

**DESAIN PENGARUH METODE BELAJAR VIDEO INTERAKTIF TERHADAP
MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH ETOS KERJA TARUNA D3
LLU XI POLITEKNIK PENERBANGAN SURABAYA**

Kusno

Politeknik Penerbangan Surabaya
E-mail: pakkusno1963@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode belajar video interaktif terhadap minat dan capaian hasil belajar taruna LLU XI pada mata kuliah Etos kerja. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif dengan eksperimental control group design. Pengambilan sampel yaitu 42 taruna LLU XI A dan XI B yang terdiri dari 21 taruna pada kelas kontrol dan 21 taruna pada kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data melalui angket dan Post test. Untuk mengetahui pengaruh video interaktif terhadap minat dan hasil belajar menggunakan uji t, dan di dapatkan nilai significant 2 tailed 0,040 yaitu dibawah 0,05 artinya pada pengujian independent t test didapatkan hasil perbedaan yang signifikan. Uji validasi instrument dilakukan menggunakan validasi SPSS Cronbach's alpha based on standarized items di dapatkan hasil rhitung lebih besar dibandingkan r tabel dengan menggunakan dengan tingkat signifikan 0,05 di dapatkan hasil valid dan uji Reabilitas menggunakan Cronbach's alpha based on standarized items di dapatkan rhitung lebih besar dari 0,70 sehingga didapatkan hasil reliable. Data yang dihasilkan adalah minat belajar taruna pada kelas eksperimen lebih besar dari pada taruna pada kelas kontrol. Hasil nilai Post test didapatkan nilai rata-rata taruna kelas eksperimen lebih besar dari pada taruna pada kelas kontrol.

Kata Kunci : Pembelajaran Video Interaktif, Minat belajar, Hasil Belajar

Abstract

This study aims to determine the effect of using interactive video learning methods on the interest and learning outcomes of LLU XI cadets in the work ethic course. The research method used is descriptive quantitative with experimental control group design. Sampling of 42 cadets LLU XI A and XI B consisting of 21 cadets in the control class and 21 cadets in the experimental class. Data collection techniques through questionnaires and post tests. To determine the effect of interactive video on interest and learning outcomes using the t-test, and a significant 2-tailed value of 0.040 was obtained, which is below 0.05, meaning that in the independent t-test test, there were significant differences. The instrument validation test was carried out using Cronbach's alpha based on standardized items SPSS validation, the results obtained were rcount greater than rtable by using a significant level of 0.05 to obtain valid results and reliability test using Cronbach's alpha based on standardized items obtained rcount greater than 0,70 so that reliable results are obtained. The data generated is that the interest in learning of cadets in the experimental class is greater than that of cadets in the control class. The results of the Post test scores obtained that the average value of the experiment.

Keywords: Interactive Video Learning, Interest in learning, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi akan membawa arus globalisasi bagi dunia pendidikan. Menurut Malawi dan Kadarwati (2017, hal. 70) pendidikan merupakan titik sentral jika kita menginginkan sukses menjadi negara yang mengikuti perkembangan teknologi di era globalisasi. Perkembangan teknologi informasi pada dunia pendidikan berkembang sangat pesat sehingga kebiasaan para siswa dalam mempermudah mengerjakan tugas menggunakan internet, terutama mencari referensi berupa video yang mudah untuk dipelajari dan ditiru. Globalisasi menciptakan tantangan dan permasalahan baru yang harus dijawab, pendidikan yang baik dan kuat merupakan kunci utama untuk menuju kemakmuran ekonomi dan standar hidup yang layak dan manusiawi.

Pendidikan merupakan bagian integral dalam kehidupan manusia. Pendidikan mempunyai tujuan yang harus dicapai yaitu kompetensi tertentu pada setiap diri siswa. Agar kompetensi siswa dapat tercapai maka salah satu unsur yang perlu mendapat perhatian adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang mengandung interaksi antara guru dengan peserta didik dan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2003). Proses pembelajaran dalam sistem pendidikan merupakan suatu sistem yang utuh dan tidak terpisahkan dengan komponen pembelajaran yaitu input (peserta didik) dan dengan bantuan instrumental input, output dan outcome. Pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan berbagai kompetensi yang ada di dalam diri siswa serta aspek-aspek lain seperti minat, motivasi, hasil belajar dan sebagainya. Pembelajaran yang menarik minat siswa dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.

Seharusnya peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang sesuai dengan standar yang ditetapkan atau sesuai KKM, namun kenyataan tidak semua peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh adanya berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Mengacu pada latar belakang di atas, perlu kiranya ada penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Audio Visual Video Interaktif* terhadap motivasi, minat dan Hasil Belajar taruna Lalu Lintas Udara XI Politeknik Penerbangan Surabaya.

Penggunaan media video pada pandemi Covid-19 memaksa taruna menjadikan pembelajaran berbasis teknologi terutama pembelajaran metode video interaktif menjadi hal yang diminati dan mendorong taruna lebih kreatif dari pada hanya diceramahi. Taruna tertarik dengan materi pembelajaran sehingga kondisi kelas lebih tenang dan konsentrasi akan terbangun dengan sendirinya pada diri masing-

masing taruna. Materi yang disampaikan dosen pun lebih terlihat konkrit dan jelas karena dengan bantuan media video siswa dapat melihat serta mendengar apa yang menjadi pokok pembelajaran saat itu. Apabila kondisi tersebut telah tercipta maka materi yang disampaikan dosen pun akan dapat dengan mudah diserap oleh taruna. Dapat ditarik simpulan bahwa dengan adanya media yang relevan, maka pembelajaran mata kuliah Etos Kerja yang lebih spesifik pada penerapan di lingkungan akan berjalan dengan baik. Dari ulasan latar belakang tersebut maka peneliti akan mengkaji melalui penelitian eksperimen tentang pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap motivasi, minat dan hasil belajar Taruna pada mata kuliah Etos kerja.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode deskriptif kuantitatif dan menerapkan metode eksperimen. Menurut Setyosar (5, hal 42), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diselidiki.

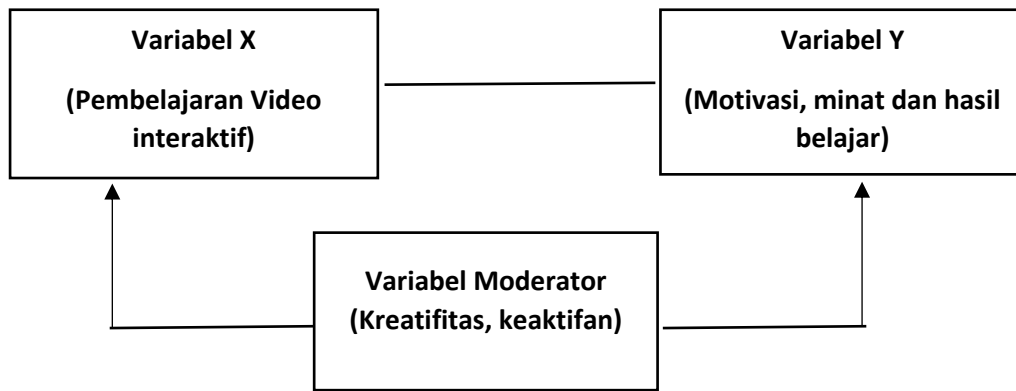
Populasi dan Sampel pada penelitian ini adalah taruna LLU XI A dan LLU XI B yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu 21 orang taruna LLU XI pada kelas eksperimen dan 21 orang Taruna LLU XI B berada pada kelas kontrol

Tabel 1. Populasi Penelitian Taruna LLU XI

Kelas	Jumlah	Keterangan
LLU XI A	21	Kelas Eksperimen
LLU XI B	21	Kelas Kontrol

Deskripsi Variabel Penelitian

- a. Variabel bebas (*Independent Variable*) sering disebut variable stimulus, predicator, antecedent.
- b. Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variable independen dan variabel dependen.
- c. Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas.



Gambar 1. Variabel Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket tentang motivasi dan minat belajar dalam mata kuliah Etos kerja yang dibagikan di kelas kontrol setelah pembelajaran berupa penjelasan dosen dan kelas eksperimen yang melakukan pembelajaran menggunakan metode belajar video interaktif. Pengumpulan data selanjutnya adalah memberikan ujian berupa Post test dan examination yang berisi materi pembelajaran Etos kerja sebagai pembelajaran dasar dalam memasuki lingkungan dan dunia kerja

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidak sahnya suatu kuesioner. Kuesioner yang dikatakan valid apabila pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2016). Pengujian validitas ini menggunakan aplikasi IBM SPSS 22 for Windows.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Item	<i>r</i> _{tabel}	<i>r</i> _{hitung}	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelas Kontrol	0.3961	0.821	.000	Valid
Kelas Eksperimen	0.3961	0.928	.002	Valid

Uji Validitas terhadap kuisioner dan alat uji kepada Taruna Program Studi D3 LLU XI didapatkan r_{tabel} dengan tingkat significant 5% menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisioner yang digunakan adalah valid.

Uji Reabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Reabilitas

<i>Item</i>	<i>r_{tabel}</i>	<i>r_{hitung}</i>	<i>Cronbach's alpha based on standardized</i>	<i>Keterangan</i>
Kelas Kontrol	0.3961	0.826	0.887	Reliabel
Kelas Eksperimen	0.3961	0.879	0.884	Reliabel

Uji Reliabilitas terhadap kuisioner dan alat uji kepada Taruna Program Studi D3 LLU XI. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan nilai r_{hitung} mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum, reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika $\geq 0,700$ Pengambilan keputusan berdasarkan r_{hitung} yang dibandingkan dengan r_{tabel} dengan tingkat significant 5% menunjukkan $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisioner yang digunakan adalah reliabel.

Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Signifikansi Uji F	Keterangan
Motivasi Belajar	0,866	Homogen
Capaian Hasil Belajar	0,668	Homogen

Dari tabel 4 diperoleh signifikansi dari uji F untuk Motivasi belajar didapat 0,866 dan capaian hasil belajar didapat 0,668. Karena nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa kelompok data minat dan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama.

Uji Independent T-test

Dasar pengambilan keputusan dalam uji Paired sample T-Test yaitu :

- Jika nilai signifikansi 2 tailed $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- Jika nilai signifikansi 2 tailed $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 5. Hasil Uji Independent T-test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Equal Variances Assumed	2.604	,485	8.678	40	.008	18.09524

Hasil signifikansi $< 0,05$ ($0,008 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai minat antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Score minat dan motivasi belajar yang diukur melalui angket terhadap taruna LLU XI didapatkan hasil yang dideskripsikan dalam tabel

Tabel 6. Hasil Minat Belajar Taruna LLU XI B

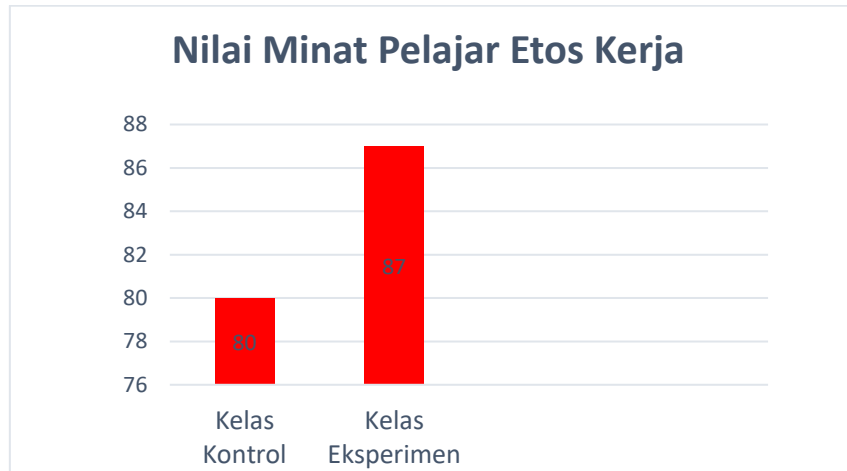
Jenis Kelas	Jumlah	Statistik	Empirik
Kelas Kontrol LLU XI B	21 Taruna	Skor Minimum	315
		Skor Maksimum	1575
		Skor Perolehan	1260
		Mean	60
		Standard Deviasi	7.028513
		Nilai dalam (100)	80

Tabel 7. Hasil Minat Belajar Taruna LLU XI A

Jenis Kelas	Jumlah	Statistik	Empirik
Kelas Eksperimen LLU XI A	21 Taruna	Skor Minimum	315
		Skor Maksimum	1575
		Skor Perolehan	1375
		Mean	65,4
		Standard Deviasi	5.173191
		Nilai dalam (100)	87,2

Hasil penilaian minat belajar mata kuliah Etos kerja setelah berlangsungnya pembelajaran dihasilkan score rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada score rata-rata kelas kontrol. Pada kelas

eksperimen didapatkan score rata-rata 87,2 sedangkan pada kelas kontrol didapatkan score rata-rata 80.



Gambar 2. Grafik Nilai Minat dan Motivasi Belajar mata kuliah Etos kerja LLU XI

Pengujian capaian hasil belajar dilakukan dengan post test dan examination kemudian dibuat rata-rata dari nilai post test dan examination. Berikut nilai hasil post test dan examination yang telah digabungkan.

Tabel 8. Tabel. Nilai Akhir Taruna LLU XI B

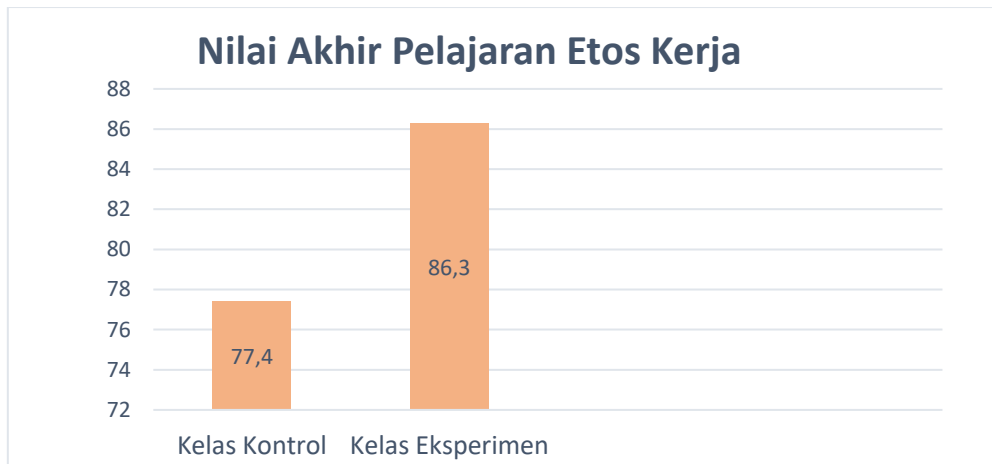
Jenis Kelas	Jumlah	Statistik	Empirik
Kelas Kontrol LLU XI B	21 Taruna	Skor Minimum	420
		Skor Maksimum	2100
		Skor Perolehan	1625
		Mean	77,4
		Standard Deviasi	3.140936

Tabel 9. Nilai Akhir Taruna LLU XI A

Jenis Kelas	Jumlah	Statistik	Empirik
Kelas Eksperimen LLU XI A	21 Taruna	Skor Minimum	420
		Skor Maksimum	2100
		Skor Perolehan	1812
		Mean	86,3
		Standard Deviasi	2.671944

Hasil Pengujian Capaian belajar didapatkan Nilai akhir yang merupakan tujuan dari pembelajaran ini. Hasil yang didapatkan yaitu nilai rata-rata taruna pada kelas eksperimen mendapatkan nilai lebih

tinggi dari pada nilai rata-rata taruna pada kelas kontrol. Nilai akhir rata-rata taruna pada kelas eksperimen adalah 86,3 sedangkan nilai akhir rata-rata taruna pada kelas kontrol adalah 77,4



Gambar 3. Grafik Nilai akhir Taruna LLU XI Mata Kuliah Etos kerja

Dari perolehan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video nteraktif sangat efektif terhadap motivasi, minat dan hasil belajar taruna. Analisis data di atas menunjukkan hasil yang dapat dipercaya guna menghubungkannya dengan teori-teori yang sudah ada baik motivasi belajar maupun hasil belajar taruna.

Teori-teori yang berkaitan dengan motivasi belajar yang sudah ada, sangat relevan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media video dalam pembelajaran (eskperimen) memiliki rata-rata skor motivasi yang tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media video (kontrol). Dengan demikian teori-teori yang mengemukakan bahwa penggunaan media video dapat mempengaruhi motivasi belajar adalah terbukti.

PENUTUP

Berdasarkan data penelitian dan hasil analisis data diperoleh beberapa kesimpulan terkait dengan penelitian yaitu:

1. Taruna pada kelas eksperimen (LLU XI A) mendapatkan score dan nilai akhir rata-rata lebih tinggi dari pada taruna pada kelas kontrol (LLU XI B)
2. Penggunaan media video interaktif sebagai metode pembelajaran dapat mendorong perkembangan aktual dan potensial taruna sehinga berpengaruh terhadap motivasi, minat dan hasil belajar
3. Nilai hasil ujian Dasar Fisika Teknik dengan menggunakan aplikasi PhET lebih tinggi yaitu rat-rata 81 dibandingkan ujian tanpa menggunakan Aplikasi PhET dengan rata-rata 64,2 dari 23 taruna prodi Teknik listrik bandara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Al fasyi M.C. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta.1-10.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah*. 8: 73-83.
- Daryanto dan Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Gava Media.
- Fadhli, Muhibuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 3(1): 24-29.
- Fujiyanto, Ahmad, Asep Kurnia Jayadinata dan Dadang Kurnia. 2016. Pengaruh Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Mahkluk Hidup. *Pena ilmiah*. 1(1): 841-850.
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS*. Edisi Ketujuh. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Halim, A. 2012. Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 2 Secanggang Kabupaten Langkat. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED* Vol 9. No 2. 149.
- Harmadi. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 2 Lais Musi Banyuasin*. Tesis yang tidak diterbitkan. Palembang: Univesitas Sriwijaya.
- Handayani, Siska dan Marianti. 2018. Penerapan Media Video Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Membuat Pola Dasar Rok Secara Konstruksi Di EDUPROXIMA VOL. 2 NO. 1 9 Kelas X Tata Busana 3 Smk Negeri 6 Surabaya. *e-Journal*. 07(02): 18-21.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 2016. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. S. 2016. No Title. *Methodology penelitian*. Retrieved from [http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wpcobtent/upload/2017/08/metodoloi penelitian komprehensif.pdf](http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdiksdmk/wpcobtent/upload/2017/08/metodoloi%20penelitian%20komprehensif.pdf)
- Wisudawati, A. W., 2014. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi Aksara. Jakarta, Indonesia.
- Widwati, Anastasari. 2015. Efektifitas penggunaan mediavideo berbasis lingkungan (MVBL) dalam meningkatkan perilaku positif anak terhadap lingkungan. *Jurnal nasional*
- Yahya, Yudrik. 2003. *Wawasan Kependidikan*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta, Indonesia.
- Yamin, H. Martinis. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik: Implementasi KTSP dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Gaung Persada Press, Jakarta, Indonesia.