Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar Mahasiswa STKIP Pasundan

Euis Karwati

STKIP Pasundan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2015

Disetujui Maret 2015

Dipublikasikan April 2015

Keywords:

Media Pembelajaran Berbasis
Multimedia, Minat Belajar
Mahasiswa

Abstrak

STKIP Pasundan adalah sebuah perguruan tinggi yang berfokus pada menghasilkan pendidik dan tenaga kependidikan. Berdasarkan pengamatan dan wawancara diperoleh temuan bahwa mahasiswa di STKIP Pasundan memiliki minat belajar yang rendah. Media pembelajaran berbasis multimedia diyakini dapat meningkatkan minat siswa perguruan tinggi di STKIP Pasundan untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia, bagaimana minat siswa dalam belajar, dan juga untuk menganalisis apakah ada pengaruh dari pembelajaran media berbasis multimedia terhadap minat belajar mahasiswa di STKIP Pasundan. Metode yang digunakan adalah deskriptif dan verifikasi. Sampel adalah 120 mahasiswa STKIP Pasundan. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple randomsampling (SRS). Penelitian menggunakan instrumen kuesioner. Analisis menggunakan analisis regresi linier yang menggunakan SPSS versi 21. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia berada pada kategori tinggi, sedangkan minat siswa untuk belajar adalah kategori sedang. Selain itu, telah ditemukan pembelajaran media berbasis multimedia yang berdampak positif dan signifikan terhadap minat mahasiswa dalam belajar. Dengan demikian, pembelajaran media berbasis multimedia perlu ditingkatkan karena terbukti mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar di STKIP Pasundan.

Abstract

STKIP Pasundan is a college that focuses on produce educators and education personnel. Based on observations and interviews obtained

findings that college students at STKIP Pasundan have a low interest in learning. Media learning based on multimedia is believed to increase the interest of college students at STKIP Pasundan to learn. This study aims to know how the media learning based on multimedia, how the college students interest in learning, and also to analyze was there any influence from media learning based on multimedia to college students interest in learning at STKIP Pasundan. The method used is descriptive and verification. The sample was 120 college students of STKIP Pasundan. The sampling technique used simple random sampling (SRS). Research instrument using a questionnaire. Analysis using linear regression analysis that used SPSS version 21. Based on these results, it can be concluded that the media learning based on multimedia is in the high category, while college students interest in learning is in the medium category. In addition, the obtained findings that media learning based on multimedia has positive and significant impact on college students interest in learning. Thus, the media learning based on multimedia needs to be improved because it proved able to increase the college students interest in learning at STKIP Pasundan.

© 2015 STKIP Pasundan

Under the license CC BY-SA 4.0

✉ Alamat korespondensi:

ISSN 2442-9661 (cetak)

E-mail:

PENDAHULUAN

Globalisasi telah menghadirkan banyak perubahan, terutama di bidang teknologi dan informasi. Teknologi dan informasi saat ini telah menjadi bagian tidak terpisahkan dari kehidupan bermasyarakat, bahkan perkembangan teknologi dan informasi juga telah banyak mempengaruhi perkembangan pendidikan dewasa ini. Dalam dunia pendidikan, pemanfaatan teknologi dan informasi menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran di kelas, bukan hanya menyangkut kurikulum, namun juga menyangkut media pembelajaran.

Sistem pembelajaran konvensional dianggap tidak sesuai lagi dengan

perkembangan jaman, selain disebabkan adanya pergeseran pendidikan yang tadinya berfokus pada dosen menjadi berfokus pada mahasiswa dan lingkungan yang ada disekitarnya. Banyak mahasiswa merasa bahwa sistem pembelajaran konvensional tidak menarik dan tidak mampu menumbuhkan minat mereka untuk terus belajar. Sehingga kehadiran teknologi dan informasi menjadi solusi penting untuk menumbuhkan minat belajar mahasiswa.

Gambaran mengenai minat belajar mahasiswa yang masih rendah apabila perkuliahan masih menggunakan sistem konvensional dapat disimak dari hasil observasi dan wawancara yang telah

dilakukan oleh penulis terhadap mahasiswa di STKIP Pasundan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan gejala-gejala yang berkenaan dengan minat yang rendah dari mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan di kelas, diantaranya adalah: Banyaknya mahasiswa yang tidak hadir untuk mengikuti perkuliahan di kelas, walaupun mahasiswa hadir untuk mengikuti perkuliahan, mereka pada umumnya hadir bukan karena kesadaran untuk belajar, namun hadir hanya untuk memenuhi ketentuan syarat minimal kehadiran untuk UTS dan UAS; Mahasiswa merasa bosan dalam mengikuti proses perkuliahan, hal tersebut dapat disimak dari banyaknya mahasiswa yang menguap pada saat mengikuti proses perkuliahan di kelas; selain dua gejala tersebut gejala lainnya adalah mahasiswa sering keluar kelas dengan alasan pergi ke toilet, padahal mereka justru diam diluar kelas.

Berkaitan dengan fenomena tersebut, maka kecanggihan teknologi dan informasi telah menghadirkan media pembelajaran berbasis multimedia, dimana media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan mampu meningkatkan minat mahasiswa untuk terus belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, *teks*, grafik, dan gambar yang digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran bagi mahasiswa, sehingga

mampu merangsang minat mahasiswa untuk belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian ini secara garis besar membahas tiga rumusan masalah, yaitu: a) Bagaimanamedia pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan di STKIP Pasundan; b) Bagaimana minat belajar mahasiswa di STKIP Pasundan; dan c) Seberapa kuat pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar mahasiswa di STKIP Pasundan.

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentukjamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara ataspengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirimke penerima pesan. Sanaky (2009:4) menyatakan bahwa mediapembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagaiperantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitasdan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Notoamodjo (2003:71) menyatakan bahwa mediapembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pengajaran. Alat bantu ini lebih sering disebutalat peraga, karena berfungsi membantu dan memperagakan sesuatudalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa mediapembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh dosen untuk menyampaikan materi pembelajaran,

sehingga mahasiswa akan terbantu untuk dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik lagi. Bahkan Sudjana dan Rivai (2002:2) menyatakan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh mahasiswa;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi;
- d. Mahasiswa melakukan kegiatan belajar, seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Setelah memahami apa yang dimaksud dengan media pembelajaran, maka selanjutnya kita akan memahami apa yang dimaksud dengan multimedia. Turban dkk (2002:15) menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, media tersebut dapat berupa *audio* (suara, musik), animasi, *video*, *teks*, grafik, dan gambar. Lebih lanjut lagi Robin dan Linda (2001:21) menyatakan bahwa multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan antara *teks*, grafik, animasi, *audio* dan gambar *video*.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia adalah media pembelajaran yang memanfaatkan

perkembangan teknologi dan informasi yang berbentuk *audio*, animasi, *video*, *teks*, grafik, gambar, dan lain sebagainya, yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga mahasiswa mampu memahami materi pembelajaran dengan baik sesuai dengan tujuan intruksional pembelajaran.

Minat belajar mahasiswa perlu mendapatkan perhatian yang memadai. Djamarah (2008:166) menyatakan bahwa minat berarti kecenderungan yang menetap. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Sujanto (2004:92) menyatakan bahwa minat sebagai suatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungannya. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa minat merupakan pemusatan perhatian. Witherington (Buchori, 1991:135) menyatakan bahwa minat merupakan kesadaran seseorang terhadap suatu obyek, seseorang, soal, atau situasi yang bersangkutan dengandirinya. Selanjutnya minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar dan kesadaran itu disusul dengan meningkatnya perhatian terhadap suatu obyek. Djaali (2007:121) menyatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Pernyataan tersebut mengidentifikasi bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Tertarik

dalam hal tersebut merupakan wujud dari rasa senang terhadap sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar mahasiswa adalah kecenderungan mahasiswa untuk terlibat secara konsisten dan berkesinambungan dalam belajar. Minat tersebut dibangun atas perhatian dan perasaan yang senang. Lebih lanjut lagi Dalyono (2001:56-57) menyatakan bahwa minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari dalam hati sanubari. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar, artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati tersebut. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi.

Syah (2002:129) menyatakan bahwa minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar mahasiswa dalam perkuliahan. Dosen seyogyanya membangkitkan minat mahasiswa untuk menguasai pengetahuan yang terkandung dalam bidang studinya dengan cara yang kurang lebih sama dengan membangun sikap yang positif. Winkel (1983:30) menyatakan bahwa perasaan senang akan menimbulkan minat pula, yang diperkuat lagi oleh sikap yang positif. Perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, karena tidak melahirkan sikap yang positif dan tidak menunjang minat dalam belajar.

Minat belajar dalam penelitian ini akan diukur dengan menggunakan indikator sebagai berikut:

Perasaan Senang.

Ahmadi (1991:36) menyatakan bahwa perasaan adalah pernyataan jiwa yang sedikit banyak bersifat subyektif dalam merasakan senang atau tidak senang. Suryabrata (2002:66) menambahkan bahwa gejala psikis yang bersifat subyektif yang umumnya berhubungan dengan gejala mengenal dan dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf. Penilaian subjek terhadap sesuatu objek membentuk perasaan subjek yang bersangkutan. Karena itu perasaan pada umumnya bersangkutan dengan fungsi mengenali, artinya perasaan dapat timbul karena mengamati, menanggapi, membayangkan, mengingat atau memikirkan sesuatu.

Perhatian.

Suryabrata (2002:14) menyatakan bahwa perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu obyek atau banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Lebih lanjut Baharudin (2009:178) menyatakan bahwa perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada suatu sekumpulan objek.

Aktivitas.

Ali dan Lukman (1996:26) menyatakan bahwa aktivitas adalah keaktifan atau kegiatan. Aktivitas yang dimaksud adalah

keaktifan atau partisipasi langsung dalam suatu kegiatan. Pendapat ini didukung oleh Suryabrata (2002:72) yang menyatakan bahwa aktivitas adalah banyak sedikitnya orang menyatakan diri, menjelmakan perasaan dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan.

METODE

Unit analisis dalam penelitian ini adalah mahasiswa STKIP Pasundan. Berdasarkan hasil penarikan sampel dengan menggunakan rumus Slovin, diperoleh unit analisis sebesar 120 mahasiswa STKIP Pasundan yang menjadi sampel penelitian. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang disebarakan kepada 120 mahasiswa STKIP Pasundan yang terpilih menjadi sampel.

Penelitian ini menggunakan dua jenis analisis, yaitu analisis deskriptif dan analisis verifikatif. Analisis deskriptif digunakan untuk melihat faktor penyebab sedangkan analisis verifikatif menitikberatkan pada pengungkapan perilaku variabel yang diteliti. Penelitian ini terdiri dari jaringan variabel yang mempunyai keterkaitan satu sama lainnya. Untuk dapat menganalisis secara lebih mendalam, maka perlu dideteksi hubungan antar variabel yang diteliti.

Sebelum data dianalisis lebih mendalam, terlebih dahulu digunakan uji asumsi normalitas dan uji homogenitas. Uji asumsi normalitas digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi, nilai residu dari model regresi tersebut mempunyai distribusi yang normal. Jika distribusi dari nilai-nilai residual tersebut tidak dapat dianggap berdistribusi normal, maka dikatakan ada masalah terhadap asumsi normalitas (Santoso, 2012:361). Sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.

Teknik analisis data dan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan regresi linear dengan bantuan program komputer SPSS versi 21.00. Sugiyono (2010:210) menyatakan bahwa analisis regresi linier digunakan oleh peneliti apabila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), apabila variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Penelitian ini terdiri atas dua variabel, yaitu media pembelajaran berbasis multimedia (X) dan minat belajar

mahasiswa (Y), maka bentuk persamaan regresi Y atas X adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bx$$

Keterangan

a : Y pintasan (nilai $\hat{Y}$ bila $x=0$)

b : Kemiringan dari garis regresi (kenaikan atau penurunan $\hat{Y}$ untuk setiap perubahan satu satuan atau koefisien regresi, mengukur besarnya pengaruh X terhadap Y jika X naik satu unit).

X : Nilai tertentu dari variabel bebas

Y : Nilai yang diukur dari variabel terikat

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di STKIP Pasundan

Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis multimedia di STKIP Pasundan berada dalam kategori yang tinggi. Indikator *video* memperoleh skor tertinggi, sedangkan indikator *audio* memperoleh skor paling rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *video* merupakan indikator yang paling penting dalam media pembelajaran berbasis multimedia, karena dengan menggunakan *video* maka mahasiswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Rendahnya kontribusi *audio* dalam media pembelajaran berbasis multimedia dikarenakan *audio* hanya bersifat suara yang tidak bisa memudahkan mahasiswa untuk memvisualisasikan materi perkuliahan secara berkesinambungan.

2. Minat Belajar Mahasiswa STKIP Pasundan.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diketahui bahwa minat belajar mahasiswa

STKIP Pasundan berada dalam kategori yang sedang. Indikator perasaan senang memperoleh skor tertinggi, sedangkan indikator aktivitas memperoleh skor paling rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perasaan senang merupakan indikator yang paling penting dalam minat belajar mahasiswa, karena dengan perasaan yang senang mahasiswa akan mengikuti setiap proses dalam pembelajaran secara baik. Rendahnya kontribusi aktivitas dalam minat belajar mahasiswa dikarenakan aktivitas berkenaan dengan keaktifan atau partisipasi langsung dalam suatu kegiatan.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar Mahasiswa STKIP Pasundan.

Tabel 1
Hasil Uji Normalitas Data
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	Minat Belajar
Normal Parameters a,b	N	120	120
	Mean	60.1417	40.4667
	Std. Deviation	6.72671	4.87134
	Most Absolute	.058	.073
	Extreme Positive	.055	.073
Difference s	Negative	-.058	-.073
	Kolmogorov-Smirnov Z	.640	.803
Asymp. Sig. (2-tailed)		.807	.539

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Banyak sekali teknik pengujian normalitas suatu distribusi data yang telah dikembangkan oleh para ahli, salah satunya dengan menggunakan teknik Kolmogorov Smirnov (Sujianto, 2007:71). Hasil pengujian normalitas data dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov diperoleh hasil seperti

disajikan dalam Tabel 1. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, diketahui bahwa data dalam variabel media pembelajaran berbasis multimedia dan minat belajar mahasiswa terdistribusi secara normal karena nilai signifikansinya di atas 0,05 sehingga layak untuk digunakan sebagai bahan dalam tahap pengolahan data berikutnya. Setelah dilakukan uji normalitas data, selanjutnya disajikan uji homogenitas data. Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi yang sama.

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas Data

Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: Minat Belajar

F	df1	df2	Sig.
2.379	28	91	.066

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + VAR00001

Pada kolom Sig. menunjukkan nilai sign. di atas 0,05, yaitu 0,066. Dengan demikian data penelitian sudah bersifat homogen. Setelah diketahui data bersifat normal dan homogen, selanjutnya dilakukan analisis regresi. Analisis regresi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar mahasiswa STKIP Pasundan. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linear dengan menggunakan aplikasi *software* SPSS 21.00. Berdasarkan hasil

pengujian, diperoleh hasil seperti disajikan dalam Tabel 3.

Tabel 3
Uji Signifikansi Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Regression	1743.587	1	1743.587	190.454	.000 ^b
Residual	1080.280	118	9.155		
Total	2823.867	119			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Berdasarkan Tabel 3, dapat diketahui tingkat signifikansi sebesar 0,000. Karena probabilitas 0,000 jauh lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh terhadap minat belajar. Berdasarkan hasil tersebut, selanjutnya dihitung persamaan regresi. Persamaan regresi digunakan untuk melakukan prediksi seberapa tinggi nilai variabel minat belajar bila variabel media pembelajaran berbasis multimedia dimanipulasi. Hasil perhitungan dengan menggunakan *software* SPSS 21.00. disajikan dalam Tabel 4.

Tabel 4
Koefisien Regresi Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar

Coefficients ^a				
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t
	B	Std. Error	Beta	
(Constant)	6.243	2.495		2.502
Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	.569	.041	.786	13.800
				.014
				.000

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan Tabel 4, dapat dijelaskan bahwa konstanta sebesar 6,243 menyatakan jika tidak ada media pembelajaran berbasis multimedia, maka minat belajar sebesar 6,243. Sedangkan koefisien regresi sebesar 0,569 menyatakan bahwa setiap penambahan satu kali untuk media pembelajaran berbasis multimedia maka minat belajar akan meningkat sebesar 0,569. Sebaliknya, jika media pembelajaran berbasis multimedia turun satu kali, maka minat belajar juga diprediksi akan mengalami penurunan sebesar 0,569.

Persamaan regresi linier sederhana antara media pembelajaran berbasis multimedia dan minat belajar adalah:

Minat Belajar = 6,243 + 0,569 Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

$$Y = 6,243 + 0,569X$$

Pengujian signifikansi konstanta dapat dilakukan dengan membandingkan nilai t_{tabel}

dengan harga t_{hitung} , untuk taraf kesalahan 5% uji satu pihak dengan $dk = n - 1$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,66. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($13,800 > 1,66$), maka hipotesis diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh positif dan signifikan dari media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar mahasiswa STKIP Pasundan.

Besarnya pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar dapat diketahui melalui hasil uji koefisien determinasi. Koefisien determinasi diketahui dengan cara mengkuadratkan koefisien korelasi yang telah ditemukan, dan selanjutnya dikalikan dengan 100% (Sugiyono, 2010:154).

Tabel 5
Koefisien Determinasi Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.889 ^a	.790	.614	3.02571

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Berbasis Multimedia

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa nilai R (korelasi) sebesar 0,790. Kontribusi media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar mahasiswa sebesar 0,790 atau 79%, dan sisanya sebesar 21% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, misalnya strategi pembelajaran. Kontribusi tersebut menunjukkan bahwa pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap minat belajar berada pada klasifikasi yang

kuat, karena nilai tersebut berada pada kisaran 0,600 – 0,799.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data dapat disimpulkan bahwa (1) Media pembelajaran berbasis multimedia berada dalam kategori tinggi. Indikator *video* memperoleh skor tertinggi, sedangkan indikator *audio* memperoleh skor paling rendah. (2) Minat belajar mahasiswa STKIP Pasundan berada dalam kategori yang sedang. Indikator perasaan senang memperoleh skor tertinggi, sedangkan indikator aktivitas memperoleh skor paling rendah. (3) Media pembelajaran berbasis multimedia berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar mahasiswa STKIP Pasundan. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin interaktif media pembelajaran berbasis multimedia dikembangkan, maka semakin tinggi minat belajar mahasiswa STKIP Pasundan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (1991). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Ali dan Lukman. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi II)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Baharudin. (2009). *Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoritis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Buchori. (1991). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT. Aksara Baru.
- Dalyono, M. (2001). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djaali, (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, Soekidjo (2003). *Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Robin dan Linda. (2001). *Pengantar Multimedia untuk Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi.
- Sanaky, Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insani Press.
- Santoso, Singgih. (2012). *SPSS: Mengolah Data Statistik secara Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputinda.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sujanto, Agus. (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Suryabrata. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Syah, Muhibbin. (2002). *Psikologi Pendidikan dalam Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Turban, Efraim, dkk (2002). *Introduction to Information Technology*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Winkel, S. J.. (1983). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia.