

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DENGAN MEDIA VIDEO DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI SMA MSCS SURABAYA

Hasan Hutagalung ¹⁾, Mustaji ²⁾, Suhari ³⁾

Program Studi Teknologi Pendidikan Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Jawa Timur, Indonesia ^{1,2,3)}

Corresponding Author :

galung.hasan@gmail.com ¹⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan model pembelajaran langsung dengan media video dan tingkat motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan di SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya pada kelas XI, dengan total 54 siswa sebagai populasi penelitian. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Kelas eksperimen menerima pembelajaran menggunakan media video, sementara kelas kontrol tidak menggunakan media video. Data dikumpulkan melalui angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran langsung dengan media video berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, dengan peningkatan sebesar 11,6%. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran langsung dengan media video, semakin meningkat pula hasil belajar siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, dengan peningkatan sebesar 20,1%. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Lebih lanjut, penelitian juga menemukan bahwa kombinasi penggunaan model pembelajaran langsung dengan media video dan tingkat motivasi belajar siswa berdampak positif terhadap hasil belajar, dengan peningkatan sebesar 11%. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin baik penerapan media video dalam pembelajaran dan semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Berdasarkan temuan penelitian, penulis merekomendasikan agar pihak sekolah berusaha untuk melengkapi peralatan atau media yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penting juga untuk memotivasi guru-guru agar meningkatkan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi pertimbangan bagi penelitian di masa depan dalam mengembangkan dan memperluas penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Kata Kunci: Media video, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract

This research aims to explore the influence of using direct instructional model with video media and the level of learning motivation on students' learning outcomes. The study was conducted at SMA Mawar Sharon Christian School in Surabaya, for 11th-grade students, with a total of 54 students as the research population. The research method used was an experimental study with a quantitative approach. The experimental group received learning with video media, while the control group did not use video

History:

Received : 25 Februari 2023

Revised : 10 Oktober 2023

Accepted: 23 Oktober 2023

Published: 31 Oktober 2023

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



media. Data were collected through questionnaires and tests. The results of the study showed that the use of direct instructional model with video media had a positive impact on students' learning outcomes, with an increase of 11.6%. This indicates that the better the implementation of the direct instructional model with video media, the more significant the improvement in students' learning outcomes. Furthermore, students' learning motivation also significantly affected learning outcomes, with an increase of 20.1%. This means that the higher the students' learning motivation, the better their learning outcomes. Moreover, the study also found that the combination of using direct instructional model with video media and students' learning motivation positively influenced learning outcomes, with an increase of 11%. This suggests that the better the implementation of video media in learning and the higher the students' learning motivation, the more significant the improvement in students' learning outcomes. Based on the research findings, the authors recommend that the school authorities make efforts to provide the necessary equipment or media for the smooth learning process. It is also essential to motivate teachers to enhance creativity in creating interesting and enjoyable learning experiences. The results of this research can serve as a consideration for future research in developing and expanding the effective use of instructional media.

Keywords: Video media, Learning motivation, Learning outcomes

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia karena melalui proses pendidikan, individu dapat mendapatkan bimbingan dan kontribusi yang esensial untuk kemajuan suatu masyarakat. Menurut Sadiman (2018), salah satu aspek mendasar dalam bidang pendidikan adalah proses belajar mengajar, yang memegang peran krusial dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran yang efektif, para siswa harus dapat meningkatkan minat dan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran, sehingga mereka dapat menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses belajar. Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) juga menyatakan bahwa dengan berpartisipasi dalam olahraga dan menjaga kesehatan secara teratur, individu akan mengalami pengalaman belajar yang mendukung pertumbuhan fisik dan perkembangan mental yang lebih baik. Selain itu, hal ini juga membantu membentuk gaya hidup sehat dan menjaga kebugaran sepanjang hidup. Peserta didik yang memiliki kebugaran jasmani yang baik akan cenderung memiliki kondisi kesehatan yang baik, yang didefinisikan sebagai memiliki ketenangan, fokus yang baik, serta semangat belajar yang lancar. Diharapkan dengan kondisi tersebut, mereka dapat mencapai prestasi belajar yang maksimal. Pada pembelajaran yang sudah berlangsung selama dua tahun terakhir di SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya kelas XI, penulis melihat bahwa proses kegiatan pembelajaran *Physical and Health Education* (PHE) dari peralihan pembelajaran daring (*online*) menjadi pembelajaran tatap muka (*offline*) tidaklah mudah bagi siswa untuk beradaptasi. Dari observasi yang dilakukan bahwa siswa mengalami kesulitan untuk memahami dan mengerti mengimplementasikan yang diajarkan oleh guru. Dilihat dari data penilaian yang sudah dilakukan pada term 2 tahun akademik 2022/2023, penulis menemukan bahwa hasil penilaian pada materi bola voli dan bola tangan beberapa siswa memiliki

nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 73. Dari 54 siswa, hanya 30 siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Oleh karena itu guru memberikan penilaian tambahan melalui permainan sederhana bola voli dan bola tangan yang sudah dimodifikasi untuk perbaikan nilai siswa. Observasi lain adalah melalui wawancara/diskusi ketika pembelajaran maupun di luar jam pelajaran dengan siswa penulis temukan bahwa: siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran PHE karena mereka berpikir tidak terlalu penting dalam karir nantinya, siswa kurang suka dengan olahraga dan siswa tidak memiliki kemampuan dalam praktik olahraga. Melalui pembelajaran yang sudah dilaksanakan maka guru perlu mengidentifikasi untuk memahami sampai dimana kemampuan siswa. Guru sebagai tenaga pengajar tentunya sudah membimbing siswa secara langsung di kelas atau dilapangan dengan bertindak sebagai fasilitator dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Dengan memahami motivasi dan cara belajar individu peserta didik, guru dapat mengadopsi metode mengajar dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan situasi belajar mereka. Oleh karena itu, peran guru memiliki signifikansi yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Para peneliti telah mendukung pandangan ini dan menekankan bahwa sebagai pendidik, guru diharapkan mampu menjalankan tugas mereka dengan efektif (Ardiansah, 2018). Efektivitas kegiatan pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memilih metode mengajar dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan media pembelajaran video. Penerapan media pembelajaran video diharapkan mampu mengatasi kebosanan selama proses pembelajaran dan merangsang minat belajar siswa, yang pada gilirannya akan membuat mereka lebih aktif dalam memahami materi yang diajarkan. Dampaknya adalah meningkatnya kemampuan siswa dalam belajar (Fatirul, 2022). Karena itu, penulis akan memanfaatkan media video sebagai metode pengajaran, dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran dan memotivasi siswa selama kegiatan belajar mengajar (KBM), dengan harapan bahwa hasil belajar siswa akan meningkat.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain eksperimen digunakan untuk menggabungkan data distribusi, data *pre-test*, dan data *post-test* guna mencapai tujuan penelitian. Subjek penelitian tidak dipilih secara acak (random), melainkan berdasarkan kelompok yang sudah terbentuk alami dalam satu kelompok utuh. Kelompok-kelompok yang dimaksud adalah siswa kelas XI SMA Mawar Sharon Christian School (MSCS) yang terdiri dari kelas 11 Science 1, 11 Science 2 (kelompok eksperimen), dan 11 Social (kelompok kontrol). Populasi penelitian berfokus pada 54 siswa kelas XI di SMA Mawar Sharon Christian School (MSCS) Surabaya. Penelitian ini dilakukan di

Gedung Vision, lantai 13, SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya (MSCS). Dalam proses pengumpulan data, peneliti menerapkan teknik *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal subjek penelitian sebelum mereka mengalami perlakuan khusus. Tes yang sama diberikan baik kepada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Setelah perlakuan diberikan, *posttest* dilakukan pada kedua kelompok untuk mengamati perbedaan hasil tes antara keduanya. Tes *posttest* ini identik dengan tes awal yang telah diberikan sebelumnya. Selain itu, sebagai alat pengumpulan data tambahan, peneliti juga memanfaatkan kuesioner. Kuesioner berisi pertanyaan dan pernyataan, yang dapat berbentuk pertanyaan tertutup atau terbuka, dan dapat disampaikan langsung kepada responden. Penggunaan kuesioner dianggap efisien jika peneliti memiliki pemahaman yang jelas mengenai variabel yang akan diukur dan harapan dari respon responden. Berikut adalah prosedur yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Persiapan Penelitian
 - a. Mengajukan surat permohonan izin penelitian.
 - b. Berkonsultasi dengan pihak sekolah dan guru wali kelas.
2. Persiapan Pelaksanaan Penelitian
3. Menyiapkan perangkat-perangkat mengajar, termasuk Silabus, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), soal *pretest* dan juga *posttest*, LKS (Lembar Kerja Siswa), buku paket, kehadiran siswa, dan media/model pembelajaran.
4. Melaksanakan Kegiatan Belajar Mengajar
 - a. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan kepada tiga kelas yang menjadi sampel penelitian (2 kelas Science & 1 kelas Social).
 - b. Pada awal proses pembelajaran, ketiga kelas diberikan soal *pretest* dan mengisi angket/kuesioner.
 - c. Selanjutnya, kelas 11 Science 1 dan 11 Science 2 diberikan perlakuan model pembelajaran video, sementara kelas 11 Social menerima perlakuan model pembelajaran konvensional.
 - d. Proses pembelajaran berlangsung selama empat kali pertemuan. Pertemuan pertama berfokus pada penjelasan materi badminton dan praktik teknik dasar servis dan gerakan kaki. Pertemuan kedua melibatkan praktik teknik dasar smash dan pukulan lob, netting, drive, dan gerak tipu. Pertemuan ketiga mencakup simulasi permainan badminton sesuai peraturan. Pada pertemuan terakhir, dilakukan *posttest* (ulangan performa) pada ketiga kelas.
5. Pengolahan Data
 - a. Data dikumpulkan dan diolah menggunakan Microsoft Excel & SPSS 25.
 - b. Kesimpulan ditarik berdasarkan analisis data yang telah dilakukan.
6. Penulisan Laporan

Tahap akhir dari proses pelaksanaan penelitian adalah menyusun laporan hasil penelitian, yang dianggap sangat penting.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Deskriptif Data Penelitian

Setelah mendapatkan data, data tersebut kemudian diolah dengan menggunakan analisis Anova dua jalur. Untuk melihat hasil dari deskripsi data penelitian, maka dilakukan analisis statistik deskriptif, sehingga menghasilkan deskriptif statistik seperti tabel berikut:

Tabel 1. Deskriptif Statistik
Descriptive Statistics

Dependent Variable: HASIL BELAJAR				
MODEL PEMBELAJARAN	MOTIVASI BELAJAR	Mean	Std. Deviation	N
LANGSUNG MEDIA VIDEO	TINGGI	89.94	5.344	17
	RENDAH	79.88	4.031	16
	Total	85.06	6.928	33
TANPA MEDIA VIDEO	TINGGI	87.33	5.635	9
	RENDAH	81.00	3.742	12
	Total	83.71	5.542	21
Total	TINGGI	89.04	5.481	26
	RENDAH	80.36	3.880	28
	Total	84.54	6.404	54

Sumber: Hasil Perhitungan Deskriptif Statistik

Berdasarkan tabel deskriptif statistik, terdapat informasi mengenai hasil belajar siswa dari dua kondisi, yaitu siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung dengan media video dan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Jumlah siswa yang termasuk dalam kelompok ini adalah 17 orang, dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 89,94. Selain itu terdapat juga kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran langsung dengan media video namun memiliki motivasi belajar rendah. Jumlah siswa dalam kelompok ini sebanyak 16 orang, dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,88. Selanjutnya, terdapat kelompok siswa yang mengikuti model pembelajaran tanpa media video namun memiliki motivasi belajar tinggi. Jumlah siswa dalam kelompok ini adalah 9 orang, dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 87,33. Siswa yang mengikuti model pembelajaran tanpa media video dan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah sebanyak 12 orang dengan hasil belajar rata-rata siswa adalah 81.

2. Uji Normalitas

Untuk mengukur tingkat keakuratan data penelitian, akan dilaksanakan uji normalitas. Uji normalitas adalah suatu prosedur yang digunakan untuk menilai apakah data yang telah dikumpulkan memiliki distribusi yang mengikuti pola normal atau tidak pada variabel yang diambil dalam penelitian. Pengujian normalitas akan menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* untuk hasil yang lebih akurat, karena jumlah sampel yang dikumpulkan lebih dari 50 orang. Hasil pengujian data dapat dianggap mengikuti distribusi normal jika nilai $P > 0,005$ atau jika nilai *Asymp Sig (2-tailed)* yang dihasilkan melebihi 5% sebagai nilai alpha. Sebaliknya, jika nilai $P < 0,005$ atau *Asymp Sig (2-tailed)* yang dihasilkan lebih kecil dari 5%, maka data dianggap tidak mengikuti distribusi normal. Hasil pengujian normalitas data pada penelitian ini dapat dilihat pada dibawah ini :

Tabel 2. Uji Normalitas Data
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for HASIL	.082	54	.200*	.985	54	.731

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data

Dari hasil pengujian normalitas pada data *Tests of Normality*, dapat disimpulkan bahwa semua variabel, seperti model pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar, menunjukkan nilai Sig sebesar 0,200, yang melebihi nilai alpha sebesar 0,005. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti distribusi normal.

3. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varian digunakan untuk menilai apakah data yang sedang dianalisis memiliki tingkat homogenitas atau tidak. Data dianggap homogen jika nilai *Asymp Sig (2-tailed)* yang dihasilkan melebihi nilai alpha sebesar 0,05 (5%). Hasil pengujian homogenitas data dapat dilihat pada dibawah ini :

Tabel 3. Uji Homogenitas Data
Levene's Test of Equality of Error Variances^a

Dependent Variable: HASIL BELAJAR				
F	df1	df2	Sig.	
.094	3	50	.963	

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

a. Design: Intercept + PRETEST + MODEL + MOTIVASI + MODEL * MOTIVASI

Sumber: Hasil Perhitungan Homogenitas Data

Dari data *Levene's Test of Equality of Error Variances*, terlihat bahwa semua variabel, yaitu model pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar, memiliki F hitung sebesar 0,095, yang lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (Ho) ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan atau bersama-sama. Selain itu, diperoleh nilai Sig sebesar 0,963, yang juga lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,005. Oleh karena itu, hipotesis nol (Ho) juga ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat homogen.

4. Pengujian Hipotesis

Analisis tersebut digunakan untuk menguji pengaruh variabel model pembelajaran terhadap variabel hasil belajar, pengaruh variabel motivasi belajar terhadap variabel hasil belajar, dan pengaruh variabel model pembelajaran dan variabel motivasi belajar secara bersama-sama terhadap variabel hasil belajar siswa kelas XI SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya. Untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, digunakan analisis Anova dua jalur atau Two-way ANOVA. Hasil pengujian untuk hipotesis dapat terlihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Uji Hipotesis Data
Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: HASIL BELAJAR						
Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared
Corrected Model	1549.493 ^a	4	387.373	30.422	.000	.713
Intercept	4895.215	1	4895.215	384.441	.000	.887
PRETEST	484.758	1	484.758	38.070	.000	.437
MODEL	81.885	1	81.885	6.431	.014	.116
MOTIVASI	157.001	1	157.001	12.330	.001	.201
MODEL * MOTIVASI	6.659	1	66.590	5.230	.003	.110
Error	623.933	49	12.733			
Total	388085.000	54				
Corrected Total	2173.426	53				

a. R Square = .713 (Adjusted R Square = .689)

Sumber: Hasil Perhitungan Uji Hipotesis Data

Dalam pengolahan data melalui uji hipotesis, diperoleh hasil bahwa model pembelajaran langsung dengan media video memberikan efek yang signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai $F = 6,43$ dan $\text{Sig.} = 0,014$ (kurang dari 0,005). Nilai η^2 sebesar 0,116 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar, dengan peningkatan sebesar 11,6%. Kemudian pada motivasi belajar juga memberikan efek yang signifikan terhadap hasil belajar, dengan nilai $F = 12,33$ dan $\text{Sig.} = 0,001$ (kurang dari 0,005). Nilai η^2 sebesar 0,201 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar, dengan peningkatan sebesar 20,1%. Selanjutnya ditemukan adanya interaksi yang memberikan efek yang signifikan antara model pembelajaran langsung dengan media video dan motivasi belajar terhadap hasil belajar, dengan nilai $F = 5,230$ dan $\text{Sig.} = 0,003$ (kurang dari 0,005). Nilai η^2 sebesar 0,110 menunjukkan bahwa ada interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar, sehingga peningkatan hasil belajar hanya sebesar 11%.

B. Pembahasan

1. Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Media Video terhadap Hasil Belajar

Analisis Anova dua jalur atau Two-way ANOVA digunakan untuk menguji Hipotesis I tentang pengaruh variabel model pembelajaran terhadap variabel hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan SPSS di atas, dari Tests of Between-Subjects Effects, terlihat bahwa variabel model pembelajaran memiliki F hitung sebesar 6,431 dan nilai Sig sebesar 0,000 (kurang dari 0,05). Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan. Model pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan peningkatan sebesar 11,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel model pembelajaran menggunakan media video berpengaruh terhadap variabel hasil belajar siswa. Dengan hasil tersebut, Hipotesis I yang menyatakan adanya pengaruh signifikan model pembelajaran langsung dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya diterima dan sangat signifikan. Temuan penelitian yang dilakukan oleh Ishom dkk. (2022) juga mengindikasikan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Hal yang sama juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Limbong dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran juga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

2. Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar

Pengujian hipotesis II mengenai pengaruh variabel motivasi terhadap variabel hasil belajar siswa dilakukan menggunakan analisis Anova dua jalur atau Two-way ANOVA. Berdasarkan hasil analisis data melalui SPSS, dalam Tests of Between-Subjects Effects, terlihat bahwa variabel motivasi belajar memiliki F hitung sebesar 12,330 dan

nilai signifikansi (sig) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi α (0,05). Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menunjukkan bahwa ada perbedaan signifikan antara variabel motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap variabel hasil belajar siswa, dengan tingkat pengaruh sebesar 20,1%. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan hasil penelitian tersebut, Hipotesis kedua yang menyatakan adanya pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya diterima dan sangat signifikan. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryadi (2020) yang menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Santoso dan Widiyanto (2022) juga menyimpulkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa melalui penggunaan media video pembelajaran. Semua temuan ini mengindikasikan bahwa motivasi belajar memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media video pembelajaran.

3. Interaksi Model Pembelajaran Langsung Media Video dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar

Pengujian hipotesis III mengenai pengaruh variabel model pembelajaran dan motivasi terhadap variabel hasil belajar siswa dilakukan menggunakan analisis Anova dua jalur atau Two-way ANOVA. Dari hasil analisis dalam Tests of Between-Subjects Effects, terlihat bahwa variabel model pembelajaran langsung dengan media video dan variabel motivasi belajar memiliki F hitung sebesar 5,230 dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,003, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi α (0,005). Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak, yang menunjukkan bahwa terdapat interaksi yang signifikan antara model pembelajaran langsung dengan media video dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Sebagai hasilnya, Hipotesis ketiga yang menyatakan adanya interaksi signifikan antara model pembelajaran langsung dengan media video dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Mawar Sharon Christian School Surabaya diterima dan sangat signifikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran langsung dengan media video dan motivasi belajar berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar ini memiliki peran yang penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks penggunaan media video dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan model pembelajaran langsung dengan media video menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 11,6%. Hal ini

menunjukkan bahwa semakin baik penerapan model pembelajaran langsung dengan media video, semakin meningkat pula hasil belajar siswa. Selain itu, motivasi belajar siswa juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar, dengan peningkatan sebesar 20,1%. Artinya, semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin baik pula hasil belajar yang dicapai. Selanjutnya, kombinasi penggunaan model pembelajaran langsung dengan media video dan tingkat motivasi belajar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 11%. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin baik penggunaan media video dalam pembelajaran dan semakin tinggi motivasi belajar siswa, maka hasil belajar siswa akan semakin meningkat. Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, penulis menyarankan kepada pihak sekolah untuk berupaya melengkapi peralatan atau media guna meningkatkan kelancaran proses pembelajaran. Selain itu, penting juga untuk memotivasi guru-guru agar meningkatkan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian di masa depan dalam mengembangkan dan memperluas penggunaan media pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrizal., Ananda, G. S., dan Syahputra. 2022. *Pengaruh pembelajaran menggunakan media video tutorial terhadap peningkatan hasil belajar passing bawah bola voli pada siswa putri kelas vi sd negeri 16 banda aceh.*
- Anggono, A. dan Lubis, E. A. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Video MYOB Terhadap Hasil Belajar MYOB.* *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 3(2), 1–8. <https://doi.org/10.36778/jesya.v3i2.152>
- Antika, R. 2015. *Pembelajaran Matematika Kontekstual untuk Meningkatkan Literasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa SMP Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.* 46–75.
- Ardiansah, F. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang.* *Tarbawy : Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 56–70. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v5i1.833>
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik: PT Rineka Cipta.*
- Aryadi, D. 2020. *Pengaruh Motivasi Belajar, Perhatian Orang Tua, dan Kebugaran Jasmani Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan.* *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(1), 52–62.
- BNSP. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.* Badan Standar Nasional Pendidikan 2006. 1-23.
- Education, E., Journal, E. A., Passalo, N. A., dan Pada, A. 2022. *The Effect Of Media Based Animated Videos On Fourth (4 Th) Grade Students Social Studies Motivation* *Keywords : 1(1), 67–83.*
- Eggen, P. dan Kauchak, D. 2012. *Strategies and Models for Teachers: Teaching Content and*

- Thinking Skills* (6th ed.). Boston: Pearson.
- Fathurrahman, M. 2015. *Model Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatirul, N, A. 2022. *Produksi Video Pembelajaran*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Fatirul, N, A. dan Gunawan. 2021. *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. Surabaya: Adi Buana University Press.
- Firdaus, H., Sugiyono., dan Purnama, S. K. 2018. The Development Model of Badminton Base Technique Training Based of Audio Visual Media for The Beginner Athlete. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(2), 210–214.
- Gustian, Y. dan Firdaus, K. 2020. *The Effect of Parents' Attention, Physical Fitness and Students' Motivation in Learning Process toward Students' Achievement of Sport Study*. 460(Icpe 2019), 64–68. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200805.020>
- Hakim, A. L., Subandowo, M., dan Rohman, U. 2020. Jurnal Kejaora : Jurnal Kesehatan Jasmani dan Olah Raga. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga, Volume 5 Nomor 2, Edisi November 2020 LATIHAN*, 5(November), 62–65.
- Hidayatullah, F. 2009. *Pengembangan Profesional Guru (PPG)*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Ishom, M., Muzakki, K., Kusuma, B., dan Hudah, M. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Keterampilan Senam Lantai Roll Depan Siswa Kwl as Atas SD SARIREJO 03 Pati Pada Pembelajaran PJOK Daring*. *Jurnal Spirit Edukasia*, 02(01), 204–215.
- Jufirman, D. 2018. *Hubungan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan peserta didik SMA PGRI Pekanbaru*. *Skripsi Pendidikan, Universitas Islam Riau*, 1(1), 7–34.
- Ladjar, R. 2020. *The Influence Of Video Learning Media For Forehand And Backhand Beating On Table Tennis Program studi Pedidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*. *JPEHSS (Journal of Physical Education Health And Sport Sciences)*, 1(April), 9–17.
- Limbong, A. D. W., Panjaitan, B. O., Silitonga, M. W., dan Ginting, N. F. 2021. *The Influence of Video-Based Learning Media (Audio-Visual) on the Learning Effectiveness of Students in Junior High School*. *ISER (Indonesian Science Education Research)*, 3(1). <https://doi.org/10.24114/iser.v3i1.27928>
- Muhajir dan Santosa. B. 2022. *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Muhammad, H. N., Hidayat, T., Ridwan, M., dan Wibowo, S. 2022. *The Effect of Stop Motion Learning Media on Learning Motivation*. 14, 4637–4644.
- Maksum, A. 2018. *Metedologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Peraturan pemerintah No. 19 Tahun 2005 pasal 64; Penilaian Hasil Belajar
- Purwanto, N. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT remaja Rosdikarya
- Purnamaningsih dan Mahpudin. 2021. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 1-7.

- Özdemir, K. 2021. The Effect of Motivation on Students Studying in Sports Departments. *International Education Studies*, 14(3), 72. <https://doi.org/10.5539/ies.v14n3p72>
- Rahman, L. 2020. *Modul PJOK Kelas XII . SMA Negeri 1 Cisarua Bogor*. 1–49. Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.
- Sadiman, S. A., Rahardjo, R., dan Haryono, A. 2018. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: CV. Rajawali, Pustekom Diknas.
- Sahronih, S., Purwanto, A., dan Sumantri, M. S. 2020. The Effect of Use Interactive Learning Media Environment-based and Learning Motivation on Science Learning Outcomes. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(3), 1–5.
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sanjaya, W. 2016. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, E. dan Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Suryanta, H. N. dan Khumaedi, M. 2018. The Effect of The Use of Youtube Video Media and Conventional Pictures on The Result of Remote Kick Exercise of Extracurricular Participants in SMP Islam Al-Bisyri Semarang Article Info. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 7(1), 15–21.
- Syahza, A. dan Riau, U. 2021. *Buku Metodologi Penelitian , Edisi Revisi Tahun 2021* (Issue September).
- Sudjana, N. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Santoso, K. A. dan Widiyanto, M. A. 2022. Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Journal of Learning & Evaluation Education*, 1(1), 28–34. <https://doi.org/10.55967/jlee.v1i1.10>
- Simanjuntak, V. G., Dwi, I., dan Wati, P. 2020. *Pengaruh media video terhadap peningkatan tehnik dasar tendangan mae-geri karate-ka inkai ranting kecamatan pemangkat*. 1–8.
- Tokan, M. K. dan Imakulata, M. M. 2019. The effect of motivation and learning behaviour on student achievement. *South African Journal of Education*, 39(1), 1–8. <https://doi.org/10.15700/saje.v39n1a1510>
- Widyantoro. 2020. Modul Pembelajaran Bulutangkis PJOK. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1–26.
- Wijaksono, S., Triansyah, A., dan Hidasari, F. P. 2015. *Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli*. 1–8.
- Wijaya, S. D. dan Suroto. 2019. Pengaruh media Audio Visual (Video) Pada Pembelajaran Pukulan Servispanjang Forehand pada Bulutangkis. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 439–443.
- Winata, C. D. 2019. Pengaruh Gaya Mengajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Dalam Bola Voli Pada Siswa Kelas Vii Smp Swasta Amal Bakti Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1),

8–17. <https://doi.org/10.55081/jsbg.v7i1.161>

Yuliansih, E., Arafat, Y., dan Wahidy, A. 2021. The influence of learning media and learning interests on student learning outcomes. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 6(2), 411. <https://doi.org/10.29210/021064jpgi0005>