

The Influence of Using Audio Visual Media, Direct Demonstration and Learning Motivation on Learning Outcomes

Edy Widodo¹, Emy Dwi Nursulistyo², Fitri Anekawati³, Andreas Subangkit⁴

¹Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga, Akademi Pelayaran Nasional Surakarta

²Akuntansi, Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret

^{3,4}Manajemen Transportasi Laut, Akademi Pelayaran Nasional Surakarta

e-mail: 1edywidodo815@gmail.com 2emydwinursulistyo@staff.uns.ac.id,

3fitrianeawati255@gmail.com, 4andreas.sbnkt@gmail.com

Abstrak

Hasil belajar menjadi hal yang penting bagi kesuksesan penyelenggaraan pembelajaran pada sekolah tinggi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh penggunaan audio visual, peraga langsung, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. Hasil analisis data pengujian hipotesis pertama menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar pembelajaran berbantuan media audiovisual kombinasi peraga langsung dengan hasil belajar pembelajaran dengan hanya dengan peraga langsung ($5.266 > 2.00$) dan nilai signifikansi perbedaan kedua pembelajaran di bawah 0,05. Selain itu perhitungan dengan menggunakan analisis variansi 2 jalur didapatkan nilai Fhitung untuk media peraga langsung dan media audiovisual di dapatkan hasil lebih besar dari Ftabel. Hasil analisis data pengujian hipotesis kedua menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah ditunjukkan yaitu $9.660 < 2.857$. Dengan peningkatan hasil belajar maka dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *audio visual, peraga langsung, motivasi, hasil belajar*

Abstract

Learning outcomes are important for the success of learning in college. The purpose of this study was to test the effect of the use of audio visuals, direct roles, and learning motivation on learning outcomes. The results of the first hypothesis testing data analysis concluded that there was a difference in learning outcomes assisted by audiovisual media in combination with direct demonstrations with learning outcomes with only direct demonstrations ($5.266 > 2.00$) and the significance value of the difference between the two learning outcomes was below 0.05. In addition, calculations using 2-way variance analysis obtained F count values for direct demonstration media and audiovisual media obtained results greater than F table. The results of the second hypothesis testing data analysis concluded that there was a difference in learning

outcomes between students who had high learning motivation and students who had low learning motivation, which was shown at 9.660 <2.857. By increasing learning outcomes, learning objectives can be achieved.

Keywords: *audio visual, direct play, motivation, learning outcomes*

LATAR BELAKANG

Pendidikan Jasmani mengandung pengertian yang menyangkut suatu aspek dan bentuk kegiatan tertentu dari pelajar dalam proses pendidikan (Yanti & Novaliyosi, 2023). Pendidikan Jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang mengutamakan aktivitas Jasmani dan kebiasaan hidup sehat sehari-hari mempunyai peranan penting dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam menunjang pertumbuhan dan perkembangan Jasmani, mental, serta emosi yang selaras, serasi dan seimbang. (Ateng, 2003) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan Jasmani antara lain Merangsang pertumbuhan dan perkembangan Organik, Ketrampilan neuromuskuler motorik, Perkembangan intelektual, Perkembangan emosional.

Tujuan Nasional bangsa Indonesia sebagaimana diamanatkan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia tahun 1945 adalah melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial. Selaras dengan hakikat tujuan nasional tersebut, khususnya dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa menuju era teknologi dan informasi yang berkembang begitu pesat (Yanti & Novaliyosi, 2023), TNI Angkatan Laut mempunyai peran serta pada pendidikan nasional untuk mengembangkan kualitas sumber daya manusia dikalangan prajurit TNI AL yang profesional melalui penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pembinaan kualitas prajurit TNI Angkatan Laut diselenggarakan melalui pendidikan yang berbasis kepada pembentukan karakter dan pengembangan kompetensi dasar keprajuritan, sehingga diharapkan mampu menghasilkan sumber daya manusia prajurit matra laut yang tanggap, tanggon dan trengginas.

Keberhasilan pelaksanaan pendidikan sangat dipengaruhi oleh peran komponen pendidikan (Andriani & Rasto, 2019). Di lingkungan lembaga pendidikan TNI Angkatan Laut dikenal ada sepuluh komponen pendidikan yaitu: Kurikulum, Tenaga pendidik (dosen dan pelatih), Tenaga kependidikan (staf sekolah/lembaga pendidikan), Peserta didik (mahasiswa), Fasilitas pendidikan (prasarana dan sarana), Paket instruksi (bahan ajar/materi), Alins/alongins (media pembelajaran), Metode pengajaran, Evaluasi dan Anggaran.

Seiring dengan perkembangan dunia modern saat ini, dimana ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang begitu pesat menuntut lembaga pendidikan untuk menyesuaikan dengan keadaan tersebut (Irawati et al., 2021). Tak terkecuali lembaga pendidikan TNI Angkatan Laut dituntut harus bisa menyesuaikan dan mengikuti

kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi tersebut, agar juga bisa menghasilkan lulusan yang berkualitas sehingga mampu mengikuti perkembangan masyarakat modern.

STTAL sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi di lingkungan TNI Angkatan Laut dapat memainkan perannya sekurang-kurangnya dua unsur yang diharapkan mampu memenuhi keselarasan kebutuhan organisasi TNI Angkatan Laut kedepan, yaitu: Pertama, usaha STTAL untuk menghasilkan SDM scholar warrior yang unggul, dalam arti bermutu tinggi, bermoral profesional dan berwawasan kebangsaan; Kedua, usaha STTAL dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi pertahanan di bidang kemiliteran, kemaritiman dan keangkatanlautan yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan, sehingga diharapkan mampu menempatkan TNI Angkatan Laut sebagai organisasi yang handal dan disegani di dunia. Se jauh mana STTAL mampu menjalankan peran, tanggung jawab maupun ketercapaian cita-citanya jauh kedepan sangat bergantung pada bagaimana STTAL menempatkan visi serta misinya. Dalam kerangka visi dan misi yang diharapkan diperlukan Rencana Induk Pengembangan STTAL yang di disain pencapaiannya selama duapuluh tahun kedepan, mulai dari tahun 2013 sampai dengan 2033 dengan kurikulum yang visioner yang dalam kurikulum tersebut tercantum Bidang Studi Jasmani Militer. Dalam Bidang Studi Jasmani Militer terdapat beberapa mata kuliah tentang pembinaan jasmani/olahraga, dengan salah satunya adalah Mata Kuliah Kesamaptaaan Jasmani. Berdasarkan pengalaman mengajar dan pengamatan di lapangan maupun wawancara dengan beberapa mahasiswa dan dosen/pelatih, penulis mendapatkan informasi bahwa sebagian besar mahasiswa menganggap mata kuliah Kesamaptaaan Jasmani sebagai mata kuliah yang sulit dan menakutkan. Anggapan ini menyebabkan rendahnya motivasi mahasiswa untuk belajar atau berlatih, sehingga hasil tes kesamaptaaan jasmani.

Fenomena di lapangan tersebut disebabkan karena metode pembelajaran yang dilakukan oleh dosen/pelatih masih menggunakan metode lama yaitu metode demonstrasi/praktek langsung di lapangan, yaitu dosen atau pelatih memberi contoh kemudian mahasiswa menirukan, sehingga banyak mahasiswa masih merasa kesulitan menirukan gaya seperti yang dicontohkan dosen/pelatih. Karena penglihatan mahasiswa terbatas dilapangan, mahasiswa tidak bisa melihat secara sempurna bagaimana gerakan yang benar. Hal itu berdampak terhadap hasil tes kesamaptaaan jasmani mahasiswa, padahal jumlah jam pertemuan sesuai kurikulum sangat terbatas (Andriani & Rasto, 2019). Sedangkan pada akhir pendidikan mahasiswa dituntut mampu melaksanakan tes kesamaptaaan jasmani dengan hasil lulus.

Hamalik, (2001) mengatakan bahwa dosen perlu mengenal hasil belajar mahasiswa yang telah diperoleh sebelumnya, misalnya dari sekolah lain, sebelum memasuki sekolah sekarang. Hal ini yang perlu diketahui antara lain adalah penguasaan pengetahuan, sikap, serta keterampilan-keterampilan belajar dan bekerja. Pengenalan dalam hal-hal tersebut penting artinya bagi dosen agar dapat membantu mendiagnosis kesulitan belajar mahasiswa sehingga dapat memperkirakan hasil dan kemajuan belajar selanjutnya. Sesuai pendapat tersebut, dari data yang diperoleh

pada STIAL, bahwa setiap Program Studi masih terdapat rata-rata antara 6 sampai dengan 10 mahasiswa atau 8% dari jumlah mahasiswa pada akhir studi mata kuliah belum berhasil lulus tes kesamaptaaan jasmani. Sehingga pihak Program Studi atau dosen harus memberikan jam kuliah tambahan agar mahasiswa tersebut mampu menempuh tes kesamaptaaan jasmani sesuai target kelulusan yang telah ditentukan.

Berdasarkan data tersebut diatas, peran dosen/pelatih harus bisa sebagai fasilitator yang baik untuk dapat meningkatkan mutu pembelajaran, sebagai mana yang disampaikan oleh (Kaswan, 2011) bahwa dosen yang fasilitatif adalah dosen yang mampu menyimak mahasiswa terutama perasaan mereka, mencurahkan perhatian yang besar terhadap hubungan mahasiswa dengan dosen sebagaimana terhadap materi/ isi mata kuliah, memberikan motivasi untuk membantu pelajar mengembangkan rasa ingin tahu dan mengarahkan mahasiswa kepada sumber-sumber belajar yang berguna.

Dengan demikian dosen/pelatih dituntut mampu melaksanakan pembelajaran yang baik bagi mahasiswa-mahasiswanya. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat menjadi prioritas utama dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan dapat dimanfaatkan oleh dosen/pelatih dan mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dari proses pembelajaran yang menarik minat mahasiswa diharapkan dapat menambah motivasi belajar mahasiswa dan memudahkan dalam menerima pelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar mahasiswa.

Dalam mendesain pembelajaran Instruktur/dosen harus mempertimbangkan media dalam perencanaan pembelajarannya (Irawati et al., 2021). Untuk itu Instruktur/dosen harus berusaha menggunakan dan menerapkan pembelajaran dengan bantuan media yang ada. Pemilihan dan penggunaan media harus berpedoman pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai, karakteristik mahasiswa, dan disesuaikan dengan lingkungan belajar.

Banyak metode atau cara untuk membuat mata kuliah jasmani khususnya kesamaptaaan jasmani menjadi lebih menarik, salah satunya adalah menggunakan media yang kontekstual dan mudah dipahami, diantaranya yaitu media audiovisual. Media pembelajaran IDI belum pernah digunakan oleh instruktur/dosen pada matakuliah di STIAL. Padahal media tersebut bisa memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran terutama pada materi pull up, push up, sit up dan shuttle run, dimana pada materi ini mahasiswa dituntun agar bisa mengkonkritkan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Apabila terdapat mahasiswa yang belum jelas maka tayangan bisa diulang-ulang atau diperlambat, sehingga mahasiswa betul-betul paham tentang kesamaptaaan jasmani yang benar. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi menarik dan diharapkan motivasi belajar mahasiswa semakin tinggi, akhirnya prestasi hasil belajar semakin baik sesuai yang diharapkan.

METODE**1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Mahasiswa D-3 STTAL Kompi A dan Kompi B. Adapun jumlah Mahasiswa D-3 STTAL setiap kelas sebagai berikut:

- a. Kompi A terdiri atas 3 kelas dengan setiap kelas berjumlah 30 Mahasiswa D-3 STTAL, sehingga jumlah Mahasiswa D-3 STTAL Kompi A sebanyak 90 Mahasiswa.
- b. Kompi B terdiri atas 3 kelas dengan setiap kelas berjumlah 30 Mahasiswa D-3 STTAL, sehingga jumlah Mahasiswa D-3 STTAL Kompi B sebanyak 90 Mahasiswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian yang representatif dari populasi sebagai subyek penelitian yang diteliti berhubungan jumlah populasinya kurang dari 1000 individu, maka dilaksanakan studi populasi. Selanjutnya untuk pengambilan sampel digunakan teknik random sampling; dalam hal ini Kompi A sebagai kelas/kelompok eksperimen dengan jumlah 50 mahasiswa, dan Kompi B sebagai kelas/kelompok kontrol dengan jumlah 50 mahasiswa, sehingga total sampel adalah 100 Mahasiswa D-3 STTAL.

Table 1. Description of Population, Research Sample and Sampling Technique

Number	Dikmata Indonesian navy	Population	Sample	sampling technique
1	Kompi A (STTAL D-3 Students)	90	50	Random Sampling
2	Kompi B (STTAL D-3 Students)	90	50	
total		180	100	

3. Instrumen Penelitian**3.1 Tes Hasil Belajar**

Tes adalah serentetan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, sikap intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki seseorang atau kelompok. Untuk mengukur perolehan belajar digunakan test subjektif performance. Penggunaan test performance ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual dan peraga langsung yang diberikan guru memberikan pengaruh pada pemahaman dan penyesuaian materi Mahasiswa D-3 STTALan. Tes ini dikembangkan dengan dua pendekatan yaitu pendekatan rasional dan empirik. Pendekatan rasional digunakan untuk menganalisa kebenaran isi. Sedangkan pendekatan empirik dilakukan setelah uji coba untuk menganalisa validitas dan realibilitas tes berdasarkan kriteria atau rubrik yang

ditetapkan. Tujuan khusus ini telah dijabarkan dari tujuan umum pembelajaran dalam kurikulum sebagai jaminan kebenaran isi pada standart isi dan standart kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Menurut Arikunto, (2006) bahwa tes hasil belajar adalah tes yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah Mahasiswa D-3 STTAL sesuatu. Dengan demikian bahwa untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada metode pembelajaran demonstrasi, maka tes prestasi hasil belajar merupakan instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun tes hasil belajar dalam penelitian ini adalah berupa penilaian teknik Tes Samapta gaya dada yang benar yaitu : teknik gerakan tangan, teknik gerakan kaki, teknik pernapasan dan kemampuan beTes Samapta jarak tempuh 50 meter. Tes hasil belajar ditujukan pada sampel penelitian yaitu: Mahasiswa D-3 STTAL Kompi A dan Mahasiswa D-3 STTAL kompi B secara keseluruhan yang berjumlah 100 Mahasiswa D-3 STTAL.

Table 2. learning test grid

Number	Test material	Score	Total score
1	movement technique	(50 – 100)	
2	foot movement technique	(50 – 100)	
3	breathing technique	(50 – 100)	
4	50 meter samapta test	(50 – 100)	
total			

a. Teknik Angket Motivasi Belajar

Teknik angket adalah pelaksanaan tes yang berbentuk tulisan . Tes ini dilaksanakan selama proses kegiatan belajar mengajar sebanyak dua kali. Tujuan tes sebanyak dua kali ini untuk memperoleh data yang valid. Dengan cara angket disebarkan kepada responden. Pemilihan angket ini didasarkan pada:

- Responden mempunyai waktu untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan.
- Setiap responden menghadapi susunan dan cara pengisian yang sama atas pertanyaan yang diajukan.
- Responden mempunyai kebebasan memberikan jawaban.
- Dapat digunakan untuk mengumpulkan data atau keterangan dari banyak responden dan dalam waktu yang tepat.

Melalui teknik angket ini akan dikumpulkan data yang berupa jawaban tertulis dari responden atas sejumlah indikator pertanyaan yang diajukan dalam angket tersebut. (Singgih, 2000) berpendapat bahwa angket bertujuan untuk mengetahui pendapat seseorang mengenai suatu hal. Dalam penelitian ini indikator angket motivasi belajar masing-masing diukur indikatomya dengan menggunakan skala Likert (1 2 3 4 5), yang bertujuan untuk mengklasifikasi Mahasiswa D-3 STTAL menjadi dua kelompok yaitu kelompok Mahasiswa D-3 STTAL yang memiliki motivasi belajar tinggi dan Mahasiswa D-3 STTAL yang memiliki motivasi belajar rendah. Pada Skala Likert

tingkat kesetujuan responden terhadap pernyataan dalam butir angket diklasifikasikan sebagai berikut:

- Jawaban 1 adalah sangat setuju : nilai 5
- Jawaban 2 adalah setuju : nilai 4
- Jawaban 3 adalah ragu-ragu : nilai 3
- Jawaban 4 adalah tidak setuju : nilai 2
- Jawaban 5 adalah sangat tidak setuju : nilai 1

Selanjutnya jawaban dari responden dijumlahkan dan semakin tinggi angka, berarti menggambarkan tingkat motivasi belajar juga semakin tinggi. Penyusunan angket disesuaikan dengan indikator yang tertuang dalam kisi-kisi angket motivasi belajar Mahasiswa D-3 STTAL.

Table 3. Learning Motivation Questionnaire Grid

Number	Indicator	Question number	Total
1	Perseverance	1,4,11,13,20	5
2	Attention	5,7,10,15,19	5
3	Satisfaction	2,3,12,16,17	5
4	Confidence	6,8,9,14,18	5
Total			20

Dalam hal pengambilan data melalui angket ini, prosedur yang ditempuh dalam pengadaan instrumen, seperti yang tercantum pada lampiran telah sesuai dengan prosedur tentang pengadaan instrumen penelitian yaitu dengan cara uji instrumen.

b. Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan dalam pembahasan terdahulu digunakan beberapa teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif. Pengaruh antara pembelajaran dengan media audiovisual kombinasi peraga langsung dan hanya peraga langsung terhadap prestasi hasil belajar Tes Samapta gaya dada. Begitu juga pengaruh dengan motivasi belajar terhadap prestasi hasil belajar Tes Samapta gaya dada secara statistik menggunakan teknik analisis data yaitu Anava dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji asumsi Anava yaitu uji apakah kelompok Mahasiswa D-3 STTAL mempunyai varian yang sama.
2. Uji Anava yaitu menguji apakah kelompok Mahasiswa D-3 STTAL mempunyai rata-rata (mean) sama atau berbeda rata.
3. Uji Normalitas
4. Uji Homogenitas.

Perlu disampaikan disini bahwa Uji Anava tersebut diatas dilakukan dengan menggunakan Program SPSS 15.0 for Windows.

HASIL DAN PEMBAHASAN**a. Perbedaan Pembelajaran Berbantuan Media Audiovisual Kombinasi Peraga Langsung Dengan Hanya Media Peraga Langsung Terhadap Hasil belajar Kesamaptaan Jasmani Mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada masing-masing perlakuan maka hasil belajar kesamaptaan jasmani pada Mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016, pada awal dalam proses pembelajaran responden memiliki kemampuan dan hasil belajar yang sama. Setelah dilakukan perlakuan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan media peraga langsung terdapat perbedaan hasil belajar signifikan yaitu terjadi peningkatan hasil belajar kesamaptaan jasmani pada mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016.

Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran dengan menggunakan media peraga langsung memberikan motivasi pada siswa untuk belajar dalam meningkatkan hasil belajarnya. Selanjutnya pada siswa yang masib menggunakan media audiovisual tidak memiliki perbedaan rata-rata yang signifikan pada hasil belajarnya, baik sebelum pembelajaran ataupun setelah pembelajaran. Hal ini dapat dijelaskan bahwa sedikit materi yang dapat diserap dalam media peraga langsung, berbeda dengan media audiovisual, dimana hampir semua materi dapat terserap mahasiswa, karena Mahasiswa terlibat langsung dalam permasalahan yang diberikan, pada saat Mahasiswa belajar, mengerjakan tugas dan menginterpretasikannya, sehingga mahasiswa lebih menguasai materi. Perbedaan rata-rata antara kelas dengan media peraga langsung dengan media audiovisual memiliki perbedaan yang signifikan, hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($5.266 > 2.00$) dan nilai signifikansi perbedaan kedua pembelajaran di bawah 0.05.

Selain itu perhitungan dengan menggunakan analisis variansi 2 jalur didapatkan nilai FA (F_{hitung} untuk media peraga langsung dan media audiovisual) didapatkan hasil lebih besar dari F_{tabel} , artinya ada pengaruh hasil belajar antara media dan media peraga langsung audiovisual yang diterapkan pada mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016.

Hasil perhitungan ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima, dimana ada perbedaan hasil belajar kesamaptaan jasmani mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016 antara yang diajar menggunakan media peraga langsung dan yang diajar menggunakan media audiovisual.

b. Perbedaan Antara Mahasiswa Yang Memiliki Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah Terhadap Hasil belajar Kesamaptaan Jasmani Pada Mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015

Mahasiswa dalam proses belajar sangat mungkin memiliki tingkat motivasi belajar yang berbeda, dimana mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan ada pula yang memiliki motivasi rendah, perbedaan motivasi yang dimiliki mahasiswa ini memberikan pengaruh tersendiri terhadap hasil belajar mahasiswa. Hal ini juga

ditunjukkan dengan uji beda rata-rata, dimana hasil belajar keduanya yaitu mahasiswa dengan motivasi tinggi dan mahasiswa dengan motivasi rendah dengan media pembelajaran berbeda, audiovisual dan peraga langsung didapatkan hasil yang berbeda antara mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan rendah baik itu pada media peraga langsung ataupun audiovisual yang ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, secara berturut-turut untuk media peraga langsung dan audiovisual adalah 9.660 dan 2.857.

Di samping itu dengan menggunakan analisis variansi 2 jalur didapatkan nilai FB (F_{hitung} untuk tingkat motivasi mahasiswa tinggi dan motivasi mahasiswa rendah) didapatkan hasil bahwa FB lebih besar F_{tabel} , sehingga memberikan arti bahwa ada perbedaan hasil belajar antara mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan mahasiswa yang memiliki motivasi rendah pada mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016.

Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis kedua dapat diterima, artinya ada perbedaan hasil belajar kesamaptaan jasmani mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016 antara yang memiliki motivasi belajar tinggi dan yang memiliki motivasi belajar rendah.

c. Interaksi Antara Proses Pembelajaran Berbantuan Media Dengan Motivasi Telajar Terhadap Hasil belajar Kesamaptaan Jasmani Mahasiswa STTAL TNI Angkatan Laut Tahun Akademik 2015/2016

Perhitungan dengan menggunakan analisis variansi 2 jalur digunakan pula untuk mengetahui interaksi antara media pembelajaran yaitu media peraga langsung dan media audiovisual dengan motivasi belajar yaitu Mahasiswa dengan motivasi tinggi dan mahasiswa dengan motivasi rendah.

Berdasarkan perhitungan hasil interaksi antara keduanya, media peraga langsung dan media audiovisual dengan mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan motivasi rendah dapat dijelaskan bahwa dengan menggunakan analisis variansi 2 jalur memiliki interaksi yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($15.881 > 3.89$), dan tingkat signifikansinya kurang dari 0.05 (5%) bahkan kurang dari 0.01 (1%), sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi interaksi antara media pembelajaran dengan motivasi yang dimiliki oleh mahasiswa. Ini memberikan arti bahwa ada interaksi antara media peraga langsung, media audiovisual dan motivasi belajar terhadap hasil belajar kesamaptaan jasmani Mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa siswa dengan motivasi tinggi dengan menggunakan media peraga langsung memiliki hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa yang memiliki motivasi rendah. mahasiswa dengan motivasi tinggi dengan menggunakan media peraga langsung memiliki hasil belajar yang tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah. Selanjutnya dijelaskan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat (dalam hal ini media peraga langsung) dan

motivasi belajar tinggi yang dimiliki oleh siswa akan meningkatkan hasil belajar renang gaya dada mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016.

SIMPULAN

Terdapat perbedaan hasil belajar samapta jasmani antara yang diberi perlakuan berbantuan media audiovisual kombinasi peraga langsung dan yang diberi hanya diperlakukan dengan menggunakan peraga langsung mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016. Terdapat perbedaan hasil belajar samapta jasmani antara yang memiliki motivasi belajar tinggi dan yang memiliki motivasi belajar rendah mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016. Terdapat interaksi antara media pembelajaran (berbantuan media audiovisual kombinasi peraga langsung dan yang diberi hanya diperlakukan dengan menggunakan peraga langsung) dengan motivasi belajar (motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah) terhadap hasil belajar samapta jasmani mahasiswa STTAL Tahun Akademik 2015/2016. Saran bagi peneliti selanjutnya mengambil topik yang sama dengan penelitian ini, sebaiknya peneliti menambah variabel-variabel bebas seperti sarana dan prasarana sekolah, media yang digunakan pengajar, sehingga akan ditemukan faktor-faktor atau variabel-variabel baru yang mempengaruhi hasil belajar. Selain itu diharapkan bagi peneliti untuk bisa mengambil simpulan dari penelitian ini sebagai acuan dan pengembangan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Ateng, A. (2003). *Olahraga di Sekolah dalam perkembangan olahraga terkini*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2001). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. PT. Bumi Aksara.
- Kaswan. (2011). *Pelatihan dan Pengembangan Untuk Meningkatkan Kinerja SOM Sistem*. Alfabeta.
- Singgih, S. (2000). *SPSS Statistik Parametrik*. PT. Elex Media Komputindo.
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- Yanti, R. A., & Novaliyosi, N. (2023). Systematic Literature Review: Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) terhadap Skill yang dikembangkan dalam Tingkatan Satuan Pendidikan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2191–2207. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2463>
- Disdik. 2004. Surat Keputusan Kasal Nomor: Skep/783N/2003 (PUM-11.02.002 NS) tentang Naskah Sementara Buku Petunjuk Pembinaan Pendidikan Prajurit TNI

- Angkatan Laut. Jakarta : Mabesal.
- Djamarah, S. B. & Zain, A 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2001 Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Hamalik, O. 2003 Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Harjanto. 2003. Perencanaan Pengajaran. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Kaswan. 2011. Pelatihan dan Pengembangan Untuk Meningkatkan Kinerja SOM sistem. Bandung : Alfabeta.
- Mabes TNI 2012. Surat Keputusan Panglima TNI Nomor Kep/913/XII/2012 tentang Buku Petunjuk Teknis Pembinaan Kesamaptaaan Jasmani Tentara Nasional Indonesia.
- Mabesal 2014. Surat Keputusan Kasal Nomor Kep/1033/VII/2014 tentang Buku Petunjuk Teknis Pembinaan dan Tes Kesamaptaaan Jasmani Prajurit Tentara Nasional Indonesia Angkatan Laut
- Mabesal 2013. Surat Keputusan Kasal Nomor Kep/1486/XI/2013 tentang Buku Petunjuk Teknis Pemeriksaan dan Uji Kesemaptaaan Jasmani Calon Bintara dan Tamtama PK TNI Angkatan Laut.
- Nyoman S. Degeng 2013. Ilmu Pembelajaran Pembuatannya. Bandung : Aras Media
- Sadiman, A S. Dkk. 2010. Media Pendidikan pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. 1996. Interaksi dan Motivasi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Singgih, S. 2000. SPSS Statistik Parametrik. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Slameto. 2003. Belajar dan Fak:tor-fak:tor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Bina Aksara.
- Soemanto, W. 2006. Psikologi Pendidikan. Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Sudijono, A 2010 Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sudjana, N. & Ahmad, R. 2005. Media Pengajaran, Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung : Sinar Baru Algesindo.