menjabarkan secara jelas dan akurat pengaruh variabel X1 (pengaruh media komik digital), variabel Y1 (motivasi), variabel Y2 (prestasi). Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa semester Genap di Universitas Ibnu Khaldun Fakultas Komunikasi, Program Studi Ilmu Komunikasi Adapun lokasi penelitian berada di Jl, Pemuda Rawamangun, Pulo gadung, Jakarta Timur

Desaian penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun responden pada penelitian ini yaitu mahasiswa. Penelitian dilakukan menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner.

Menurut Kusumastuti (2020), Sumber data harus dinyatakan secara

definitive, baik nama pengarang, tempat dan waktu. Sedangkan menurut Burhan (2017) data adalah bahan keterangan tentang sesuatu objek penelitian yang diperoleh di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah Mahasiswa Universitas Ibnu Chaldun Jumlah Populasi (N) yang akan diteliti adalah sebanyak 119 orang Mahasiswa Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh peneliti menggunakan sampel yang dapat diambil sebesar 119 Mahasiswa. Berdasarkan data jumlah Mahasiswa Universitas Ibnu Khaldun Fakultas Ilmu Komunikasi Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 Semester 2 (dua) kelas regular dan non regular .

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan-pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel (Surajiyo, 2020). Uji validitas instrumen dapat menggunakan rumus korelasi. Rumus korelasi berdasarkan Pearson Product Moment adalah sebagai berikut :

$$r_{i=(\frac{k}{k-1})\frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2}}$$

$\sum \sigma b^2$  = Jumlah Varians Butir

$\sigma t^2$  = Varians Total

Uji reliabilitas menyatakan bahwa apabila instrument yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Menurut (Surajiyo, 2020). Pengujian reliabilitas kuesioner pada penelitian ini penulis menggunakan metode Alpha Cronbach( $\alpha$ ) dengan rumus sebagai berikut

Adapun kriteria untuk menilai reliabilitas instrumen penelitian ini jika nilai Alpha  $>0,60$  maka dinyatakan reliabel.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum mengenai penyebaran/distribusi data. Data penelitian yang disajikan adalah

data setelah diolah dari data mentah dengan menggunakan metode statistic deskriptif dari hasil perhitungan dan pengujian yang dilakukan dengan bantuan computer melalui Software SPSS version 25.0 dan Excel. Data yang diperoleh berupa kuisisioner yang berasal dari 119 responden.

Berdasarkan banyaknya variabel dan merujuk kepada masalah penelitian yang ada, maka deskripsi data dapat disajikan menjadi 3 variabel yakni :

- a. Variabel X (Media Pembelajaran)
- b. Variabel Y1 (Motivasi)
- c. Variabel Y2 (Prestasi)

Hasil perhitungan deskriptif masing-masing variabel dalam uraian singkat hasil perhitungan statistic deskriptif tersebut akan dikemukakan

**Tabel 1. Nilai Output (Sumber : Hasil Output SPSS)**

<b>Ket</b>	<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Motivasi</b>	<b>Prestasi</b>
Valid	12	12	10
Missing	3	3	0
Mean	3,71	3,5215686	3,801681
Median	4	4	4
Mode	4	4	4
Std deviation	0,615	0,9295292	0,405177
Min	1	1	2
Max	4	4	4

### **Analisis Data Variabel Media Pembelajaran (X1)**

Data dari media pembelajaran komik diperoleh berdasarkan hasil angket/kuesioner. Angket terdiri dari 40 butir dengan rincian 15 butir pembahasan media pembelajaran, 15 butir pembahasan motivasi dan 10 butir pembahasan prestasi dengan 119 responden. Tiap butir diberikan skor 1 sampai 4 menurut skala Likert (preferential scale)

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas output data statistic deskriptif dapat diketahui bahwa skor media pembelajaran komik digital yang diperoleh dari para responden mempunyai rata-rata 3,71 dengan simpangan baku 0,615, median sebesar 4, skor minimum 1, skor maksimal 4 dan modus 4.

Untuk tingkat penyebaran data, bisa dilihat dari angka simpangan baku yaitu 0,61 berarti 62% dari skor rata-rata. Ini menunjukkan bahwa perbedaan jawaban antar responden atas instrument tersebut cukup rendah dan berarti responden pada penelitian ini bersifat homogen. Dari deskripsi tersebut juga dapat dilihat bahwa antara nilai rata-rata dan median hampir sama, yaitu 3,71 dan 4. Hal ini menunjukkan bahwa data skor media

pembelajaran komik digital pada penelitian ini cukup representative

### **Analisis Data Variabel Motivasi (Y1)**

Data dari motivasi mahasiswa diperoleh berdasarkan hasil angket/kuesioner. Angket terdiri dari 40 butir dengan rincian 15 butir pembahasan media pembelajaran, 15 butir pembahasan motivasi dan 10 butir pembahasan prestasi dengan 119 responden. Tiap butir diberikan skor 1 sampai 4 menurut skala Likert (preferential scale).

Berdasarkan Tabel 4.1 diatas hasil output data statistic deskriptif dapat diketahui bahwa, skor motivasi mahasiswa yang diperoleh dari para responden mempunyai rata-rata 3, 521 dengan simpangan baku 0,92, median sebesar 4, skor minimum 1, skor maksimal 4 dan modus 4.

Untuk tingkat penyebaran data, bisa dilihat dari angka simpangan baku yaitu sebesar 0,92 berarti 93% dari skor rata-rata. Ini menunjukkan bahwa perbedaan jawaban antar responden atas intrumen tersebut relative kecil dan berarti responden pada penelitian ini bersifat homogen

### **Analisis Data Variabel Prestasi (Y2)**

Data dari motivasi mahasiswa diperoleh berdasarkan hasil angket/kuesioner. Angket terdiri dari 40 butir dengan rincian 15 butir pembahasan media pembelajaran, 15 butir pembahasan motivasi dan 10 butir pembahasan prestasi dengan 119 responden. Tiap butir diberikan skor 1 sampai 4 menurut skala Likert (preferential scale)

Berdasarkan tabel 4.1 diatas hasil output data statistic dapat diketahui bahwa, skor prestasi mahasiswa yang diperoleh dari para responden mempunyai rata-rata 3, 80 dengan simpangan baku 0,40 , median sebesar 4, skor minimum 2, skor maksimum 4 dan modus 4.

Untuk tingkat penyebaran data bisa dilihat dari angka simpangan baku yaitu sebesar 0,40 berarti 41% dari skor rata-rata. Ini menunjukkan bahwa perbedaan jawaban antar responden atas instrument tersebut relative kecil, dan berarti responden pada penelitian ini bersifat homogeny.

Untuk menentukan besarnya nilai r tabel dengan ketentuan  $df = (N-2) = 119 - 2 = 117$  dengan tingkat signifikansinya 0,1801. Hasil output dapat dilihat pada bagaian r hitung. Hasil analisis tersebut menunjukkan 34 item pernyataan valid dan 6 item tidak valid.

Berdasarkan hasil Uji Reliabilitas dengan metode Alpha-Croanbach diukur dari SPSS 25.0 maka dari itu hasil penelitian memiliki hubungan kuat dengan nilai 0,717.

Uji multikolinearitas bentuk pengujian asumsi dalam analisis regresi berganda. Asumsi Multikolinearitas menyatakan variabel independent harus terbebas dari gejala multikolinearitas. Untuk menguji ada tidaknya multikolinearitas, digunakan nilai Toleransi atau VIF (variance inflation factor). Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai tolerance  $> 0,10$  = tidak terjadi multikolinearitas, tolerance  $< 0,10$  = terjadi multikolinearitas. Sedangkan jika  $VIF < 10,00$  tidak terjadi multikolinearitas,  $VIF > 10,00$  terjadi multikolinearitas.

Tabel 3. Model Summary

Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnova		
	Statistic	df	Sig.
Uji Normalitas	0,188	11	0,974
		9	

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Output SPSS

Pada tabel di atas terlihat bahwa nilai pada kolom Sig pada metode Kolmogorov-Smirnov untuk semua sampel nilai Sig (0,974) lebih besar dari 0,05 sehingga H1 diterima, dengan kata lain bahwa data dari semua sampel pada penelitian ini berdistribusi normal. Untuk memperkuat hasil pengujian tersebut maka ditampilkan Histogram Normalitas Galat Baku, Grafik Normal P-P Plot Galat Baku, dan Grafik Normal Q-Q Plot untuk setiap sampel

Pengujian linieritas dalam penelitian ini menggunakan hipotesis sebagai berikut:

$H_1$  : garis regresi hubungan antara variabel X dan variabel Y linier

$H_0$  : garis regresi hubungan antara variabel X dan variabel Y tidak linier

Perhitungan dilakukan dengan bantuan komputer melalui program aplikasi SPSS version 21.0 for windows.

Menurut ketentuan yang ada pada program tersebut maka kriteria dari linieritas data adalah “jika value (Sig) > 0,05, maka H1 diterima dan H0 ditolak”. Ini berarti bahwa garis regresi tersebut bersifat linier. Nilai Sig adalah bilangan yang tertera pada kolom Sig baris Deviation from Linierty dalam tabel ANOVA hasil perhitungan pengujian linieritas garis regresi oleh program SPSS version 25.0 for windows.

Uji t dalam regresi linier berganda dimaksudkan untuk menguji apakah parameter (koefisien regresi dan konstanta) yang diduga untuk mengestimasi persamaan/model regresi linier berganda sudah merupakan parameter yang tepat atau belum. Maksud tepat disini adalah parameter tersebut mampu menjelaskan perilaku variabel bebas dalam mempengaruhi variabel terikatnya. Parameter yang diestimasi

dalam regresi linier meliputi intersep (konstanta) dan slope (koefisien dalam persamaan linier). Pada bagian ini, uji t difokuskan pada parameter slope (koefisien regresi) saja. Jadi uji t yang dimaksud adalah uji koefisien regresi. Ketentuan yang digunakan adalah apabila nilai probabilitas lebih kecil dari pada 0.05 maka H0 ditolak atau koefisien regresi signifikan, dan apabila nilai probabilitas lebih besar dari 0.05 maka H1 diterima atau koefisien regresi tidak signifikan.

Jika nilai t hitung  $Y1 = 3,962 > 1,980$ , signifikansi variabel motivasi terhadap variabel artinya variabel motivasi berpengaruh signifikan terhadap motivasi. Sedangkan nilai

koefisien regrasi variabel prestasi Y2 adalah t hitung sebesar 5,758 dengan t tabel 1,980, signifikansi variabel prestasi yang artinya variabel prestasi berpengaruh.

Uji F untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independent secara bersama-sama dengan variabel dependen. Uji ini disebut juga dengan istilah uji kelayakan model atau lebih populer disebut sebagai uji simltas model.

Diketahui nilai sign  $0,000 < 0,05$  dan nilai f hitung  $37,094 > 3,07$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima berarti dapat pengaruh antara variabel X1 terhadap Y1 dan Y2.

**Tabel 2. Normality**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	625 <sup>a</sup>	390	380	1.627

Diketahui nilai R Square 0,390 atau 39,0% yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang simultan antara variabel X1 terhadap Y1 dan Y2 sebesar 39,0% dan sisanya 61,0% (100% - 39,0%) dipengaruhi oleh variabel lain

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan dari keseluruhan hasil penelitian dan analisis yang telah peneliti lakukan mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Motivasi dan Prestasi Mahasiswa Jurusan

Ilmu Komunikasi, dapat ditarik simpulan bahwa:

Metode yang digunakan peneliti adalah metode kuantitatif survei dan Teori Uses And Gratification karena responden berperan penting untuk memilih dan menggunakan media mana yang dapat memenuhi kepuasan responden itu sendiri.

Terdapat serangkaian instrument penelitian dalam kuesioner, dimana hal ini mendorong orang menjawab pertanyaan secara rinci tentang media pembelajarn, pertanyaan dalam bidangnya untuk mengukur motivasi dan prestasi yang disusun dalam skala Likert. Diasumsikan bahwa kekuatan atau intensitas suatu sikap adalah linier, yaitu pada kontinum dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju, dan bahwa dapat diukur.

Populasi yang dipilih peneliti adalah mahasiswa ilmu komunikasi angkatan 2021 semester 2 kelas regular dan non regular, dimana peneliti mengambil Sampel data Jenuh dengan jumlah 119 semua dijadikan sampel.

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi, Untuk mendapatkan sebuah instrument penelitian yang baik atau memenuhi standar terdapat 2 syarat yang

harus dipenuhi oleh penulis dalam penelitiannya, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Hasil output dari validitas menunjukkan 34 item valid dan 6 item tidak valid, sedangkan nilai reliabilitasnya 0,717 yang memiliki nilai interprestasi koefisien korelasi yang kuat. Berdasarkan Analisis regresi linear digunakan untuk menguji pengaruh variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan signifikan dengan nilai sig =0,000 lebih kecil dari 0,05 yang artinya variable X berpengaruh terhadap variabel Y. sedangkan hipotesisnya menunjukkan nilai t hitung  $Y1 = 3,962 > 1,980$  dan nilai koefisien regrasi variabel prestasi Y2 adalah t hitung sebesar 5,758 dengan t tabel 1,980 yang artinya variabel berpengaruh. Uji F untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh variabel independent secara bersama-sama dengan variabel dependen Diketahui nilai sign  $0,000 < 0,05$  dan nilai f hitung  $37,094 > 3,07$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima berarti dapat pengaruh antara variabel X1 terhadap Y1 dan Y2.

Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa hasil tersebut sesuai dengan tujuan peneliti yaitu melihat adanya pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap motivasi dan prestasi mahasiswa jurusan ilmu dalam

kategori yang menunjukkan tingkat hubungan positif.

### Saran

Saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah Motivasi Mahasiswa sudah termasuk dalam kategori tinggi, namun kemandirian dalam menyelesaikan tugas dirasakan masih kurang. Masih banyak Mahasiswa yang belum mampu menyelesaikan tugas, sehingga pendidik hendaknya lebih meningkatkan kemampuan dalam memahami masalah kesulitan belajar Mahasiswa

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Alfi, Parnawi. (2019). *Psikologi Belajar*. Sleman: CV. Budi Utama.

Burhan. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana

Feby, O, dkk. (2022). *Media Pembelajaran Teori dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka

Gunawan, Pramudya & Sujarwo. (2022). *Pemanfaatan Komik Sebagai*

*Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. Kronik : Journal of History Education and Historiography* 6(1). Publisher of History Education Department Law and Social Sciences Faculty Universitas Negeri Surabaya Indonesia.

Kusumastuti, Adhi, dkk. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish Publisher

Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

Martono. (2015). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada

Nadie, Lahyanto. (2018). *Media Massa Dan Pasar Modal Strategi Komunikasi Bagi Perusahaan Go Public*. Jakarta: Media Center

Najmuddin, & Metusalach. (2022). *Metode Penelitian Perikanan Tangkap*. Makassar: PT Nas Media Indonesia.

Ramdani, Peri. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka

Wajdi, Farid. (2021). *Buku Ajar Perencanaan Pengajaran Panduan*

- di Perguruan Tinggi. Malang: Ahlimedia Press*
- Styaningsih, Ratna.dkk. (2021). *Model-Model Pembelajaran. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup*
- Suherman, A. (2020). *Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi. Yogyakarta: CV. Budi Utama*
- Surajiyo, dkk. (2020). *Penelitian Sumber Daya Manusia, Pengertian, Teori Dan Aplikasi Menggunakan IBM SPSS 22 For Windows. Yogyakarta: Deepulish Publisher*
- Susanti, Susi, dkk. (2021). *Desain Media Pembelajaran. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Windows. Yogyakarta: CV Budi Utama*