

RANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDAPATAN NASIONAL DI STMIK STIKOM INDONESIA

Ni Putu Eka Kherismawati, Ni Luh Pangestu Widya Sari

STMIK STIKOM Indonesia

Email : ekakrisma35@gmail.com

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran di bangku perkuliahan, tentu saja mahasiswa akan memilih cara penyampaian materi yang santai, menyenangkan, interaktif dan banyak menampilkan gambar-gambar menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam Perguruan Tinggi, media pembelajaran dipergunakan oleh dosen sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa. Seringkali dosen menggunakan materi ajar dengan tampilan visual yang kurang modern atau cenderung monoton, dan kurang menyesuaikan dengan psikologi mahasiswa sehingga yang terjadi mahasiswa menjadi cepat bosan ketika menerima pengajaran di kelas. Mahasiswa zaman sekarang yang lebih banyak menyukai gambar ketimbang teks yang panjang mengharuskan dosen untuk menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan kondusif. Mahasiswa di STMIK STIKOM Indonesia selama ini dalam mata kuliah ekonomi hanya mempergunakan media menggunakan power point dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan mahasiswa menjadi bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disajikan khususnya pada materi Pendapatan Nasional, karena materi ini terbagi menjadi enam sub bab yang bersifat deskriptif dan eksakta. Kurang tertariknya mahasiswa terhadap materi ini terlihat dari sedikitnya partisipasi mahasiswa dalam proses perkuliahan.

Kata kunci : Pendapatan Nasional, Media Pembelajaran Interaktif

ABSTRACT

In the learning process on the lecture bench, students will naturally choose a way to deliver material that is relaxed, fun, interactive and displays many interesting images. Therefore, we need an interactive learning media. Learning media is a tool that can be used to convey information. In Higher Education, instructional media are used by lecturers as a means to deliver material to students. Often lecturers use teaching materials with visual appearance that are less modern or tend to be monotonous, and are less adapted to student psychology so that what happens students become bored quickly when receiving teaching in class. Today's students who like pictures more than long texts require lecturers to present material that suits their needs so that the teaching and learning process runs effectively and conducively. Students at STMIK STIKOM Indonesia so far in economics only use the media to use power points in the learning process. This causes students to become bored and less interested in the material presented, especially in the National Income material, because this material is divided into six sub-chapters that are descriptive and exact. The lack of student interest in this material can be seen from the lack of student participation in the lecture process.

Keywords: National Income, Interactive Learning Media

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini memiliki tantangan yang cukup besar dimana hal ini mendorong mahasiswa dalam perguruan tinggi agar dapat berprestasi dengan baik. Namun, dunia pendidikan di Indonesia masih memiliki beberapa kendala yang berkaitan mutu pendidikan diantaranya adalah keterbatasan akses pendidikan, jumlah guru yang belum merata, serta kualitas guru itu sendiri yang kurang. Tentunya hal ini akan berpengaruh pada kegiatan proses belajar mengajar di sebuah institusi pendidikan. Proses belajar mengajar di era digital ini memiliki beberapa tantangan yang terkait dengan kondisi psikologis mahasiswa, lingkungan belajar, dan pesatnya pemakaian sosial media sebagai sumber informasi mengenai segala hal yang terjadi di dunia. Di era seperti ini sangat mudah untuk mencari segala informasi dari hal yang sederhana sampai pada hal-hal yang rumit dan ini berpengaruh pada aktifitas proses belajar mengajar. Dosen lalu secara tidak langsung dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi ajarnya. Selain itu juga dipengaruhi oleh minat belajar mahasiswa. Beberapa literature menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang menyebabkan penurunan minat belajar. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri dan faktor eksternal berasal dari luar seperti lingkungan dimana mahasiswa itu belajar.

Dalam proses pembelajaran di bangku perkuliahan, tentu saja mahasiswa akan memilih cara penyampaian materi yang santai, menyenangkan, interaktif dan banyak menampilkan gambar-gambar menarik. Karenanya dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat interaktif. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam Perguruan Tinggi, media pembelajaran

dipergunakan oleh dosen sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada mahasiswa. Berbeda halnya ketika teknologi belum secanggih saat ini, dosen masih cenderung menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran. Namun sekarang, banyak disediakan perangkat yang dapat menunjang efektifitas proses belajar mengajar, ada berbagai macam media yang dapat dipergunakan seperti media visual, media audio dan media audio visual. Media pembelajaran yang variatif dengan tampilan visual yang menarik dan kemasan materi yang mudah dipahami diperlukan dalam setiap proses belajar mengajar. Seringkali dosen menggunakan materi ajar dengan tampilan visual yang kurang modern atau cenderung monoton, dan kurang menyesuaikan dengan psikologi mahasiswa sehingga yang terjadi mahasiswa menjadi cepat bosan ketika menerima pengajaran di kelas. Mahasiswa zaman sekarang yang lebih banyak menyukai gambar ketimbang teks yang panjang mengharuskan dosen untuk menyajikan materi yang sesuai dengan kebutuhan mereka agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan kondusif.

Mahasiswa di STMIK STIKOM Indonesia selama ini dalam mata kuliah ekonomi hanya mempergunakan media menggunakan power point yang kurang interaktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan mahasiswa menjadi bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disajikan khususnya pada materi Pendapatan Nasional, karena materi ini terbagi menjadi enam sub bab yang bersifat deskriptif dan eksakta. Kurang terariknya mahasiswa terhadap materi ini terlihat dari sedikitnya partisipasi mahasiswa dalam proses perkuliahan. Selain itu, partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran yang minim menyebabkan kegiatan proses perkuliahan menjadi monoton. Diharapkan dengan media pembelajaran interaktif yang akan dirancang, dapat menumbuhkan partisipasi

dan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran di bangku perkuliahan.

TELAAH LITERATUR DAN PERUMUSAN HIPOTESIS

Kajian tentang Pendapatan Nasional

Pendapatan nasional merupakan seluruh pendapatan yang diterima oleh seluruh anggota masyarakat atau seluruh rumah tangga keluarga (RTK) dalam suatu negara dengan kurun waktu tertentu, biasanya dalam waktu satu tahun. Pendapatan nasional dapat juga diartikan sebagai hasil produksi nasional, yang berarti nilai hasil produksi yang dihasilkan oleh seluruh anggota masyarakat suatu negara dalam waktu tertentu, biasanya satu tahun. Menurut Arsad Ragandhi (2018), Pendapatan Nasional adalah jumlah dari pendapatan faktor-faktor produksi yang digunakan untuk memproduksi barang dan jasa yang dilakukan oleh suatu negara dalam waktu satu tahun. Pendapatan Nasional dibedakan menjadi dua yaitu Pendapatan Domestik Bruto (Pendapatan Nasional) dan Pendapatan Nasional Bruto (PNB). Pendapatan Nasional secara agregatif menunjukkan kemampuan suatu negara dalam menghasilkan pendapatan/balas jasa kepada faktor-faktor produksi yang ikut berpartisipasi dalam proses produksi daerah tersebut. Konsep pendapatan nasional pertama kali dicetuskan oleh Sir William Petty dari Inggris yang berusaha menaksir pendapatan nasional negaranya (Inggris) pada tahun 1665. Dalam perhitungannya, ia menggunakan anggapan bahwa pendapatan nasional merupakan penjumlahan biaya hidup (konsumsi) selama setahun. Namun, pendapat tersebut tidak disepakati oleh para ahli ekonomi modern, sebab menurut pandangan ilmu

ekonomi modern, konsumsi bukanlah satu-satunya unsur dalam perhitungan pendapatan nasional. Menurut mereka, alat utama sebagai pengukur kegiatan perekonomian adalah Produk Nasional Bruto (*Gross National Product*, GNP), yaitu seluruh jumlah barang dan jasa yang dihasilkan tiap tahun oleh negara yang bersangkutan diukur menurut harga pasar pada suatu negara.

Konsep Pendapatan Nasional

Berikut adalah beberapa konsep pendapatan nasional

Produk Domestik Bruto (GDP)

Produk domestik bruto (*Gross Domestic Product*) merupakan jumlah nilai produk berupa barang dan jasa yang dihasilkan oleh unit-unit produksi di dalam batas wilayah suatu negara (domestik) selama satu tahun. Dalam perhitungan GDP ini, termasuk juga hasil produksi barang dan jasa yang dihasilkan oleh perusahaan/orang asing yang beroperasi di wilayah negara yang bersangkutan. Barang-barang yang dihasilkan termasuk barang modal yang belum diperhitungkan penyusutannya, karenanya jumlah yang didapatkan dari GDP dianggap bersifat bruto/kotor. Pendapatan nasional merupakan salah satu ukuran pertumbuhan ekonomi suatu negara

Produk Nasional Bruto (GNP)

Produk Nasional Bruto (*Gross National Product*) atau PNB meliputi nilai produk berupa barang dan jasa yang dihasilkan oleh penduduk suatu negara (nasional) selama satu tahun; termasuk hasil produksi barang dan jasa yang dihasilkan oleh warga negara yang berada di luar negeri, tetapi tidak termasuk hasil produksi

perusahaan asing yang beroperasi di wilayah negara tersebut.

Pendapatan Nasional Neto (NNI)

Pendapatan Nasional Neto (*Net National Income*) adalah pendapatan yang dihitung menurut jumlah balas jasa yang diterima oleh masyarakat sebagai pemilik faktor produksi. Besarnya NNI dapat diperoleh dari NNP dikurang pajak tidak langsung. Pajak tidak langsung adalah pajak yang bebannya dapat dialihkan kepada pihak lain seperti pajak penjualan, pajak hadiah, dll.

Pendapatan Perseorangan (PI)

Pendapatan perseorangan (*Personal Income*) adalah jumlah pendapatan yang diterima oleh setiap orang dalam masyarakat, termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa melakukan kegiatan apapun. Pendapatan perseorangan juga menghitung pembayaran transfer (*transfer payment*). *Transfer payment* adalah penerimaan-penerimaan yang bukan merupakan balas jasa produksi tahun ini, melainkan diambil dari sebagian pendapatan nasional tahun lalu, contoh pembayaran dana pensiunan, tunjangan sosial bagi para pengangguran, bekas pejuang, bunga utang pemerintah, dan sebagainya. Untuk mendapatkan jumlah pendapatan perseorangan, NNI harus dikurangi dengan pajak laba perusahaan (pajak yang dibayar setiap badan usaha kepada pemerintah), laba yang tidak dibagi (sejumlah laba yang tetap ditahan di dalam perusahaan untuk beberapa tujuan tertentu misalnya keperluan perluasan perusahaan), dan iuran pensiun (iuran yang dikumpulkan oleh setiap tenaga kerja dan setiap perusahaan dengan maksud untuk

dibayarkan kembali setelah tenaga kerja tersebut tidak lagi bekerja).

Pendapatan yang siap dibelanjakan (DI)

Pendapatan yang siap dibelanjakan (*Disposable Income*) adalah pendapatan yang siap untuk dimanfaatkan guna membeli barang dan jasa konsumsi dan selebihnya menjadi tabungan yang disalurkan menjadi investasi. *Disposable income* ini diperoleh dari *personal income* (PI) dikurangi dengan pajak langsung. Pajak langsung (*direct tax*) adalah pajak yang bebannya tidak dapat dialihkan kepada pihak lain, artinya harus langsung ditanggung oleh wajib pajak, contohnya pajak pendapatan.

Pendapatan negara dapat dihitung dengan tiga pendekatan, yaitu:

- Pendekatan pendapatan, dengan cara menjumlahkan seluruh pendapatan (upah, sewa, bunga, dan laba) yang diterima rumah tangga konsumsi dalam suatu negara selama satu periode tertentu sebagai imbalan atas faktor-faktor produksi yang diberikan kepada perusahaan.
- Pendekatan produksi, dengan cara menjumlahkan nilai seluruh produk yang dihasilkan suatu negara dari bidang industri, agraris, ekstraktif, jasa, dan niaga selama satu periode tertentu. Nilai produk yang dihitung dengan pendekatan ini adalah nilai *jasa* dan *barang jadi* (bukan bahan mentah atau barang setengah jadi).
- Pendekatan pengeluaran, dengan cara menghitung jumlah seluruh pengeluaran untuk membeli barang dan jasa yang diproduksi dalam suatu negara selama satu periode tertentu. Perhitungan dengan pendekatan ini dilakukan dengan

menghitung pengeluaran yang dilakukan oleh empat pelaku kegiatan ekonomi negara, yaitu: Rumah tangga (*Consumption*), pemerintah (*Government*), pengeluaran investasi (*Investment*), dan selisih antara nilai ekspor dikurangi impor (*X-M*)

Media Pembelajaran Interaktif

Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada sistem IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual. Maka selanjutnya kita bisa menarik kesimpulan bahwa pengertian Media Pembelajaran Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari dosen ke mahasiswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran.

Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif

Di era digital seperti sekarang ini, sebenarnya mudah sekali untuk dapat mendapatkan media pembelajaran interaktif. Kita dapat mencari di internet dan dapat menggunakan multimedia interaktif tersebut secara gratis maupun berbayar. Ada 3 jenis media pembelajaran interaktif yang dapat dengan mudah ditemukan di internet, yakni multimedia pembelajaran interaktif berbasis e-

learning, media pembelajaran website pendidikan situs belajar online, media interaktif berbasis software dan media belajar interaktif berbasis aplikasi android. Dalam penelitian ini, media pembelajaran interaktif yang akan dipergunakan dalam bentuk power point yang bersifat interaktif menggunakan animasi didalamnya dirancang dan dimanfaatkan untuk keperluan perkuliahan dalam mengajar mata kuliah ekonomi pada materi pendapatan nasional di STMIK STIKOM Indonesia.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang baik, maka dipilih metode campuran dengan strategi konkuren (*concurrent mixed methods*). Metode penelitian ini dipilih untuk mengefisienkan waktu penelitian, dan dapat menghasilkan data yang komprehensif. Peneliti mengumpulkan dua jenis data (kualitatif dan kuantitatif) pada satu rentang waktu yang hampir bersamaan, kemudian menggabungkannya menjadi satu informasi dalam interpretasi hasil secara keseluruhan. Peneliti mempertemukan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh analisis komprehensif atas masalah penelitian (Creswell, 2009:23)

Prosedur Penelitian

Penelitian ini melalui berbagai proses tahapan dimulai dari menentukan objek penelitian, merancang media pembelajaran interaktif, menerapkan media pembelajaran interaktif,

mengumpulkan data, menganalisis data dan pada akhirnya membuat kesimpulan.

Tahap pertama, yang menjadi objek penelitian disini adalah media pembelajaran interaktif yang dipergunakan yaitu melalui media power point pembelajaran interaktif pada mata kuliah ekonomi materi pendapatan nasional.

Tahap kedua yaitu merancang media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan baik dan sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada mahasiswa yaitu materi pendapatan nasional.

Tahap ketiga yaitu menerapkan media pembelajaran interaktif. Setelah media itu dirancang maka diterapkan dalam kegiatan perkuliahan.

Tahap keempat yaitu mengumpulkan data. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui kuisioner untuk mengetahui bagaimana respon mahasiswa terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dipergunakan oleh dosen.

Tahap kelima yaitu menganalisis data. Setelah data dikumpulkan lalu dianalisis untuk mengetahui bagaimana hasil dari penerapan media pembelajaran interaktif tersebut.

Tahap keenam adalah membuat kesimpulan. Setelah diketahui hasil analisis maka dibuat suatu kesimpulan apakah media pembelajaran interaktif tersebut sudah sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mendapatkan mata

kuliah ekonomi di STMIK STIKOM Indonesia. Berdasarkan data hasil kuisioner, mahasiswa tersebut berjumlah 134 orang. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan untuk menyimpulkan atau menggambarkan populasi. Pemilihan sampel dengan metode yang tepat dapat menggambarkan kondisi populasi sesungguhnya yang akurat dan dapat menghemat biaya

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumentasi

Teknik pengumpulan data utama yang digunakan adalah angket/ kuesioner. Penelitian ini juga dilengkapi oleh teknik observasi dan dokumentasi untuk memeriksa keabsahan data (triangulasi data). Masing-masing teknik pengumpulan data perlu disiapkan instrumen pengumpulan datanya, yang berupa panduan wawancara, angket, lembar observasi, serta lembar *check list* untuk pencatatan dokumen.

Skala penilaian yang digunakan pada instrumen angket/kuesioner adalah skala *Likert*. Setiap komponen yang ditanyakan mengenai tampilan visual diberikan opsi jawaban yang mempunyai gradasi dari sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Sedangkan komponen yang ditanyakan mengenai kejelasan materi diberikan opsi jawaban yang mempunyai gradasi dari sangat jelas, jelas, cukup jelas, kurang jelas dan tidak jelas. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu diberi skor dengan rentang 1-5.

Instrumen yang telah disusun berdasarkan pada kisi-kisi yang dibuat kemudian diujicobakan untuk mengetahui validitas butir dan menentukan reliabilitas.

Untuk menguji validitas butir digunakan korelasi *product moment*,

Reliabel menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Apabila datanya memang benar sesuai dengan kenyataannya, maka berapa kalipun diambil, tetap akan sama. Teknik yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha* karena rumus *Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bukan 1 dan 0, misalnya angket atau soal bentuk uraian (Arikunto, 2010).

Tabel 1
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

No	Variabel	Item	Validitas	keterangan	Reliabilitas	Keterangan
			Koefisien korelasi		Alpha cronbach	
1	Tampilan visual			Valid	0,900	Reliabel
		X1	0,914			
		X2	0,914	Valid		
		X3	0,865	Valid		
		X4	0,820	Valid		
2	Kejelasan materi			Valid	0,909	Reliabel
		Y1	0,777			
		Y2	0,877	Valid		
		Y3	0,807	Valid		
		Y4	0,781	Valid		
		Y5	0,909	Valid		
		Y6	0,833	Valid		

Berdasarkan tabel 1 tersebut di atas, maka semua variabel memiliki korelasi di atas 0,3 dan nilai koefisien *Alpha*

Cronbach berada di atas 0,6 sehingga instrumen tersebut adalah valid dan reliabel, sehingga layak dijadikan instrumen penelitian.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh, data kualitatif dan kuantitatif, data dianalisa secara deskriptif kuantitatif. Tahapan yang dilalui, mulai dari proses pengumpulan data, analisis data dan membuat kesimpulan. Untuk data kuantitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran kuisioner untuk mengetahui kejelasan materi pendapatan nasional dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dan tampilan visual yang disajikan apakah sudah jelas diterima oleh mahasiswa dalam kegiatan perkuliahan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif, uji koefisien determinasi dengan menggunakan uji t dan uji F, serta uji asumsi klasik yang meliputi uji normalitas, uji multikolinieritas, uji heteroskedastisitas dan uji autokorelasi. Program aplikasi SPSS versi 17.0 digunakan untuk membantu dalam menganalisis data yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul (Sugiyono, 2014:206). Penelitian ini menggunakan statistik deskriptif yang terdiri dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, maksimum dan minimum.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

a. Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel bebas secara

bersama-sama terhadap variabel tak bebas (Gujarati, 2010).

b. Uji t.

Uji t digunakan untuk mengetahui pengaruh nyata masing-masing variabel bebas terhadap variabel tak bebas (Gujarati, 2010).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Ekonomi Materi Pendapatan Nasional

Kejelasan Materi

Hasil penelitian tentang kejelasan materi ditunjukkan seperti pada Tabel 2.

Tabel 2
Distribusi Frekuensi Kejelasan Materi

No	Kejelasan Materi	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Sangat jelas	28	21
2	Jelas	27	20
3	Cukup jelas	50	37
4	Kurang jelas	19	14
5	Tidak jelas	10	8
Jumlah		134	100

Berdasarkan Tabel 2 didapatkan bahwa sebagian besar penilaian responden terhadap kejelasan materi dengan kategori sangat jelas yaitu sebanyak 28 orang (21%), Jelas yaitu 27 orang (20%), Cukup Jelas yaitu sebanyak 50 orang (37%), Kurang Jelas yaitu 19 orang (14%) dan Tidak Jelas yaitu 10 orang (8%). Jadi sebagian besar penilaian responden menilai kejelasan materi dengan

kategori cukup jelas yaitu 50 orang (37%).

2. Tampilan Visual

Hasil penelitian tentang tampilan visual ditunjukkan seperti pada Tabel 3

Tabel 3
Distribusi Frekuensi Tampilan Visual

No	Tampilan Visual	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Sangat baik	33	25
2	Baik	34	25
3	Cukup baik	35	26
4	Kurang baik	20	15
5	Tidak baik	12	9
Jumlah		134	100

Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa penilaian terhadap tampilan visual yang menunjukkan sangat baik yaitu 33 orang (25%), Baik yaitu 34 orang (25%), Cukup Baik yaitu 35 orang (25%), Kurang Baik yaitu 20 orang (15%) dan Tidak Baik yaitu 12 orang (9%). Jadi sebagian besar penilaian responden menilai tampilan visual dengan kategori cukup baik yaitu sebanyak 35 orang (26%).

3. Analisis Regresi Linear Sederhana

Pengaruh variabel kejelasan materi terhadap tampilan visual dapat diketahui dengan analisis regresi linear sederhana sebagai berikut.

$$Y = 7,362 + 0,982X$$

Berdasarkan hasil persamaan ini, dapat dijelaskan pola pengaruh tampilan visual terhadap kejelasan materi sebagai berikut:

- a = 7,362 berarti apabila tampilan visual tidak mengalami perubahan (sama

dengan 0) atau tetap maka besarnya kejelasan materi adalah 7,362.

- $b_1 = 0,982$ berarti apabila tampilan visual dinaikkan satu satuan (1) maka kejelasan materi meningkat sebesar 0,982 satuan. Artinya setiap peningkatan tampilan visual dapat meningkatkan kejelasan materi.

4. Analisis Determinasi

Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara tampilan visual terhadap kejelasan materi, maka digunakan analisis determinasi. Besarnya koefisien determinasi ($R^2 = 0,459$) ini berarti pengaruh tampilan visual terhadap kejelasan materi sebesar 45,9% sedangkan sisanya sebesar 54,1 % dipengaruhi oleh faktor lain diluar penelitian ini.

5. T-test

Nilai $t_{hitung} = 10,584$ dengan nilai sig 0,00 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini berarti secara statistika pada taraf kepercayaan (α) = 5 %, maka tampilan visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap kejelasan materi . Dengan demikian hipotesis teruji kebenarannya.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Berdasarkan uraian data di atas, terlihat bahwa sebagian besar responden menilai kejelasan materi pendapatan nasional tergolong ke dalam kategori cukup jelas dengan jumlah responden 50 orang dari 134 orang responden dengan persentase 37%. Sedangkan pada tampilan visual media pembelajaran interaktif, sebagian besar penilaian responden menilai tampilan visual media pembelajaran yang digunakan oleh dosen saat mengajar tergolong kedalam kategori

cukup baik yaitu sebanyak 35 orang dari 134 orang responden dengan persentase 26%. Dari hasil analisis regresi menunjukkan bahwa tampilan visual media pembelajaran interaktif mempengaruhi kejelasan materi yang disampaikan oleh dosen pada saat mengajar materi pendapatan nasional di STMIK STIKOM Indonesia sebesar 45,9% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lainnya. Adapun faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi seperti metode mengajar yang digunakan oleh dosen, model pembelajaran yang digunakan oleh dosen, kemampuan mahasiswa dalam memahami materi yang diberikan dan lain sebagainya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan uraian/deskripsi data dan pembahasan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Sebanyak 37% atau 50 orang responden menyatakan cukup jelas dalam memahami materi Pendapatan Nasional yang disampaikan oleh dosen
- b. Sebanyak 26% atau 35 orang menyatakan tampilan visual media pembelajaran interaktif tersebut tergolong kedalam kategori cukup baik
- c. Media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh dosen mempengaruhi pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan. Dalam hal ini, dapat dilihat dari tampilan visual media pembelajaran interaktif mempengaruhi kejelasan materi sebanyak 45,9% dan sisanya di pengaruhi oleh faktor-faktor yang lainnya.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian di atas, dapat diusulkan beberapa saran kajian lebih lanjut, sebagai berikut:

- a. Perlu ada lanjutan penelitian dengan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi jelas tidaknya materi yang

disampaikan oleh dosen untuk menguji pemahaman mahasiswa terhadap materi yang diberikan.

b. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai rancangan media pembelajaran interaktif untuk menunjang kebutuhan dosen dalam mengajar di kampus, tidak hanya materi Pendapatan Nasional tetapi juga materi pada mata kuliah yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia D., (2017). Pengertian dan Konsep Pendapatan Nasional. (<https://www.jurnal.id/id/blog/2017-pengertian-dan-konsep-pendapatan-nasional/>) diakses tanggal 20 April 2019
- Arikunto, (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Creswell, J.W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches, 3rd ed.* California: SAGE Publications, Inc.
- Gujarati, N.D. (2010). *Basic Econometrics*. 4th ed. New York: McGraw-Hill Companies, Inc
- Guru Digital.id., (2017). Pengertian Contoh dan Software Pembuat Media Pembelajaran Interaktif yang Harus Diketahui Guru. (<https://gurudigital.id/pengertian-contoh-dan-software-pembuat-media-pembelajaran-interaktif/>) diakses tanggal 15 April 2019
- Ragandhi A, (2018). Pengaruh Pendapatan Nasional, Inflasi, Dan Suku Bunga Deposito Terhadap Konsumsi Masyarakat di Indonesia. Surakarta : Universitas Sebelas Maret
- Sugiyono., (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung : CV. Alfabet
- Wikipedia Bahasa Indonesia., (2019). Pendapatan Nasional. (https://id.wikipedia.org/wiki/Pendapatan_nasional) diakses tanggal 15 April 2019