

## **LAPORAN PENELITIAN**



### **PENGARUH CD INTERATIF MATA KULIAH KODE ISYARAT VISUAL TERHADAP MINAT DAN PRESTASI BELAJAR TARUNA UNIMAR AMNI SEMARANG**

**Tim Peneliti :**

**Iwan Mahendro, S.Kom., M.Pd - Ketua  
0611118104**

**Renny Hermawati MM - Anggota  
0608088503**

**DIBIYAI OLEH :  
UNIVERSITAS MARITIM AMNI  
SEMARANG  
APRIL 2022**

## Lembar Identitas dan Pengesahan

1. a. Judul Penelitian : Pengaruh CD interaktif mata kuliah isyarat visual terhadap minat dan hasil belajar taruna UNIMAR AMNI Semarang
- b. Kategori Penelitian : Sistem pembelajaran
2. Ketua Peneliti
  - a. Nama lengkap dan gelar : Iwan Mahendro, S.Kom., M.Pd
  - b. Jenis kelamin : Laki - Laki
  - c. Pangkat/Golongan : -
  - d. NRP/NIDN/NIAK : 0611118104/13.234
  - e. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
  - f. Fakultas/Program Studi : Nautika
  - g. Univ./Inst./Akademi/Sekolah Tinggi : UNIMAR AMNI Semarang
  - h. Bidang Ilmu yang diteliti : Teknologi Informasi
3. Jumlah Tim Peneliti : 2
4. Lokasi penelitian : UNIMAR AMNI Semarang
5. Jangka waktu penelitian : 6 Bulan
6. Biaya yang dibelanjakan : Rp. 2.000.000,00



Mengetahui,  
Ka, Prodi Nautika

(Gapti Yulianto, SH., M.Hum., M.Mar)  
NIDN. 0627077201

Ketua Peneliti

( Iwan Mahendro, S.Kom., M.Pd)  
NIDN 06111181104



Menyetujui,  
Ka LPPM

(Dhanan Abimanto, S.Hum., M.Pd)  
NIDN 0631078702

## Daftar Isi

Halaman Sampul .....	i
Lembar Identitas dan Pengesahan .....	ii
Daftar isi .....	iii
Abstraksi .....	v
Bab I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Pembatasan Masalah .....	2
1.3 Perumusan Masalah .....	2
1.4 Sistematika Penelitian .....	3
Bab II Studi Pustaka .....	4
2.1 Isyarat Visual .....	4
2.2 CD Interaktif .....	4
2.3 Think Pair Share .....	4
2.4 Minat Belajar .....	5
2.5 Prestasi Belajar .....	5
2.6 SPSS .....	6
Bab III Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
3.1 Tujuan Penelitian .....	7
3.2 Manfaat Penelitian .....	7
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	7
Bab IV Metode Penelitian .....	
4.1 Metode dan Desain Penelitian .....	8
4.2 Metode Perhitungan Data .....	8
4.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel .....	8





## Daftar Gambar

4.1 Diagram Alir Pemikiran .....	9
5.1 Grafik Q – Q Plot of akkhireksprn .....	16

## Abstraksi

Masalah yang timbul pada mata kuliah kode isyarat visual adalah banyaknya kode - kode yang harus dipahami oleh Taruna, waktu kegiatan belajar mengajar hanya satu semester. Dosen dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional, sehingga apabila suasana pembelajaran kurang menyenangkan maka ada taruna yang kurang berminat terhadap mata kuliah ini. Kehadiran komputer dengan berbagai program dan aplikasinya telah memberikan berbagai manfaat yang luar biasa dengan adanya dapat memperoleh informasi berupa ilmu pengetahuan, teknologi/seni dan juga membuat program pembelajaran, sehingga menghasilkan model pembelajaran dengan komputer sebagai alat bantu.

Penelitian ini dalam mengolah data menggunakan Uji T, analisis regresi, dan analisis uji banding. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui minat belajar dan peningkatan hasil belajar pada matakuliah kode isyarat visual dengan menggunakan CD interaktif. Metode pengambilan data adalah dengan cara tes, observasi dan wawancara. Hasil yang diperoleh pengaruh nilai aktivitas taruna (X1) dan minat (X2) terhadap prestasi belajar (Y) diperoleh persamaan estimator regresi linier berganda yaitu  $Y = -60,213 + 1,014X1 + 0,740X2$ , artinya aktifitas dan minat dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap prestasi belajar taruna.

**Kata kunci** : kode isyarat visual, CD interaktif, minat, hasil belajar, *Think Pair Share*.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan belajar mengajar mempunyai tujuan untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Kegiatan ini akan tercapai jika peserta didik sebagai subyek terlibat secara aktif baik secara fisik maupun emosional dalam proses belajar mengajar.

Masalah yang timbul pada mata kuliah kode isyarat visual adalah banyaknya kode - kode yang harus dipahami oleh Taruna, waktu kegiatan belajar mengajar hanya satu semester. Dosen dalam mengajar masih menggunakan metode konvensional, sehingga apabila suasana pembelajaran kurang menyenangkan maka ada taruna yang kurang berminat terhadap mata kuliah ini.

Masalah – masalah yang ada menjadikan prestasi belajar taruna tidak maksimal dan banyak taruna yang belum benar – benar bisa memahami mata kuliah kode isyarat visual. Kode isyarat visual ini sangat berguna bagi taruna karena setelah mereka lulus, kode isyarat visual ini akan sering digunakan di kapal. Kapal sebagai sarana angkutan di laut dimana keselamatan bagi semua orang yang hidupnya tergantung dari laut harus selalu waspada terhadap berbagai bahaya yang selalu mengancam setiap saat.

Perkembangan teknologi sekarang terjadi sangat cepat, baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi. Teknologi ini akan sangat berguna jika dalam perkembangannya yang sedang berjalan, diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif. Tidak menutup kemungkinan kalau pendidikan di Indonesia akan lebih maju jika menggunakan teknologi yang canggih.

Dosen dalam proses belajar mengajar harus mempunyai kemampuan untuk mengelola kelas dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi taruna agar taruna dapat termotivasi untuk lebih giat belajar, selain itu hal yang perlu

diperhatikan dosen adalah penggunaan media yang sesuai dan tepat untuk setiap materi kuliah yang diberikan, karena pengguna media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kehadiran komputer dengan berbagai program dan aplikasinya telah memberikan berbagai manfaat yang luar biasa dengan adanya komputer dapat memperoleh informasi berupa ilmu pengetahuan, teknologi/seni dan juga membuat program pembelajaran, sehingga menghasilkan model pembelajaran dengan komputer sebagai alat bantu. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan multimedia pembelajaran yang berpusat pada taruna dan bersifat individu dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam bentuk CD interaktif. Peneliti meneliti pengaruh CD interaktif terhadap minat dan prestasi taruna karena CD interaktif ini didesain dengan melihat karakteristik taruna sehingga sangat cocok dan tepat sesuai dengan kebutuhan taruna yang nantinya dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar taruna

## **1.2 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini hanya membatasi pada masalah minat dan prestasi belajar taruna mata kuliah kode isyarat visual menggunakan CD interaktif.

## **1.3 Perumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Seberapa efektifkah CD Interaktif mata kuliah kode isyarat visual terhadap prestasi belajar taruna ?
- b. Berapa besar peningkatan prestasi belajar taruna pada mata kuliah kode isyarat visual dengan menggunakan CD interaktif ?
- c. Berapa besar minat belajar taruna pada mata kuliah kode isyarat visual dengan menggunakan CD interaktif ?

## **1.4 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan sebagai berikut.

### **Bab I Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, dan sistematika penulisan.

### **Bab II Studi Pustaka**

Bab ini berisis teori – teori isyarat visual, CD interaktif, *Think Pair Share*, minat belajar, hasil belajar, dan SPSS.

### **Bab III Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Bab ini berisi tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian.

### **Bab IV Metode Penelitian**

Pada bab ini berisi metode penelitian, desain penelitian, populasi yang digunakan penelitian dan teknik pengambilan sampel penelitian.

### **Bab V Hasil dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dari perumusan masalah.

### **Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi tentang kesimpulan hasil analisa dalam rangka menjawab tujuan penelitian serta saran – saran yang penulis berikan untuk lebih memaksimalkan kegiatan pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

Daftar pustaka ini berisi tentang judul – judul buku, artikel – artikel yang terkait dalam laporan ini.

### **LAMPIRAN**

Lampiran ini berisikan data statistik, kuisioner, dan foto kegiatan.

## **BAB II**

### **STUDI PUSTAKA**

#### **2.1 Isyarat Visual**

Isyarat visual adalah metode komunikasi yang pengirimannya dapat dilihat dengan nyata. Kode isyarat-isyarat internasional pada dasarnya dimaksudkan untuk memberikan cara-cara dan sarana-sarana berkomunikasi dalam situasi yang ada hubungannya dengan keselamatan pelayaran dan orang-orang, khususnya apabila terdapat kesulitan-kesulitan dalam bahasa. Dalam mempersiapkan isyarat telah diperhitungkan kenyataan bahwa dengan digunakannya radio telephoni dan radio telegrafi secara luas akan memberi cara berkomunikasi dalam bahasa biasa yang sederhana dan efektif manakala terjadi kesulitan bahasa.

#### **2.2 CD Interaktif**

CD interaktif adalah salah satu bentuk media yang merupakan kombinasi antara beberapa media yaitu teks, gambar, video dan suara sekaligus dalam suatu tayangan tunggal. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Kelebihan menggunakan CD Interaktif adalah :

- a. Menambah pengetahuan artinya materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna.
- b. Tampilan audio visual yang menarik artinya lebih menarik jika dibandingkan dengan media konvensional seperti buku atau media dua dimensi lainnya

#### **2.3 Think Pair Share (TPS)**

Think Pair Share atau berpikir - berpasangan - berbagi adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi taruna.

Kegiatan Think Pair Share sebagai berikut :

1) Langkah 1, berpikir.

Dosen mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran dan meminta taruna menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atau masalah yang diberikan.

2) Langkah 2, berpasangan.

Dosen meminta Taruna untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Dosen memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

3) Langkah 3, berbagi.

Pada langkah akhir, dosen meminta pasangan – pasangan untuk berbagi keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan. Arends, (1997) disadur Tjokrodiharjo, (2003).

## **2.4 Minat Belajar**

Minat belajar adalah suatu penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Seseorang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

## **2.5 Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah taraf keberhasilan murid dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

## **2.6 SPSS**

SPSS adalah salah satu program untuk pengolahan data statistik dan merupakan sebuah program aplikasi yang mempunyai kemampuan untuk menganalisis statistik dengan keakuratan yang cukup tinggi. SPSS adalah sebuah software untuk mengolah data statistik yang penggunaannya cukup mudah.

Aplikasi SPSS seringkali digunakan untuk memecahkan problem riset atau bisnis dalam hal statistik. Cara kerjanya sederhana, yaitu data yang diinput oleh SPSS akan dianalisis dengan suatu paket analisis.

## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **3.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini mempunyai tujuan yaitu untuk mengetahui minat belajar pada mata kuliah kode isyarat visual dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan CD interaktif pada mata kuliah kode isyarat visual

#### **3.2 Manfaat Penelitian**

- a. Bagi dosen : untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran mata kuliah kode isyarat visual
- b. Bagi taruna : untuk memilih metode yang tepat bagi taruna
- c. Bagi lembaga : sebagai alternative pilihan model pebelajaran yang sudah ada

#### **3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di STIMART “AMNI” Semarang dan waktu pelaksanaan penelitian selama 6 bulan dari bulan Februari sampai bulan Juli 2016.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **4.1 Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan desain quasi experimental (eksperimen semu) dengan *pretest* dan *posttest* with control desain. Penelitian ini dilaksanakan di dua kelas, kelas kontrol dan kelas eksperimen. Di kelas eksperimen diberikan treatment berupa pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan CD interaktif. Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu diberikan tes awal untuk melihat tingkat kemampuan sebelum pembelajaran. Kemudian satu kelas diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif. Dan setelah itu diberikan tes akhir untuk melihat adanya perbedaan dan peningkatan hasil belajar atau tidak.

#### **4.2 Metode Perhitungan Data**

Dalam perhitungan data, pada penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, Uji T, dan Analisis Regresi dengan SPSS versi 16.0.

#### **4.3 Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah semua Taruna STIMART “AMNI” Semarang semester 3 tahun ajaran 2015/2016 sebanyak 180 Taruna. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas Nautika A sebanyak 29 Taruna dan kelas Nautika B sebanyak 29 taruna, jumlah ini sesuai dengan jumlah Taruna dalam kelas. Teknik pengambilan sampel adalah secara *cluster random sampling*. Adapun perlakuan terhadap sampel adalah sebagai berikut :

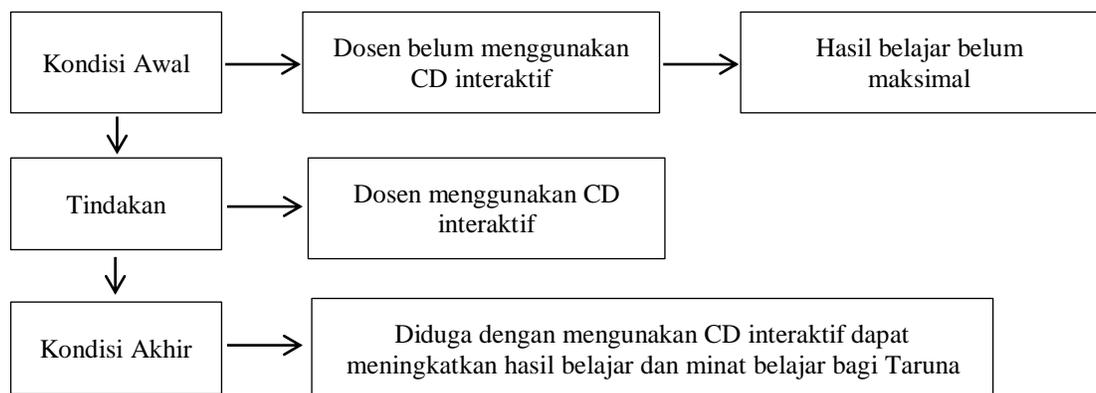
- 1) Dipilih satu kelas sebagai kelas kontrol yaitu kelas Nautika A
- 2) Dipilih satu kelas sebagai kelas eksperimen yaitu kelas Nautika B

#### 4.4 Kerangka Berfikir

Pembelajaran TPS yang akan dilakukan terlebih dahulu menyiapkan RPKPS, tugas terstruktur, lembar observasi dan penilaian terhadap minat dan keaktifan Taruna. Pelaksanaan proses pembelajaran disesuaikan dengan RPKPS yang telah disusun dengan pendekatan pembelajaran *Cooperatif Learning* tipe TPS. Taruna terlebih dahulu diberikan tugas terstruktur. Tugas struktur ini ada dalam CD interaktif. Pemberian tugas struktur ini bertujuan agar Taruna mau belajar terlebih dahulu. Pemberian tugas terstruktur ini diharapkan menumbuhkan keaktifan dan minat belajar dari Taruna yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran nantinya.

Taruna kemudian dilatih untuk dapat berpikir kritis untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh dosen. Dosen memberikan kesempatan taruna untuk menjawab permasalahan tersebut sesuai dengan asumsi pemikiran taruna sendiri. Taruna kemudian berpasangan untuk mendiskusikan asumsi mereka masing – masing. Pasangan yang telah dibentuk tersebut selanjutnya melaporkan hasil jawaban kepada teman sekelas supaya dapat didiskusikan dan dicari pemecahan masalah secara bersama – sama. Apabila pembelajaran ini dilakukan dengan baik diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan minat belajar sehingga prestasi belajar pun semakin baik.

#### 4.5 Alir Pemikiran



Gambar 4.1 Diagram Alir Pemikiran

#### **4.6 Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori maka didapat hipotesis sebagai berikut.

- 1) Minat belajar Taruna pada matakuliah kode isyarat visual mengalami peningkatan.
- 2) Hasil belajar Taruna pada mata kuliah kode isyarat visual dengan menggunakan CD interaktif mengalami peningkatan.

**BAB V**  
**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan pada bab ini adalah hasil studi lapangan untuk memperoleh data dengan teknik tes setelah dilakukan suatu pembelajaran yang berbeda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebagai kelompok eksperimen adalah Taruna kelas Nautika B dan kelompok kontrol adalah Taruna kelas Nautika A.

**5.1 Hasil Penelitian**

**5.1.1 Deskripsi Data**

**5.1.1.1 Kondisi Awal Penelitian Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

Kondisi awal data penelitian ini dapat dilihat dalam tabel 5.1 yang diambil dari nilai pre-test. Data tersebut terdiri dari nilai kelas Nautika A dan kelas Nautika B.

Tabel 5.1 Deskripsi Hasil Prestasi Belajar Pengetahuan Awal

		<b>Statistics</b>	
		awalkontrol	awaleksprn
N	Valid	29	29
	Missing	0	0
Mean		37.76	37.76
Median		30.00	30.00
Mode		30	30
Std. Deviation		14.116	20.115
Variance		199.261	404.618
Range		55	85
Minimum		25	15
Maximum		80	100
Sum		1095	1095

Dari tabel tersebut dapat dianalisis bahwa nilai kelas eksperimen dengan jumlah Taruna 29 mempunyai rata – rata nilai 37,76. Banyaknya nilai yang diperoleh Taruna adalah nilai 30 dengan standart deviasi 20,115. Demikian juga kelas kontrol dengan jumlah Taruna 29 memiliki rata – rata nilai 37,76. Banyaknya nilai yang diperoleh Taruna adalah 30 dengan standart deviasi 14,116. Dengan kondisi tersebut nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol masih rendah karena kurangnya minat belajar dan keaktifan dalam belajar.

### 5.1.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Kelas Kontrol

Hasil analisis deskripsi kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5.2 di bawah ini.

Tabel 5.2 Deskripsi Hasil Prestasi Belajar Kelas Kontrol

Statistics		
akhirkontrol		
N	Valid	29
	Missing	0
Mean		78.79
Median		80.00
Mode		75
Std. Deviation		6.360
Variance		40.456
Range		25
Minimum		65
Maximum		90
Sum		2285

Berdasarkan tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa nilai median 80,00 artinya ada separuh responden yang nilainya diatas 80,00 dan separuh lagi di bawah 80,00. Diperoleh modus 75, jadi kebanyakan responden mendapat nilai 75. Nilai tertinggi

yang diperoleh Taruna adalah 90 dan nilai terendah adalah 65. Rata – rata nilai Taruna kelas kontrol adalah 78,79.

Masih banyaknya taruna yang mempunyai nilai 75, maka masih perlu ditingkatkan lagi dalam belajar.

### 5.1.1.3 Deskripsi Prestasi Belajar Taruna Kelas Eksperimen

Hasil analisis deskripsi prestasi belajar kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 5.3 di bawah ini.

Tabel 5.3 Deskripsi Prestasi Belajar Taruna Kelas Eksperimen

**Statistics**

akhireksprn

N	Valid	29
	Missing	0
Mean		86.21
Median		90.00
Mode		90 <sup>a</sup>
Std. Deviation		11.072
Variance		122.599
Range		40
Minimum		60
Maximum		100
Sum		2500

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan tabel diatas dapat dideskripsikan bahwa nilai median 90,00 artinya ada separuh responden yang nilainya diatas 90,00 dan separuh lagi di bawah 90,00. Diperoleh modus 90, jadi kebanyakan responden mendapat nilai 90. Nilai tertinggi yang diperoleh Taruna adalah 100 dan nilai terendah adalah 60. Rata – rata nilai Taruna kelas kontrol adalah 86,21.

Dari data diatas terlihat bahwa dengan adanya pembelajaran TPS dengan menggunakan CD interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar Taruna.

#### 5.1.1.4 Deskripsi Minat Kelas Eksperimen

Hasil analisis deskripsi minat Taruna kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 5.4 berikut ini.

Tabel 5.4 Deskripsi Minat Kelas Eksperimen

Statistics		
minat		
N	Valid	29
	Missing	0
Mean		82.90
Std. Error of Mean		.938
Median		85.00
Mode		85
Std. Deviation		5.052
Variance		25.525
Range		16
Minimum		75
Maximum		91
Sum		2404

Berdasarkan Tabel 5.4 di atas dapat dideskripsikan bahwa nilai median 85,00 artinya ada separuh Taruna nilainya di atas 85,00 dan separuh lagi di bawah 85,00. Selain itu, diperoleh modus 85, jadi kebanyakan Taruna mendapat total nilai 85. Nilai tertinggi yang diperoleh Taruna adalah 91 dan nilai terendah adalah 75, dengan rentang nilai 16. Rata – rata nilai Taruna kelas eksperimen adalah 82,90.

Dari data di atas dapat dilihat bahwa kelas ekperimen dengan menggunakan CD interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar taruna.

#### 5.1.1.5 Deskripsi Aktivitas Taruna Kelas Eksperimen

Hasil analisis deskripsi aktivitas Taruna kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 5.5 di berikut ini.

Tabel 5.5 Deskripsi Hasil Aktivitas Belajar Kelas Eksperimen

**Statistics**

keaktifan

N	Valid	29
	Missing	0
Mean		83.97
Std. Error of Mean		1.205
Median		85.00
Mode		85 <sup>a</sup>
Std. Deviation		6.489
Variance		42.106
Range		20
Minimum		75
Maximum		95
Sum		2435

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Berdasarkan Tabel 5.5 di atas dapat dideskripsikan bahwa nilai median 85,00 artinya ada separuh responden nilainya diatas 85,00 dan separuh lagi nilainya dibawah 85,00. Dari data diperoleh modus 85, artinya kebanyakan responden mendapat total nilai 85. Nilai tertinggi yang diperoleh Taruna adalah 95 dan nilai terendah adalah 75, dengan rentang nilai 20. Rata – rata nilai aktivitas Taruna kelas eksperimen adalah 83,97.

Dari data diatas terlihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan CD interaktif dapat meningkatkan aktivitas belajar. Tentunya hal ini sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

## 5.2 Pengujian Hipotesis

### 5.2.1 Uji Normalitas Prestasi Belajar

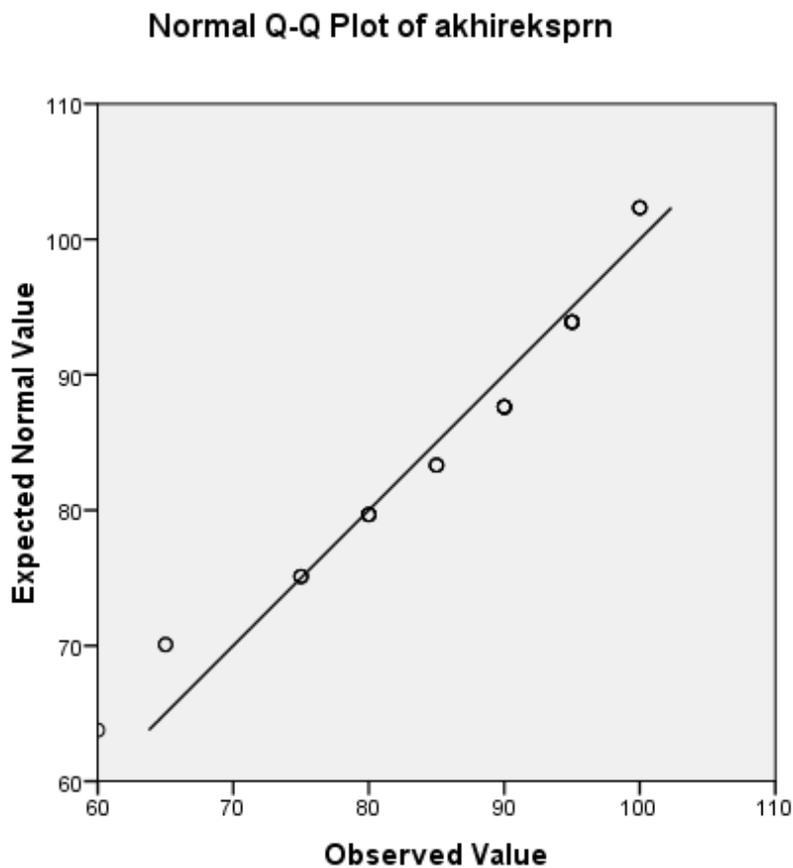
Perhitungan uji normalitas untuk sampel dengan menggunakan data yang telah diperoleh pada matakuliah isyarat kode visual, diperoleh data prestasi belajar dengan

pemberian post – test. Data yang diperoleh diuji normalitasnya terangkum dalam tabel 5.6

Tabel 5.6 Nilai Prestasi Belajar

Tests of Normality							
kelompok		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	kelompok A	.259	29	.000	.873	29	.002
	kelompok B	.186	29	.012	.916	29	.024

a. Lilliefors Significance Correction



Gambar 5.1 Grafi Q-Q Plot of akhireksprn

Berdasarkan Tabel 5.6 diperoleh bahwa nilai Sig 0,012. Kriteria pengujian pada analisis uji normalitas prestasi belajar adalah prestasi belajar Taruna memiliki distribusi normal apabila nilai Sig > 0,05 maka Ho diterima. Karena nilai Sig = 0,012 > 0,05 berarti distribusi variabel adalah normal, selanjutnya bila diperhatikan diagram Q-Q plot juga menunjukkan data berdistribusi normal, sebab diagramnya tidak jauh dari garis diagonal normal. Secara keseluruhan bahwa data berdistribusi cenderung mendekati normal. Hal ini dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar Taruna pada kelas eksperimen berdistribusi normal

### 5.2.2 Uji Ketuntasan Kelas Eksperimen

#### 1) Aktivitas Taruna

Indikator ketuntasan aktivitas Taruna adalah nilai aktivitas belajar Taruna sesuai target yang diharapkan yaitu 75, maka untuk menguji hipotesis tersebut, analisis uji – t satu sampel digunakan untuk menguji ketuntasan, dimana hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

Uji hipotesis :

Ho :  $\mu = 75$

Ha :  $\mu \neq 75$

Hasil dari analisis uji ketuntasan yang diharapkan dapat dilihat pada Tabel 5.7 berikut.

Tabel 5.7 Ketuntasan Aktivitas Kelas Eksperimen

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
keaktifan	7.441	28	.000	8.966	6.50	11.43

Hasil output pada tabel 5.7 di atas diperoleh Sig. (2-tailed) = 0.000. Kriteria pengujian apabila Sig. (2-tailed) < Alpha 0,05 maka Ho ditolak. Dengan kata lain aktivitas belajar taruna tidak sama 75. Dari perolehan rata – rata terlihat nilai mean diatas 75, maka dapat dikatakan aktivitas belajar taruna tersebut sudah tuntas pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 5.8 Tabel Rata – Rata Aktifitas Taruna

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
keaktifan	29	83.97	6.489	1.205

Pada Tabel 5.8 terlihat nilai mean diperoleh sebesar 83,97 sehingga sudah melebihi target nilai ketuntasan yang diinginkan yaitu 75. Dengan kata lain aktivitas belajar taruna tersebut sudah tuntas pada saat proses pembelajaran dilaksanakan. Hal ini membuktikan metode ini meningkatkan keaktifan belajar Taruna.

## 2) Minat Belajar

Indikator minat belajar taruna adalah nilai minat belajar mencapai nilai rata-rata kelas yang diharapkan yaitu 75, maka untuk menguji hipotesis tersebut, analisis uji – t satu sampel digunakan untuk menguji ketuntasan, dimana hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$H_0 : \mu = 75$$

$$H_a : \mu \neq 75$$

Hasil dari analisis uji ketuntasan yang diharapkan dapat dilihat pada Tabel 5.9.

Tabel 5.9 Ketuntasan Minat Belajar Kelas Eksperimen

One-Sample Test						
Test Value = 75						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
minat	8.417	28	.000	7.897	5.97	9.82

Hasil output pada Tabel 5.9 diperoleh Sig. (2-tailed) = 0,000. Kriteria pengujian apabila Sig.(2-tailed) < Alpha 0,05 maka Ho ditolak. Karena nilai Sig. (2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000 lebih dari nilai signifikansi alpha 0,05 maka Ho ditolak.

Dengan kata lain nilai minat belajar taruna lebih dari 75. Dari perolehan rata-rata terlihat nilai mean 85, maka dapat dikatakan minat belajar taruna sudah tuntas pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 5.10 Rata – Rata Minat Belajar Taruna Kelas Eksperimen

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
minat	29	82.90	5.052	.938

Pada tabel 5.10 terlihat nilai mean sebesar 82,90 sehingga sudah mencapai nilai ketuntasan yang diinginkan. Dengan kata lain nilai minat belajar sdah tuntas pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

### 3) Prestasi belajar kelas eksperimen

Indikator prestasi belajar kelas eksperimen adalah mencapai nilai rata-rata melebihi nilai 75, maka untuk menguji hipotesis tersebut, analisis uji – t satu sampel digunakan untuk menguji ketuntasan prestasi belajar kelas eksperimen, dimana hipotesis yang digunakan sebagai berikut.

Hipotesis

Ho :  $\mu = 75$

Ha :  $\mu \neq 75$

Hasil dari analisis uji ketuntasan yang diharapkan dapat dilihat pada Tabel 5.11.

Tabel 5.11 Ketuntasan Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

One-Sample Test						
	Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
akhireksprn	5.451	28	.000	11.207	7.00	15.42

Hasil output pada Tabel 5.11 diperoleh Sig. (2-tailed) = 0,000. Kriteria pengujian apabila Sig.(2-tailed) < Alpha 0,05 maka Ho ditolak. Dengan kata lain nilai prestasi belajar kelas eksperimen tidak sama dengan 75. Dari perolehan nilai rata-rata nilai mean diatas 75, maka dapat dikatakan prestasi belajar kelas eksperimen tersebut sudah tuntas pada saat proses pembelajaran dilaksanakan.

Tabel 5.12 Rata – Rata Prestasi Belajar Kelas Eksperimen

One-Sample Statistics				
	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
akhireksprn	29	86.21	11.072	2.056

Pada Tabel 5.12 terlihat mean diperoleh sebesar 86,21 sehingga sudah melebihi dari nilai yang diinginkan yaitu 75. Dengan kata lain prestasi belajar kelas Eksperimen sudah tuntas pada saat proses pembelajaran sudah dilaksanakan.

### 5.2.3 Pengaruh Aktifitas Taruna terhadap Prestasi Belajar

Hasil analisis uji pengaruh yang diberikan oleh aktivitas taruna terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada analisis regresi berikut dengan menghitung atau menguji kelinieran dari variabel aktivitas (*independent*) terhadap variabel prestasi belajar (*dependent*) dari proses eksperimen.

Uji hipotesis :

$H_0 : \beta_1 = 0$  (persamaan tidak linear)

$H_a : \beta_1 \neq 0$  (persamaan adalah linear)

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan uji linear. Berdasarkan hasil analisis uji regresi dengan variabel bebas (x) yaitu nilai aktivitas taruna terhadap variabel terikat (y) yaitu nilai prestasi belajar taruna seperti dalam Tabel 5.13 berikut.

Tabel 5.13 Analisis Regresi Aktivitas Taruna terhadap Prestasi Belajar

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-35.046	15.275		-2.294	.030
	keaktifan	1.446	.182	.837	7.960	.000

a. Dependent Variable: akhireksprn

Pengaruh nilai aktivitas taruna (X) terhadap prestasi belajar taruna (Y) diperoleh persamaan estimator regresi linier sederhana dari tabel coefficients yaitu  $Y = -35,046 + 1,446X$ , artinya aktivitas taruna terhadap prestasi belajar mendapat nilai  $\beta = 0,837$  dari variabel X. Nilai  $a$  (konstanta) = -35,046 merupakan pengaruh lain yang diberikan selain dari aktivitas taruna atau menyatakan jika tidak ada keaktifan, maka prestasi belajar taruna -35,046. Koefisien regresi sebesar 1.446 menyatakan bahwa setiap ada peningkatan prestasi taruna akan meningkatkan sebesar 1,446.

Berdasarkan tabel 5.13 juga terlihat bahwa nilai Sig. = 0,030 < Sig. (0,05) artinya  $H_0$  ditolak atau metode regresi linear, dan artinya koefisien regresi berarti. Keberartian regresi dapat dilanjutkan dengan mencari pengaruh seberapa besar pengaruh aktifitas terhadap prestasi belajar.

Tabel 5.14 Keberartian koefisien regresi keaktifan terhadap prestasi belajar

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2407.100	1	2407.100	63.366	.000 <sup>a</sup>
	Residual	1025.659	27	37.987		
	Total	3432.759	28			

a. Predictors: (Constant), keaktifan

b. Dependent Variable: akhireksprn

Tabel 5.14 diperoleh nilai  $F_{hitung} = 63,366$  dengan tingkat signifikansi adalah 0,000. Nilai Sig. = 0,000 < 0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksikan prestasi belajar Taruna. Besar pengaruh yang diberikan oleh aktifitas taruna terhadap prestasi belajar dapat dianalisis pada tabel 5.15 sebagai berikut.

Tabel 5.15 Pengaruh Aktifitas terhadap Prestasi Belajar Taruna

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.837 <sup>a</sup>	.701	.690	6.163

a. Predictors: (Constant), keaktifan

Nilai R Square yang diperoleh adalah 0,701 (adalah kuadrat dari angka korelasi = 0,837). Artinya aktifitas taruna (variabel X) mempengaruhi prestasi belajar (variabel Y) sebesar 70,1%. Hal ini berarti 70,1% variabel Y dapat dipengaruhi oleh variabel X, sedangkan sisanya 100% - 70,1% = 29,9% dipengaruhi oleh sebab lain.

#### 5.2.4 Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar

Hasil analisis uji pengaruh yang diberikan oleh minat Taruna terhadap prestasi belajar dapat dilihat pada analisis regresi berikut dengan menghitung atau menguji kelinieran dari variabel minat belajar (*independent*) terhadap variabel prestasi belajar (*dependent*) dari proses eksperimen.

Uji hipotesis :

Ho :  $\beta_2 = 0$  (persamaan tidak linier)

Ha :  $\beta_2 \neq 0$  (persamaan adalah linear)

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan uji linier. Berdasarkan hasil analisis uji regresi dengan variabel bebas (X) yaitu nilai minat belajar Taruna terhadap variabel terikat (Y) yaitu nilai prestasi belajar seperti dalam tabel berikut.

Tabel 5.16 Analisis Regresi Minat Belajar Taruna terhadap Prestasi Belajar

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-53.981	22.279		-2.423	.022
	minat	1.691	.268	.772	6.304	.000

a. Dependent Variable: akhireksprn

Pengaruh nilai minat taruna (X) terhadap prestasi belajar taruna (Y) diperoleh persamaan estimator regresi linier sederhana dari tabel coefficients yaitu  $Y = -53,981 + 1,691X$  artinya minat belajar dalam proses pelaksanaan pembelajaran berpengaruh positif terhadap prestasi belajar, artinya minat taruna terhadap prestasi belajar mendapat nilai  $\beta = 0,772$  dari variabel X. Nilai  $a$  (konstanta) = -53,981 merupakan pengaruh lain yang diberikan selain dari aktivitas taruna atau menyatakan jika tidak ada keaktifan, maka prestasi belajar taruna -53,981. Koefisien regresi sebesar 1.691 menyatakan bahwa setiap ada peningkatan prestasi taruna akan meningkatkan sebesar 1,691.

Berdasarkan tabel 5.16 juga terlihat bahwa nilai Sig. = 0,022 < Sig. (0,05) artinya Ho ditolak atau metode regresi linear, dan artinya koefisien regresi berarti. Keberartian regresi dapat dilanjutkan dengan mencari pengaruh seberapa besar pengaruh aktifitas terhadap prestasi belajar.

Tabel 5.16 Keberartian koefisien regresi minat terhadap prestasi belajar

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2043.914	1	2043.914	39.735	.000 <sup>a</sup>
	Residual	1388.845	27	51.439		
	Total	3432.759	28			

a. Predictors: (Constant), minat

b. Dependent Variable: akhireksprn

Tabel 5.16 diperoleh nilai  $F_{hitung} = 39,735$  dengan tingkat signifikansi adalah 0,000. Nilai  $Sig. = 0,000 < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksikan prestasi belajar Taruna. Besar pengaruh yang diberikan oleh minat taruna terhadap prestasi belajar dapat dianalisis pada tabel 5.15 sebagai berikut.

Tabel 5.17 Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Taruna

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.772 <sup>a</sup>	.595	.580	7.172

a. Predictors: (Constant), minat

Nilai R Square yang diperoleh adalah 0,595 (adalah kuadrat dari angka korelasi = 0,772). Artinya minat taruna (variabel X) mempengaruhi prestasi belajar (variabel Y) sebesar 59,5%. Hal ini berarti 59,5% variabel Y dapat dipengaruhi oleh variabel X, sedangkan sisanya  $100\% - 59,5\% = 40,5\%$  dipengaruhi oleh sebab lain.

### 5.2.5 Pengaruh Aktivitas dan Minat Taruna terhadap Prestasi Belajar

Analisis regresi berganda berikut digunakan untuk menguji secara bersama – sama ketiga variabel yaitu aktivitas taruna ( $X_1$ ) dan Minat ( $X_2$ ) terhadap prestasi

belajar (Y). Dalam hal ini untuk mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan ketiga variabel tersebut. Untuk mengetahui hipotesis ini maka hipotesis uji yang digunakan adalah sebagai berikut.

Hipotesis uji :

Ho :  $\beta = 0$  dimana  $\beta = \begin{bmatrix} b_1 \\ b_2 \end{bmatrix}$  persamaan tidak linier.

Ha :  $\beta \neq 0$  (persamaan adalah linier)

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi berganda. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh output tabel 5.18 berikut.

Tabel 5.18 Analisis Regresi Aktif dan Minat terhadap Prestasi Belajar

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-60.213	17.557		-3.430	.002
	keaktifan	1.014	.240	.594	4.218	.000
	minat	.740	.309	.337	2.396	.024

a. Dependent Variable: akhireksprn

Pengaruh nilai aktivitas taruna ( $X_1$ ) dan minat ( $X_2$ ) terhadap prestasi belajar (Y) diperoleh persamaan estimator regresi linier berganda dari tabel coefficient yaitu  $Y = -60,213 + 1,014X_1 + 0,740X_2$ , artinya aktifitas dan minat dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap prestasi belajar taruna mendapat nilai  $b = 1,014$  dari variabel  $X_1$  dan nilai  $c = 0,740$  dari variabel  $X_2$ . Nilai  $a = -60,213$  merupakan pengaruh lain yang diberikan selain aktifitas dan minat belajar.

Keberartian koefisien regresi dapat dilanjutkan dengan mencari seberapa besar pengaruh keaktifan dan minat belajar terhadap prestasi belajar. Besar keberartian koefisien regresi dapat dilihat pada tabel 5.19 berikut.

Tabel 5.19 Keberartian Koefisien Regresi Aktifitas dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2608.127	2	1304.064	41.116	.000 <sup>a</sup>
	Residual	824.631	26	31.717		
	Total	3432.759	28			

a. Predictors: (Constant), minat, keaktifan

b. Dependent Variable: akhireksprn

Berdasarkan tabel 5.19 diperoleh nilai  $F_{hitung} = 41,116$  dengan tingkat signifikansi = 0,000. Karena nilai Sig. = 0,000 < 0,05 maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksikan prestasi belajar. Besar pengaruh yang diberikan oleh aktifitas dan minat belajar taruna terhadap prestasi belajar dapat dianalisis seperti pada tabel 5.20 berikut ini.

Tabel 5.20 Pengaruh Aktifitas dan Minat terhadap Prestasi Belajar

**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.872 <sup>a</sup>	.760	.741	5.632

a. Predictors: (Constant), minat, keaktifan

b. Dependent Variable: akhireksprn

Nilai R Square yang diperoleh berdasarkan tabel 5.20 adalah 0,760 artinya aktivitas taruna ( $X_1$ ) dan minat belajar ( $X_2$ ) mempengaruhi prestasi belajar (Y) sebesar 76,0 %. Hal ini berarti 76,0% variabel prestasi belajar (Y) dapat dipengaruhi oleh variabel aktivitas taruna dan minat belajar, sedangkan sisanya 100% - 76% = 24% dipengaruhi oleh sebab lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

### 5.3 Kesimpulan

#### 5.3.1 Peningkatan Keaktifan, Minat dan Prestasi Belajar

Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan dan minat belajar dalam pembelajaran pendekatan TPS dengan menggunakan CD Interaktif, deskripsi aktivitas Taruna kelas eksperimen dari 29 Taruna bahwa nilai

median 85,00 artinya ada separuh responden nilainya diatas 85,00 dan separuh lagi nilainya dibawah 85,00. Dari data diperoleh modus 85, artinya kebanyakan responden mendapat total nilai 85. Nilai tertinggi yang diperoleh Taruna adalah 95 dan nilai terendah adalah 75, dengan rentang nilai 20. Rata – rata nilai aktivitas Taruna kelas eksperimen adalah 83,97.

Minat belajar taruna kelas eksperimen dari 29 Taruna bahwa nilai median 85,00 artinya ada separuh Taruna nilainya di atas 85,00 dan separuh lagi di bawah 85,00. Selain itu, diperoleh modus 85, jadi kebanyakan Taruna mendapat total nilai 85. Nilai tertinggi yang diperoleh Taruna adalah 91 dan nilai terendah adalah 75, dengan rentang nilai 16. Rata – rata nilai Taruna kelas eksperimen adalah 82,90.

Hasil nilai prestasi belajar dapat dideskripsikan bahwa nilai median 90,00 artinya ada separuh responden yang nilainya diatas 90,00 dan separuh lagi di bawah 90,00. Diperoleh modus 90, jadi kebanyakan responden mendapat nilai 90. Nilai tertinggi yang diperoleh Taruna adalah 100 dan nilai terendah adalah 60. Rata – rata nilai Taruna kelas eksperimen adalah 86,21.

Secara umum strategi pembelajaran TPS, mengakibatkan emosi taruna lebih aktif atau semangat taruna belajar lebih meningkat, selain itu juga taruna juga lebih termotivasi dalam belajar. Bahkan taruna sudah mengerti ma memberi kepada anggota kelompok yang belum paham, sedangkan yang belum paham tidak sungkan untuk bertanya kepada temannya. Beberapa taruna sudah berani bertanya kepada dosen bila ada soal yang belum bisa dikerjakan. Untuk lebih berani dalam mengungkapkan pendapat, taruna diberi kesempatan maju ke depan kelas.

Suasana yang lebih kondusif dan lebih aktif membuat prestasi belajar taruna lebih meningkat. Hal ini tampak dalam kenaikan prestasi belajar seelum dan sesudah pembelajaran.

### **5.3.2 Analisis Regresi**

Tujuan pengujian hipotesis adalah pengujian generalisasi hasil penelitian adalah berdasarkan pada satu sampel (Sugiyono, 2006). Pengaruh keaktifan, minat belajar terhadap prestasi belajar secara umum adalah hasil penelitian menyatakan taruna lebih aktif. Berdasarkan hasil analisis, bahwa prestasi belajar para taruna dengan pendekatan TPS berbeda dengan signifikan. Hal ini dimungkinkan oleh tanggapan positif para taruna. Suasana pembelajaran membuat para taruna menjadi lebih berani bertanya kepada temannya.

### **5.3.3 Pengaruh Keaktifan terhadap Prestasi Belajar**

Hasil menunjukkan persamaan regresi  $Y = -35,046 + 1,446X$  adalah linier dan besar pengaruh keaktifan terhadap prestasi belajar adalah 70,1%. Hal tersebut menunjukkan bahwa taruna makin ditingkatkan keaktifannya dalam pembelajaran akan semakin baik prestasi belajarnya. Disini peran pembelajaran dengan metode TPS dengan menggunakan CD Interaktif dapat membantu peningkatan keaktifan taruna dalam belajar. Terbukti dengan perolehan peningkatan prestasi belajar taruna.

### **5.3.4 Pengaruh Minat belajar terhadap Prestasi Belajar**

Hasil menunjukkan persamaan regresi  $Y = -53,981 + 1,691X$  adalah linier dan besar pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar adalah 59,5%. Hal tersebut menunjukkan semakin besar minat belajar taruna maka dalam pembelajaran semakin baik prestasi belajarnya.

### **5.3.5 Pengaruh Keaktifan dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar**

Dari hasil analisis dapat dilihat bahwa variabel keaktifan dan variabel minat belajar yang menggunakan pendekatan TPS mempunyai pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar. Berdasar hasil uji pengaruh menunjukkan bahwa variabel keaktifan dan variabel minat belajar mempunyai pengaruh sebesar 70% terhadap prestasi belajar.

### **5.3.6 CD Interaktif**

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang dikemas dalam sebuah CD (Compact Disk) dengan tujuan aplikasi interkatif di dalamnya. Disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Simpulan**

Dari seluruh rangkaian kegiatan penelitian, berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Pembelajaran pendetakan TPS dengan menggunakan CD Interaktif menuntaskan aktivitas belajar rata – rata 83,97 ; minat belajar rata – rata 82,90 ; dan prestasi belajar rata – rata 86,21. Dengan demikian sesuai dengan yang diharapkan.
- 2) Strategi pembelajaran TPS dapat membuat taruna lebih bersemangat belajar sehingga pembelajaran mencapai nilai yang diharapkan.
- 3) Keaktifan dan minat belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar.
- 4) Pembelajaran TPS jadi efektif, karena taruna telah memahami materi kemudian dikelas dapat menjelaskan kepada temannya, sehingga taruna lebih cepat menguasai materi.

#### **6.2 Saran**

- 1) Pembelajaran di kelas akan lebih efektif jika para dosen aktif, kreatif. Selain itu pembelajaran akan lebih bermakna bagi taruna jika dosen menggunakan metode pendekatan pembelajaran yang membuat taruna aktif dan mempunyai minat belajar yang baik.
- 2) Pembelajaran dengan metode pendekatan TPS sangat bermakna bagi para taruna dalam pengembangan kehidupan sosialnya.
- 3) Perlu penelitian lebih lanjut guna membuat daftar – daftar pendekatan pembelajaran yang cocok dengan materi matakuliah. Dengan demikian daftar tersebut membant para dosen sebagai fasilitator di perguruan tinggi. Pemilihan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kemampuan para taruna.

## **Daftar Pustaka**

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Binadja, A. 2008. *Pedoman Evaluasi Disain Multimedia*. Semarang : UNNES
- Budiningsih, A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Bungin, Burhan (2009). *Metodologi penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Penerbit Kencana Prenada Media Grup.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeto
- Sudjana, N. Dan Rivai, A. 1991. *Multimedia Pengajaran*. Bandung : CV. Sinar Baru Bandung.
- Suyanto.2005. *Multimedia*. Yogyakarta : Andi Offset.

**Lampiran 1 : Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen**

No	NRP	Nama	Nilai			
			pre-test	post-test	aktif	minat
1	145230030	APRI BAGAS HANDOKO	35	85	80	80
2	145230031	APRIZAL KARNAL	40	95	85	86
3	145230032	ARDI WIJAYA	45	80	75	78
4	145230033	ARDIAN CREZHA YOHANES	40	90	85	83
5	145230034	ARIF BUDIYANTO	20	65	78	75
6	145230035	ARIS YULIYANTO	45	95	90	85
7	145230036	AYUDYA APRILENA	30	75	75	75
8	145230037	AZIS ANWAR	100	100	95	90
9	145230038	BOBBY WIBOWO	35	75	75	75
10	145230039	BOY KESATIA SINAGA	20	90	90	85
11	145230040	CHOIRUL ANWAR	55	95	90	82
12	145230041	DANANG FAJRI KURNIAWAN	40	95	85	86
13	145230042	DANANG OKVINNANDO	15	75	75	83
14	145230043	DAVID O. SINAMBELA	95	100	90	88
15	145230044	DEDY SETYAWAN	20	80	80	84
16	145230045	DENI DARMANSYAH	30	85	85	91
17	145230046	DENI RIYANTO	25	60	75	75
18	145230047	DENY SAMUDRA	40	100	95	90
19	145230048	DESTA IKA DEVONA	30	85	83	83
20	145230049	DESTRIWANTO	30	90	90	85
21	145230051	DICKY WISNU KUSUMA DARU	40	80	80	85
22	145230052	DIMAS LAKSMANA PERMADI	30	95	80	85
23	145230053	DINO ALFIANSYAH	20	65	78	75
24	145230054	DWI ADI SASMITO	25	90	88	85
25	145230055	DWI CANDRA OKTAVIYANTO	30	90	85	80
26	145230056	DWI HARTANTO	25	90	85	90
27	145230057	DWI OKTAVIAN	70	100	95	85
28	145230058	DWI VITASARI	30	80	78	75
29	145230060	TRI ANANDA BASMA BIMANTARA	35	95	90	85

**Lampiran 2 : Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol**

No	NRP	Nama	Nilai
1	145230001	ACHMAD LUTHFI BAIDLOWI	80
2	145230002	ADE FAIZAL AMIR	75
3	145230003	ADELAN ISMA'IL	75
4	145230004	ADI ASTOMO	65
5	145230005	ADI CAHDANI	65
6	145230006	ADI KUSUMA	80
7	145230007	ADINDA MUHAMAD MIFTAH FARID	75
8	145230009	ADITYA KARSELAN	80
9	145230010	ADITYA MAHENDRA SAPUTRA	80
10	145230011	ADRIANUS OLA BLIKON	85
11	145230012	AGUNG RAY FAHLEFI	75
12	145230013	AGUS DWI SUSENO	90
13	145230014	AGUS SUPRIYANDI	80
14	145230015	AHMAD IKHSAN BUKHORI	85
15	145230016	AHMAD NURUL ISTIQOMAH	85
16	145230017	AKBAR ALI AZIZUL MULQI	80
17	145230018	ALDIDA FADHIL MOCHAMMAD	80
18	145230019	ALEN SYAHRIL HIDAYAH	90
19	145230020	ALEXANDER CHRISNA KURNIAWAN	85
20	145230021	ALEXANDER UBER	80
21	145230022	ALFINDA SUMINARYULI PRAMONO	90
22	145230023	AMINUR ROSIT	80
23	145230024	ANDREAS HENDRA ADINUGRAHA	80
24	145230025	ANDRYAN SAPUTRA	80
25	145230026	ANGGA ALWI RACHMADANI	75
26	145230027	ANGGA NUGRAHA	80
27	145230028	ANGGI ALIF FRANANDA	85
28	145230029	ANGGI IKA PRAJA	80
29	135130125	RADITAMA ISA KURASAWA	80

**Lampiran 3 : Kuisisioner Indikator Minat Taruna Belajar**

**Nama Taruna :**

**Kelas :**

No.	Indikator Minat Belajar	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Saya sudah belajar mata kuliah kode isyarat visual pada malam hari sebelum pelajaran esok hari					
2.	Bagi saya matakuliah isyarat visual menyenangkan					
3.	Saya suka bercanda ketika proses pembelajaran					
4.	Saya tetap memperhatikan penjelasan dosen meskipun saya duduk paling belakang					
5.	Saya belajar matakuliah kode isyarat visual ketika akan menghadapi ujian					
6.	Saya berusaha selalu hadir pada kuliah kode isyarat visual					
7.	Jika diberi tugas, Saya akan mengerjakan dengan sungguh – sungguh.					
8.	Banyak memperoleh kesempatan berbicara, mengeluarkan pendapat, atau bertanya kepada dosen atau teman					
9.	Saya bersemangat ketika dosen menerangkan matakuliah kode isyarat visual					
10.	Saya merasa senang apabila ada kegiatan belajar kelompok matakuliah kode isyarat visual					
11.	Saya tidak mencatat materi apa yang disampaikan dosen					
12.	Saya mengerjakan latihan soal di rumah meskipun tidak ada tugas dari dosen					
13.	Saya merasa senang apabila dosen memberikan dosen					
14.	Saya mengikuti ajakan teman untuk membolos jika ada kesempatan					
15.	Menurut saya matakuliah kode isyarat visual bermanfaat untuk masa depan					

**Keterangan :**

- 1 = Sangat Setuju
- 2 = Setuju
- 3 = Ragu – Ragu

- 4 = Tidak Setuju
- 5 = Sangat Tidak setuju

**Lampiran 4 : Kuisisioner Indikator Keaktifan Taruna**

**Nama Taruna :**  
**Kelas :**

No.	Indikator Keaktifan Taruna	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Keaktifan Taruna dalam belajar					
2	Keaktifan Taruna dalam diskusi					
3	Partisipasi dalam diskusi kelompok					
4	Keaktifan Taruna dalam praktikum					
5	Keaktifan dalam kerja sama antar sesama anggota kelompok					
6	Kesiapan mengikuti pelajaran					
7	Kektifan Taruna di saat dosen memberikan apersepsi dan motivasi					
8	Keaktifan dalam mempresentasikan hasil diskusi					
9	Keaktifan dalam mengajukan pertanyaan					
10	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan					
11	Keaktifan dalam memberikan pendapat					
12	Keaktifan Taruna dalam memperhatikan keterangan dosen					
13	Keaktifan Taruna dalam menjelaskan ke anggota kelompok					
14	Konsentrasi dalam pembahasan masalah					
15	Kesungguhan dalam praktik					

Keterangan :

- 1 = Sangat Aktif
- 2 = Aktif
- 3 = Kurang Aktif
- 4 = Tidak Aktif
- 5 = Tidak Berkonsentrasi

## Lampiran 5 : Foto Kegiatan Pembelajaran



Peneliti sedang menerangkan sistem pembelajaran di depan kelas



Peneliti sedang menjelaskan kepada taruna yang belum paham materi



Taruna membentuk kelompok dan menyelesaikan tugas dari Peneliti



Taruna sedang berbagi jawaban dengan antar kelompok



Taruna sedang mempresentasikan hasil diskusi



Taruna sedang menyimak teman yang sedang mempresentasikan hasil diskusi