

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
(Video dan Flipchart) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP  
PENCAPAIAN KOMPETENSI SENAM NIFAS PADA  
MAHASISWA SEMESTER III  
AKES KARYA HUSADA**

**TESIS**

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Kedokteran Keluarga**



**BENNY KARUNIAWATI**

**S541108013**

**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
*commit to user*  
2012**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN (Video dan Flipchart) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI SENAM NIFAS PADA MAHASISWA SEMESTER III AKES KARYA HUSADA**

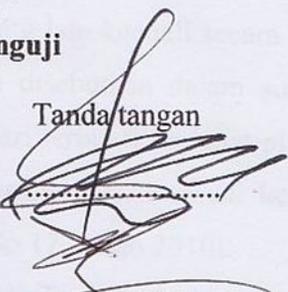
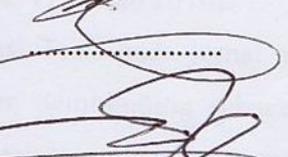
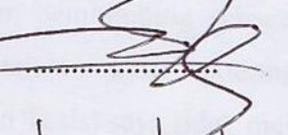
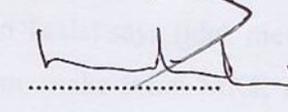
**TESIS**

**Disusun Oleh**

**BENNY KARUNIAWATI**

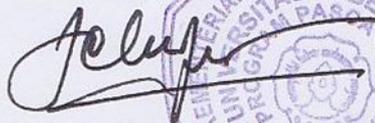
**S541108013**

**Tim penguji**

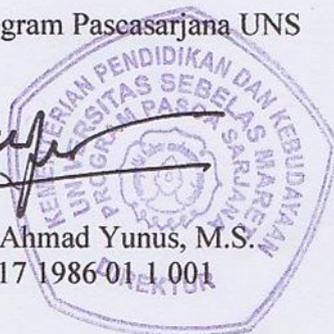
Jabatan	Nama	Tanda tangan	Tanggal
Ketua	Dr. Hari Wujoso, dr, MM, SpF NIP. 19621022 1995 03 1 001		5 Feb 2013
Sekretaris	Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd NIP.194307121973011001		5 Feb 2013
Anggota	Dr. Nunuk Suryani, M.Pd NIP. 196611081990032001		5 Feb 2013
	dr. Ari Natalia P, M.PH, Ph.D NIP.197512212005012001		5 Feb 2013

**Telah dipertahankan di depan penguji  
Dinyatakan telah memenuhi syarat  
pada tanggal ...5 Feb 2013**

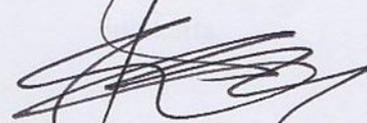
Direktur Program Pascasarjana UNS



Prof. Dr. Ir. Ahmad Yunus, M.S.  
NIP 19610717 1986 01 1 001



Ketua Program Studi  
Magister Kedokteran Keluarga



Dr. Hari Wujoso, dr, MM, SpF  
NIP 19621022 1995 03 1 001

## PERNYATAAN ORISINILITAS DAN PUBLIKASI ISI TESIS

Saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Tesis yang berjudul : **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN (VIDEO DAN FLIPCHART) DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP PENCAPAIAN KOMPETENSI SENAM NIFAS PADA MAHASISWA SEMESTER III AKES KARYA HUSADA YOGYAKARTA “** ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ilmiah ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan (Permendiknas No 17, tahun 2010).
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seijin dan menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan PPs UNS sebagai institusinya. Apabila dalam waktu sekurang-kurangnya satu semester (enam bulan sejak pengesahan Tesis) saya tidak melakukan publikasi dari sebagian atau keseluruhan Tesis ini, maka Prodi MKK minat Pendidikan Profesi Kesehatan berhak mempublikasikannya pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh prodi MKK PPs UNS. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku.

Surakarta,

Benny Karuniawati

S541108013

## Biodata

- a. Nama : Benny karuniawati  
b. Tempat, tanggal lahir : Sarko, 17 Oktober 1986  
c. Profesi/Jabatan : Bidan/ Dosen  
d. Alamat Kantor : Akademi Kesehatan Karya Husada Yogyakarta  
Jln. Tentara Rakyat Mataram No 11 B Yogyakarta

- e. Alamat Rumah : Cangkringan, Argomulyo, Cangkringan, Sleman  
Telepon : 085 742 341 051

e-mail : Biechantikbenny@gmail.com

- f. Riwayat Pendidikan di Perguruan Tinggi :
- | No | Institusi           | Bidang Ilmu         | Tahun | Gelar    |
|----|---------------------|---------------------|-------|----------|
| 1. | Poltekes Yogyakarta | D IV Bidan Pendidik | 2009  | S.ST.Keb |
| 2. | Poltekes Yogyakarta | D III Kebidanan     | 2007  | AMd. Keb |

Surakarta, Desember 2012

Benny Karuniawati

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan tesis yang berjudul ” Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (Video Dan Flipchart) Dan Motivasi Belajar Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas Pada Mahasiswa Semester III Akes Karya Husada ”. Tesis ini untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mencapai derajat Magister Kesehatan pada Program Studi Kedokteran Keluarga minat utama pendidikan profesi kesehatan, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Penulisan menyusun tesis ini, banyak mendapatkan dukungan, bimbingan, serta saran dari berbagai pihak sehingga tesis ini dapat terselesaikan maka, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ravik Karsidi, MS selaku Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menggunakan fasilitas yang ada di lingkungan kampus.
2. Prof. Dr. Ir Ahmad Yunus, MS, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberi ijin untuk menyusun tesis.
3. Dr. Hari Wujoso, dr, MM, SpF sebagai Ketua Program Studi Magister Kedokteran Keluarga Pascasarjana Universitas Sebelas Maret.
4. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd selaku pembimbing pertama yang telah bersedia meluangkan waktu serta memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan yang berharga sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. dr. Ari Natalia P, M.PH, Ph.D selaku pembimbing kedua yang telah bersedia meluangkan waktu serta memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan yang berharga sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Prof. Dr. Mulyoto, M.Pd selaku penguji yang telah banyak memberikan masukan dan saran.
7. Para Dosen Program Studi Magister Kedokteran Keluarga Pascasarjana Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Keluargaku (suami dan putra tercinta) yang telah memberikan dukungan serta kasih sayang selama penulis menempuh studi.
9. Segenap pihak yang telah memberikan bantuan dan perhatian sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tesis ini masih terdapat banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak guna perbaikan dalam penyusunan tesis ini.

Surakarta, September 2012

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN ORISINILITAS .....	iii
BIODATA.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
ABSTRAK.....	x
 <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	8
 <b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian Relevan .....	28
C. Kerangka Berfikir .....	30
D. Hipotesis .....	33
 <b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan waktu penelitian .....	34
B. Jenis Penelitian.....	34
C. Populasi dan sampel .....	35
D. Variabel Penelitian dan Definisi operasional .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	39

G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	40
H. Tehnik Analisis Data .....	43

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Data.....	45
B. Uji Persyaratan.....	50
C. Hasil Penelitian.....	50
D. Pembahasan.....	51
E. Keterbatasan.....	58

**BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	59
B. Implikasi.....	60
C. Saran.....	60

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	61
-----------------------------	----

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Kuesioner Motivasi.....	41
Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Motivasi.....	44
Tabel 3. Rangkuman Deskripsi Data Pencapaian Kompetensi Senam Nifas .....	45
Tabel 4. Hasil Analisis Data Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas Dilihat dari Skor.....	46
Tabel 5. Hasil Analisis Data Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas.....	46
Tabel 6. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar Mahasiswa .....	47
Tabel 7. Hasil Analisis Motivasi Belajar terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas.....	48
Tabel 8. Hasil Analisis Data Pencapaian Kompetensi Senam Nifas ....	49
Tabel 9. Hasil Analisa Data ANCOVA Tentang Interaksi Media Dan Motivasi Belajar Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas.....	50

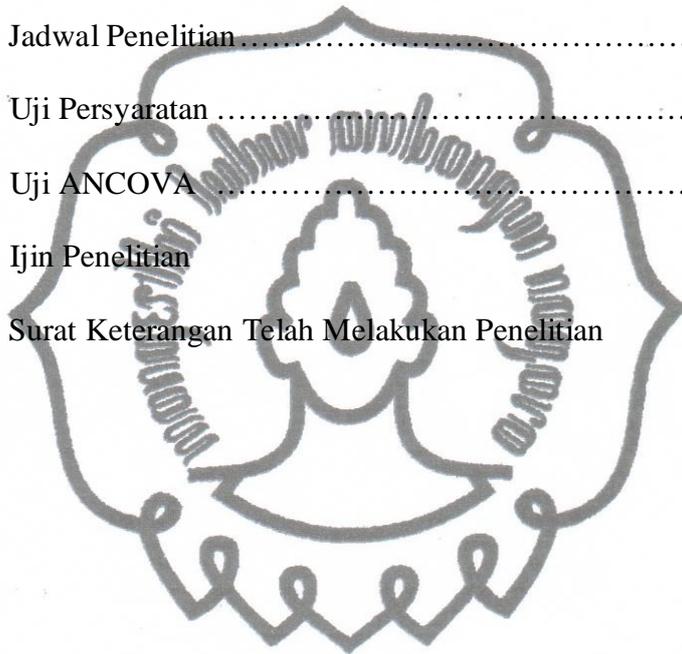
**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1 : Skema Kerangka Pikir.....	33
Gambar 2 : Histogram Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas Dilihat dari Skor.....	46
Gambar 3: Histogram Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi.....	47
Gambar 4: Histogram Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar.....	48
Gambar 5: Histogram Motivasi Belajar Terhadap Pencapaian Kompetensi.....	49



### DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Motivasi .....	63
Lampiran 2. Persetujuan Responden .....	66
Lampiran 3. Lembar Penjelasan Responden.....	67
Lampiran 4. Jadwal Penelitian .....	68
Lampiran 5. Uji Persyaratan .....	69
Lampiran 6. Uji ANCOVA .....	70
Lampiran 7. Ijin Penelitian	
Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	



## ABSTRAK

Benny Karuniawati. S 541108013. 2012. **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran (Video dan Flipchart) Dan Motivasi Belajar Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas Pada Mahasiswa Semester III AKES Karya Husada**. TESIS. Pembimbing I: Dr. Nunuk Suryani, M.Pd, II: dr. Ari Natalia P, M.PH, Ph.D. Program Studi Kedokteran Keluarga, Program Pasca Sarjana. Universitas Sebelas Maret.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pembelajaran tersebut tentunya berdampak pada perbedaan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang dicapai. Kompetensi nifas dalam pendidikan kebidanan dituangkan pada mata kuliah asuhan kebidanan nifas yang menekankan pada ketrampilan fisik. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran (video dan flipchart) dan motivasi terhadap pencapaian kompetensi senam nifas pada mahasiswa semester III AKES Karya Husada.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuasi eksperimen dengan rancangan *post test only non equivalent control group*. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling*. Untuk pengujian hipotesis yang telah diajukan, dilakukan dengan analisa data ANCOVA (*analysis of covariance*) yang terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan.

Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa : (1). Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan media video dengan *flipchart* terhadap pencapaian kompetensi senam nifas (*p value* 0,089), (2). Tidak terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap pencapaian kompetensi senam nifas (*p value* 0,751), (3). Tidak terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran (video dan *flipchart*) dan motivasi belajar terhadap pencapaian kompetensi senam nifas (*p value* 0,105).

Kata Kunci: Media pembelajaran, motivasi, kompetensi, senam nifas

## Abstract

Benny Karuniawati. 2012. **Effect Of The Use Of Media Learning (Video and Flipchart) And Motivation In Learning achievement Of Competence Postpartum Exercise Among <sup>3rd</sup> At The Karya Husada Academy Of Health Yogyakarta.** Thesis. Supervisor I: Dr. Nunuk Suryani, M.Pd, II: dr. Ari Natalia P, M.PH, Ph.D. The Master of Family Medicine, Post Graduate , Program of Sebelas Maret University, Surakarta

The media can enhance the learning of students in the teaching learning process, which in turn is expected to enhance the learning outcomes achieved. The use of instructional media is certainly an impact on the difference in students' motivation and learning outcomes are achieved. Competence of postpartum exercise emphasizes physical skills. This study aimed to compare the effect of learning media (video and flipchart) and motivation towards the achievement of competence postpartum exercise.

This study used quasi-experimental approach to the design of non-equivalent post-test only control group. The sampling technique used in this study is the total sampling. Data analysis by ANCOVA (analysis of covariance) were first tested there requirement

The results of hypothesis testing showed that: (1). There was no difference in the effect of using video media with flipchart towards achieving competence postpartum exercise (p value 0,089), (2). There was no differences influence learning high motivation with low learning motivation towards achieving competence postpartum exercise (p value 0,75), (3). There was no interaction between the use learning media (video and flipchart) and motivation towards the achievement of competence postpartum exercise (p value 0,105).

Keywords: Media learning, motivation, competence, postpartum exercise

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Dalam kegiatan pembelajaran akan terjadi timbal balik antar faktor, antara lain subjek belajar atau input, pengajar atau fasilitator belajar, metode yang digunakan, alat bantu mengajar dan materi atau bahan yang dipelajari. Berkaitan dengan hal diatas, diperlukan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pendidikan, karena hal itu akan memberikan rangsangan bagi mahasiswa untuk membangkitkan perasaan, imajinasi dan daya cipta (Mulyanta dan Leong 2009).

Alat bantu pendidikan adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidikan dalam menyampaikan bahan pendidikan atau pengajaran. Alat bantu dapat mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan. Secara garis besar ada tiga macam alat bantu pendidikan: alat bantu visual untuk mempermudah menstimulasi indra penglihatan saat proses pendidikan kesehatan, alat bantu dengar yang berguna membantu menstimulasi indra pendengaran, alat bantu lihat-dengar yang merupakan gabungan dari alat bantu visual dan dengar (Mulyanta dan Leong 2009).

Pentingnya penggunaan media pembelajaran atau alat bantu pendidikan adalah mengingat adanya keberagaman karakteristik sasaran pendidikan,  
*commit to user*

proses belajar mengajar yang dilakukan pendidik maka semua karakteristik harus dibangun menjadi satu kesatuan yang utuh untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Salah satu lingkungan belajar yang sangat berperan dalam memudahkan penguasaan peserta didik terhadap kompetensi adalah penerapan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar (Mulyanta dan Leong 2009) .

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses pembelajaran siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar adalah taraf berfikir siswa atau manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir kongkret menuju berfikir abstrak, dimulai dari berfikir sederhana menuju pemikiran yang kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan (Sujdana dan Rivai 2010).

Berbagai cara dilakukan pengajar untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Berbagai media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar antara lain media pembelajaran multi media, media audio visual, proyeksi dan lain sebagainya. Penggunaan media pembelajaran tersebut dirasa penting bagi pengajar untuk membantu pengajar dalam mentrasfer pengetahuan kepada

siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat siswa akan mudah menerima apa yang diberikan guru dalam pembelajaran. Sehingga mutu pendidikan akan lebih meningkat (Arsyad 2006).

Penggunaan media pembelajaran tersebut tentunya berdampak pada perbedaan motivasi belajar siswa dan hasil belajar yang dicapai. Ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran audiovisual tentunya lebih besar daripada media proyeksi, karena media pembelajaran audiovisual dapat menyajikan gambar yang bergerak disertai dengan suara, sedangkan media proyeksi hanya mampu menyajikan *slide* yang merupakan gambar tidak bergerak dan tidak bersuara (Arsyad 2006).

Salah satu dari sarana audio visual yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar tersebut adalah video film yang dapat membantu penglihatan dan pendengaran pembelajar sehingga mempermudah pemahaman konsep, daya serap belajar siswa dan pembelajaran dapat dimengerti dengan lebih jelas dan menarik, juga membantu pengajar untuk menyajikan materi secara terarah, bersistem dan menarik sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Inilah manfaat yang harus dioptimalkan dalam pembuatan rancangan media seperti video karena lebih sesuai untuk pengajaran individual dan pengajaran kelompok di kelas. Halis (2006) menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran teks dan gambar hasil belajarnya lebih baik daripada mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran video.

Asumsi tentang peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari karakteristik mahasiswa. Bloom (1976; 169) berpendapat bahwa “hasil belajar memiliki hubungan dengan kualitas pembelajaran dan karakteristik pembelajaran”. Dalam penelitian eksperimen ini karakteristik pembelajaran akan dideskripsikan dan dianalisis dalam bentuk motivasi belajarnya, karena motivasi belajar diasumsikan berpengaruh terhadap perolehan belajar.

Kompetensi nifas adalah kompetensi ke-5 dari 9 kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang bidan, dimana kompetensi ke-5 berisi tentang pemberian asuhan kepada ibu nifas dan menyusui yang bermutu tinggi serta tanggap terhadap budaya setempat. Kompetensi nifas dalam pendidikan kebidanan dituangkan pada mata kuliah asuhan kebidanan nifas yang terdiri dari 2 SKS dengan distribusi 1 SKS teori dan 1 SKS praktek.

Mata kuliah Asuhan Kebidanan Nifas merupakan salah satu serangkaian mata kuliah yang diajarkan di Akademi Kesehatan Karya Husada prodi DIII Kebidanan yang penempatannya berada pada semester III. Pada mata kuliah ini mahasiswa akan belajar tentang ilmu-ilmu dan ketrampilan selama masa nifas dimana terdiri dari domain kognitif, afektif dan psikomotor. Domain psikomotor menekankan pada ketrampilan fisik yang diperlukan untuk melaksanakan tugas-tugas laboratorium sehingga pada pembelajaran bidang ilmu ini membutuhkan media yang tepat untuk membantu mahasiswa dalam mencapai kompetensi asuhan kebidanan pada ibu nifas.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Prodi DIII Kebidanan Akademi Kesehatan Karya Husada didapatkan bahwa kebanyakan pembelajaran Asuhan Kebidanan khususnya Asuhan Kebidanan Ibu Nifas (Askeb III), masih menggunakan media power point sehingga penguasaan konsep yang dicapai masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian praktik senam nifas semester III tahun ajaran 2011/2012 dari 110 mahasiswa semester III diketahui bahwa nilai yang dicapai untuk rata-rata seluruhnya adalah 60 padahal nilai batas lulus untuk ketrampilan adalah 68 atau B. Selain itu dosen askeb III belum banyak menggunakan media audiovisual pada materi-materi abstrak dan masih menggunakan media *power point*, sehingga kurang mampu menciptakan suasana pembelajaran interaktif.

Menurut pendapat Mulyana dan Leong (2009) dalam pengembangan media pembelajaran, baik untuk pendidikan formal atau pendidikan non formal, kurikulum yang berlaku merupakan acuan utama yang harus diperhatikan. Namun kurikulum tidak menyatakan dengan tegas atau belum mencantumkan jenis media pembelajaran pendukung yang boleh maupun yang tidak boleh digunakan dalam proses pembelajaran. Padahal media pembelajaran diyakini sebagai salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran itu sendiri.

Oleh karena itu dosen harus pandai memilih media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat menumbuhkan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi saat ini masih banyak dosen yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik motivasi

mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan mempengaruhi prestasi terutama pencapaian kompetensi mahasiswa. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang, penggunaan media pembelajaran yang baik dan sesuai sangat diharapkan untuk meningkatkan prestasi belajar, karena penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu efektifitas proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran sehingga meningkatkan pemahaman mahasiswa.

Meskipun sudah ada Prosedur Operasional Standar ketrampilan mahasiswa dalam praktik senam nifas masih rendah oleh karena itu didalam penelitian ini akan diujicobakan media pembelajaran berupa video dan *flipchart* senam nifas sesuai dengan buku teks dan sesuai dengan prosedur senam nifas. Peneliti juga ingin menindaklanjuti penelitian ini secara teoritis diharapkan kehadiran media pembelajaran yang dalam penelitian ini berbentuk video dan *flipchart* pembelajaran tentang senam nifas akan berpengaruh secara signifikan terhadap pencapaian kompetensi mahasiswa dibandingkan dengan buku teks. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh penggunaan media pembelajaran (Video dan *flipchart*) dan motivasi belajar terhadap pencapaian kompetensi senam nifas pada mahasiswa semester III di Prodi DIII Kebidanan Akademi Kesehatan Karya Husada”.

## B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Adakah perbedaan pengaruh penggunaan video dan *flipchart* terhadap pencapaian kompetensi senam nifas pada mahasiswa semester III di Prodi DIII Kebidanan Akademi Kesehatan Karya Husada?
2. Adakah perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap kompetensi senam nifas pada mahasiswa semester III di Prodi DIII Kebidanan Akademi Kesehatan Karya Husada?
3. Adakah interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kompetensi senam nifas pada mahasiswa semester III di Prodi DIII Kebidanan Akademi Kesehatan Karya Husada?

## C. Tujuan Penelitian

### 1. Tujuan Umum

Mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran (video dan *flipchart*) dan motivasi belajar terhadap pencapaian kompetensi senam nifas pada mahasiswa semester III di Prodi D III Kebidanan Akademi Kesehatan Karya Husada.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengukur perbedaan pengaruh penggunaan video dan *flipchart* terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.

- b. Mengukur perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.
- c. Mengukur interaksi pengaruh penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar senam nifas terhadap pencapaian kompetensi senam nifas .

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wacana tentang media dalam proses belajar mengajar khususnya pada bidang kesehatan.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Manfaat bagi Institusi**

Hasil penelitian dapat sebagai masukan atau bahan pertimbangan dalam melaksanakan proses pengajaran khususnya di kebidanan pada mata kuliah dengan praktik dilaboratorium.

###### **b. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat sebagai dasar untuk melanjutkan penelitian serupa yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar di institusi kebidanan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu konsekuensi penerapan teknologi pembelajaran adalah media pembelajaran. Istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media sering digunakan dalam proses pembelajaran dan kegiatan-kegiatan lain seperti seminar, rapat, dan kegiatan ceramah lainnya. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang diletakkan di tengah. Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau menghubungkan antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi (Anitah 2012).

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Brets tahun 1977 *cit* Anitah (2012) bahwa media adalah sesuatu yang terletak ditengah-tengah, jadi suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Heinich, Molenda dan Russell (2005), menyatakan bahwa media adalah saluran komunikasi, yang fungsinya sebagai perantara misalnya film, televisi, diagram, media cetak dan komputer. Menurut Robert yang dikutip oleh Arsyad (2006), bahwa *commit to user*

“media pembelajaran adalah sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Media pembelajaran dalam pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis terhadap mahasiswa bahkan, media pembelajaran membantu meningkatkan pemahaman karena penyajian data yang terpercaya sehingga memudahkan dalam menafsirkan data serta memadatkan informasi pengetahuan.

Dari berbagai pendapat para ahli dan berdasarkan pada teori teknologi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala wujud yang dapat dipakai sebagai sumber belajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mahasiswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran ketingkat yang lebih efektif dan efisien.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau pengelompokkannya. Ciri-ciri media dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan. Secara umum ciri-ciri media pembelajaran adalah dapat diamati melalui panca indra, digunakan untuk komunikasi dalam pembelajaran, alat bantu pembelajaran, sebagai alat dan teknik dalam metode mengajar (Arsyad 2006).

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus dapat meningkatkan motivasi pembelajar.

*commit to user*

Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Sudrajat 2008).

### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media menurut Sudrajat (2008) adalah dapat mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik, menghasilkan keseragaman pengamatan, menimbulkan interaksi, membangkitkan keinginan dan minat baru, memberikan pengalaman integral bentuk nyata, membangkitkan motivasi.

Secara umum kegunaan media adalah memperjelas pesan, mengatasi keterbatasan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung, memberi rangsangan yang sama. Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) *cit* Sardiman tahun 2002 adalah penyampaian pesan pembelajaran lebih terstandar, pembelajaran lebih menarik, pembelajaran lebih interaktif, waktu pembelajaran lebih pendek.

### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Perkembangan media pembelajaran telah menjangkau aspek video, visual, maupun kombinasi keduanya. Aneka ragam jenis media pembelajaran yang dipergunakan oleh dosen dapat membangkitkan

rangsangan belajar serta membawa pengaruh psikologis bahkan, membantu meningkatkan pemahaman karena penyajian data yang terpercaya sehingga memudahkan siswa menafsirkan data serta memadatkan informasi pengetahuan.

## 1) Media Visual

### a) Media Visual yang Tidak Diproyeksikan

Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media yang sederhana, tidak membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan perangkat lunak. Media ini digunakan oleh guru karena lebih mudah pembuatan atau penggunaannya. Macam-macam media visual yang tidak diproyeksikan antar lain gambar mati atau gambar diam (*still picture*), ilustrasi, karikatur, poster, bagan lembar balik gambar cetak, grafik, peta datar. Gambar diam yang pada umumnya digunakan dalam pembelajaran yaitu potret, kartu pos.

Ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambar atau wujud yang menyertai teks. Karikatur adalah gambar yang disederhanakan bentuknya dan biasanya berisi sindiran. Poster merupakan suatu gambar yang mengombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar dan kata-kata yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Bagan lembar balik merupakan susunan

gambar-gambar yang digantung pada suatu tiang gantungan kecil, cara menunjukkan dengan dibalik satu persatu (Anitah 2012).

#### **b) Media Visual yang Diproyeksikan**

Macam-macam media visual yang diproyeksikan diambil dari Anitah (2012) adalah *Overhead Projector (OHP)*, *slide* (film bingkai), *filmstrip* (film rangkai), *opaque projector*.

#### **2) Media Audio**

Jenis media audio yang dapat digunakan didalam kelas adalah berbagai jenis alat rekaman seperti, *open-reel tape recorder*, piringan hitam, radio, MP3, *cassette tape recorder* (Anitah 2012).

#### **3) Media Audiovisual**

Menurut Anitah (2012) jenis media audiovisual antara lain adalah Slide suara dan televisi.

#### **4) Multimedia**

Sistem multimedia terdiri dari berbagai kombinasi media tradidisional yang dihubungkan dengan komputer untuk menyajikan teks, grafis, gambar, suara dan video (Anitah 2012).

#### **e. Media Pembelajaran Video**

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentranmisikan, dan menata ulang gambar bergerak. Media video merupakan media pendidikan yang memiliki unsur audio dan visual, visual dan suara yang sangat dominan, sehingga dapat memberikan

*commit to user*

gambaran jelas terhadap informasi yang disampaikan. Sardiman (2002) mengatakan bahwa pesan yang disampaikan melalui video dapat berupa fakta, bersifat informatif edukatif maupun intruksional.

Kelebihan video antara lain, terletak pada kemungkinan penggunaan video, dapat menunjukkan kembali gerakan-gerakan atau pesan-pesan tertentu, dengan menggunakan efek tertentu, yang dapat memperkokoh baik proses belajar maupun penyajian tertentu. Siswa akan memperoleh isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran/latihan yang digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku petunjuk dan lain-lain. Kelebihan lain dari video adalah dapat menarik perhatian penonton yang dapat memperoleh informasi, demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya sehingga penyajian menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang (Sardiman 2002).

Menurut Sardiman (2002) kelemahan video adalah perhatian penonton sulit dikuasi, partisipasi mereka jarang diperhatikan, sifat komunikasi satu arah harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, kurang mampu menampilkan detail dari obyek yang disajikan secara sempurna, memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

#### **f. Media *Flipchart***

Media teks atau gambar yang berupa gambar balik dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor, pengembangan kemampuan kognitif dapat dilakukan dengan cara

menyampaikan informasi yang bersifat fakta. Kelebihan dari media ini adalah dapat menterjemahkan ide-ide abstrak kedalam bentuk yang lebih nyata, sangat mudah dipakai, relatif tidak mahal, dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi.

Kelemahan dari media flipchart adalah tidak dapat menunjukkan gerak, kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan dikelas. Manfaat dari media flipchart dapat menimbulkan daya tarik bagi pembelajar (gambar dibuat dengan berbagai warna), mempermudah pemahaman belajar (penjelasan yang bersifat abstrak dapat dibantu dengan gambar sehingga lebih mudah dipahami), memperjelas bagian-bagian penting, menyingkat waktu uraian (Anitah 2012).

## 2. Motivasi Belajar

### a. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan didalam subyek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Dengan demikian motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi internal (kesiapsiagaan). Berawal dari kata motif maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif, motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak (Sardiman 2010).

Motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan  
*commit to user*

mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu (Koeswara, 1989; Siagian, 1989; Scein, 1991; Biggs dan Telfer *cit* Dimiyati dan Mudjiono (2002). Buku lain menyebutkan setiap individu memiliki kondisi internal, dimana kondisi internal tersebut turut berperan dalam aktivitas sehari-hari. Salah satu dari kondisi internal tersebut adalah “motivasi”. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku.

Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Istilah motivasi yang berasal dari kata motif, dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung. Tapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah laku (Hamzah 2006).

Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya dimana kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati dan Mudijono 2002).

## b. Komponen Utama dalam Motivasi

Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu:

### 1) Kebutuhan

Kebutuhan terjadi bila individu merasa ada ketidakseimbangan antara apa yang ia miliki dan yang ia harapkan. Dalam buku yang ditulis oleh Basuki (2008), manusia memiliki berbagai kebutuhan antara lain kebutuhan berbuat sesuatu, kebutuhan untuk menyenangkan orang lain, kebutuhan mencapai hasil, kebutuhan mengatasi kesulitan. Kebutuhan manusia selalu berubah, begitu juga motivasinya selalu berubah sesuai dengan kebutuhannya atau bersifat dinamis. Relevansi dari masalah kebutuhan ini maka timbulah teori tentang motivasi.

### 2) Dorongan

Menurut Hull yang dikutip Dimiyati dan Mudjiono (2002), kebutuhan – kebutuhan organisme merupakan penyebab munculnya dorongan, dan dorongan akan mengaktifkan tingkah laku mengembalikan keseimbangan fisiologis organisme. Tingkah laku organisme terjadi disebabkan oleh respon dari organisme, kekuatan dorongan organisme, dan penguatan kedua hal tersebut. Disamping kedua hal tersebut juga ada pengaruh – pengaruh dari luar seperti insentif (hadiah dan hukuman) yang mempengaruhi intensitas dan kualitas tingkah laku organisme.

### 3) Tujuan

Tujuan merupakan pemberi arah pada perilaku. Secara psikologis, tujuan merupakan titik akhir "sementara" pencapaian puncak kebutuhan. Jika tujuan tercapai maka kebutuhan terpenuhi untuk "sementara" (Dimiyati dan Mudjiono 2002).

#### c. Macam – macam Motivasi

Macam atau jenis motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, maka dari itu penggolongan motivasinyaapun bervariasi

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya antara lain motivasi bawaan, motivasi yang dipelajari. Yang dimaksud dengan motivasi bawaan adalah motif yang dibawa sejak lahir tanpa dipelajari. Sebagai contoh adalah dorongan untuk makan, minum, bekerja, istirahat, seksual, dll. Motivasi ini sering disebut motif biologis atau motif *physiological drive*.

Motivasi yang dipelajari maksudnya adalah motif-motif yang timbul karena dipelajari. Sebagai contoh adalah dorongan untuk belajar, dorongan untuk mengajar di masyarakat, dll. Motivasi ini sering disebut social motives (Sardiman 2010).

- 2) Jenis motivasi menurut Frandsen *cit* Sardiman 2008 antara lain *cognitive motives, self expression, self-enhancement*. *Cognitive motives* merujuk pada gejala instrinsik, yaitu menyangkut kepuasan individual. Jenis motif seperti ini adalah sangat primer dalam kegiatan belajar, terutama yang berkaitan dengan *commit to user*

pengembangan intelektual. *Self expression*/penampilan diri adalah sebagian dari perilaku manusia, Jadi dalam hal ini seseorang memiliki keinginan untuk aktualisasi diri. *Self-enhancement*, melalui aktualisasi diri dan pengembangan kompetensi akan meningkatkan kemajuan diri seseorang. Dalam belajar diciptakan suasana kompetensi yang sehat bagi peserta didik untuk mencapai suatu prestasi.

#### d. **Klasifikasi Motivasi**

Ada beberapa klasifikasi motivasi (Basuki 2008) adalah motivasi jasmaniah dan rokaniah, motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Ada beberapa ahli yang menggolongkan motivasi menjadi dua, yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rokaniah. Yang dimaksud motivasi jasmaniah misalnya refleks, insting otomatis, nafsu, dan lain-lain. Sedang yang termasuk motivasi rokaniah adalah kemauan.

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, contoh “ seorang yang gemar membaca maka tidak usah ada orang yang mendorong, ia sudah rajin mencari literatur untuk dibaca”. Motivasi ekstrinsik, adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan dari luar. Contoh “seseorang itu belajar karena besok pagi ada ujian, dengan harapan mendapatkan nilai baik sehingga akan mendapatkan penghargaan atau pujian”. Jadi belajar bukan karena ingin mengetahui sesuatu, tapi karena ingin nilai baik dan mendapatkan hadiah.

*commit to user*

#### **e. Indikator Motivasi**

Menurut Hamzah (2006), indikator motivasi belajar adalah adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita – cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, adanya lingkungan yang kondusif sehingga memungkinkan seorang peserta didik belajar dengan baik.

#### **f. Fungsi Motivasi dalam Belajar**

Menurut Djamarah (2002), fungsi motivasi dalam belajar adalah motivasi sebagai pendorong kegiatan, sebagai penggerak perbuatan yang melahirkan sikap terhadap anak didik yang kemudian menjadi bentuk gerakan psikofisik. Motivasi sebagai pengarah perbuatan dimana sesuatu yang dicari peserta didik merupakan tujuan belajar dan tujuan belajar itulah sebagai pengarah yang memberikan motivasi kepada peserta didik.

#### **g. Peranan Motivasi dalam Pembelajaran**

Peranan motivasi dalam pembelajaran menurut Iskandar (2009) ada beberapa yaitu sebagai pendorong kegiatan pembelajaran, memperjelas tujuan pembelajaran, menyeleksi arah perbuatan siswa untuk mendapat hasil yang baik dalam belajar.

#### **h. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi**

Berbagai faktor emosional sangat berpengaruh pada perhatian terhadap sesuatu, berapa lama memperhatikan, seberapa jauh usaha memahami pelajaran, dan bagaimana perasaan ikut ambil bagian dalam

kegiatan belajar. Ketakutan, perhatian, tingkat struktur, motivasi berprestasi, motivasi sosial, keberhati-hatian, dan persaingan, merupakan variabel yang penting dalam belajar. Cara yang baik untuk mendiskripsikan motivasi belajar yaitu menggunakan model ARCS dari Keller dikutip dari Anitah (2012), yang membedakan aspek penting motivasi, yaitu:

1. Atensi, berkenaan dengan apakah pembelajar merasa bahwa pembelajaran menarik dan berguna untuk dipertimbangkan
2. Relevan, berkaitan dengan apakah pembelajar merasa bahwa pembelajaran berkaitan dengan tujuan
3. Keyakinan, berkenaan dengan apakah pembelajar mengharapkan kesuksesan berdasarkan pada usahanya sendiri.
4. Kepuasan, berkaitan dengan penghargaan yang diterima pembelajar dari pembelajaran itu.

### 3. Kompetensi

#### a. Konsep kompetensi

Kompetensi adalah pengetahuan yang dilandasi oleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh seorang bidan dalam melaksanakan praktek kebidanan pada berbagai tatanan pelayanan kesehatan, secara aman dan bertanggung jawab sesuai dengan standar sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat (PP IBI 2004).

Kompetensi tersebut dikelompokkan dalam dua kategori yaitu kompetensi inti/dasar merupakan kompetensi minimal yang mutlak

*commit to user*

dimiliki oleh bidan dan kompetensi tambahan/lanjutan merupakan pengembangan dari pengetahuan dan ketrampilan dasar untuk mendukung tugas bidan dalam memenuhi tuntutan/kebutuhan masyarakat yang sangat dinamis serta pengembangan IPTEK (PP IBI 1997).

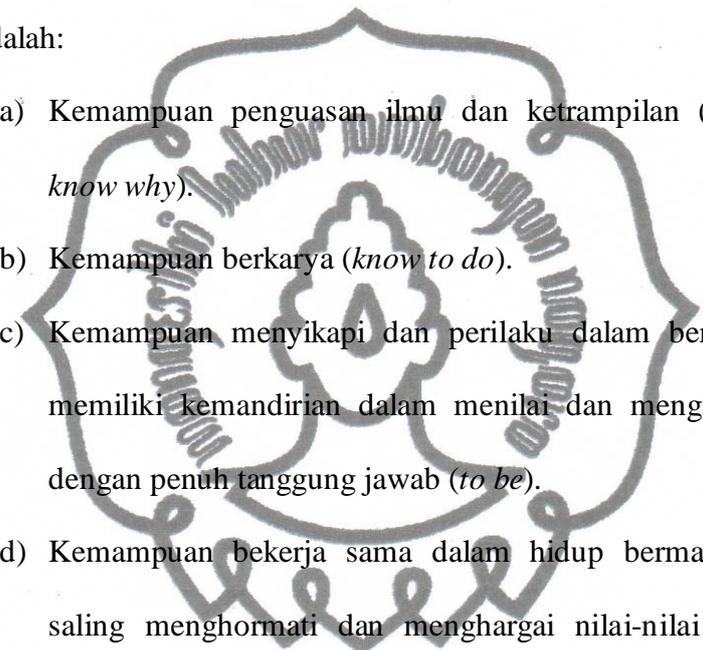
Spencer (2008), mendefinisikan kompetensi sebagai karakteristik dasar dari seseorang yang biasanya terkait dengan kinerja efektif menurut kriteria tertentu dan kinerja superior dalam sebuah pekerjaan atau situasi. Kompetensi merupakan karakteristik seseorang yang terkait dengan kinerja terbaik dalam sebuah pekerjaan tertentu.

Kompetensi juga dapat didefinisikan sebagai suatu karakteristik dasar individu yang memiliki hubungan kausal sebab akibat dengan kriteria yang dijadikan acuan, efektif atau berpenampilan superior ditempat kerja pada posisi tertentu. Hubungan kausal berarti bahwa kompetensi dapat menyebabkan atau digunakan untuk memprediksi seseorang yang bekerja dengan baik atau buruk yang sesuai dengan kriteria spesifik atau standar (Nursalam dan Efendi 2009). Kompetensi mencerminkan hal-hal berikut:

- a) Pengetahuan, pemahaman, dan pengkajian.
- b) Serangkaian ketrampilan kognitif, teknik psikomotor dan interpersonal.
- c) Kepribadian dan sikap serta perilaku.

Menurut Kepmendiknas 045/U/2002, kompetensi adalah seperangkat tindakan cerdas penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai *commit to user*

syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas dalam bidang pekerjaan tertentu. Empat pilar (*The Four Pillar Of UNESCO*) yang mendasari Kepmendiknas No. 232/U/2000 adalah seorang yang kompeten harus dapat memenuhi persyaratan landasan kemampuan pengembangan kepribadian. Empat pilar tersebut adalah:

- 
- a) Kemampuan penguasaan ilmu dan ketrampilan (*Know how and know why*).
  - b) Kemampuan berkarya (*know to do*).
  - c) Kemampuan menyikapi dan perilaku dalam berkarya, sehingga memiliki kemandirian dalam menilai dan mengambil keputusan dengan penuh tanggung jawab (*to be*).
  - d) Kemampuan bekerja sama dalam hidup bermasyarakat dengan saling menghormati dan menghargai nilai-nilai pluralisme dan kedamaian (*to live together*)

b. Karakteristik kompetensi

Nursalam dan Efendi (2009) menjelaskan ada empat hal yang merupakan karakteristik kompetensi yaitu motif, bawaan, pengetahuan akademik dan keahlian. Motif adalah sesuatu yang secara konsisten dipikirkan atau diinginkan oleh seseorang yang menyebabkan munculnya suatu tindakan. Motif akan mengarahkan dan menyeleksi sikap menjadi tindakan atau tujuan sehingga lain dari yang lain. Bawaan dapat berupa karakteristik fisik atau kebiasaan dalam merespon suatu situasi atau *commit to user*

informasi tertentu. Pengetahuan merupakan kompetensi yang kompleks. Skor pada tes pengetahuan sering kali kurang bermanfaat untuk memprediksi kinerja seseorang di tempatnya bekerja karena sulitnya mengukur kebutuhan pengetahuan dan keahlian yang secara nyata digunakan dalam pekerjaan. Pengetahuan akan dapat memprediksi apa yang dapat dilakukan seseorang bukan apa yang akan dilakukan.

c. Aspek-aspek psikologi yang mempengaruhi hasil belajar/prestasi belajar.

Aspek-aspek psikologi yang mempengaruhi hasil belajar/prestasi secara umum menurut Slameto (2003) adalah faktor intern dan eksteren. Faktor intern yang dimaksudkan adalah faktor kesehatan, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan. Faktor eksteren antara lain faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

d. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran praktik/domain psikomotor .

Adapun beberapa yang mempengaruhi keberhasilan mahasiswa dalam pembelajaran ketrampilan/psikomotor adalah persepsi, kesiapan, guided response (respon terpimpin), mekanisme, penyesuaian, penciptaan. Persepsi disini menggunakan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan. Kesiapan yang dimaksud adalah kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan. Guided Response (Respon Terpimpin) adalah tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

Mekanisme (*Mechanism*) adalah membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap. Penyesuaian (*Adaptation*) adalah keterampilan yang disesuaikan dengan situasi. Penciptaan (*Origination*) disini dengan membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu (Syarbani, 2010).

#### 4. Senam Nifas

##### a. Pengertian Senam Nifas

Senam nifas adalah senam yang terdiri atas sederatan gerakan-gerakan tubuh yang dilakukan ibu-ibu setelah melahirkan guna mempercepat pemulihan keadaan ibu. Hal-hal yang perlu diperhatikan senam nifas adalah diskusikan pentingnya pengembalian otot perut dan panggul, anjurkan ibu untuk melakukan ambulasi sedini mungkin, melakukan latihan beberapa menit sangat membantu (Hesti 2007).

##### b. Tujuan Senam Nifas

Senam nifas ini di antaranya bertujuan untuk membantu mempercepat pemulihan ibu, memperlancar pengeluaran lochea, mempercepat proses involusi dan pemulihan fungsi alat kandungan, memperbaiki sirkulasi darah. Selain itu senam nifas dapat memperbaiki sikap tubuh setelah hamil dan melahirkan, memperbaiki tonus otot pelvis, memperbaiki regangan otot abdomen setelah hamil, memperbaiki regangan otot tungkai bawah, meminimalisir timbulnya komplikasi nifas, misalnya emboli, trombosia (Pusdiknakes 2003).

**c. Manfaat Senam Nifas**

Manfaat senam nifas menurut Pusdiknakes (2003) antara lain adalah mengencangkan otot perut, liang sanggama, otot-otot sekitar vagina maupun otot-otot dasar panggul, disamping melancarkan sirkulasi darah. Selain itu membuat pemulihan jadi bisa lebih cepat, menumbuhkan/memperbaiki nafsu makan.

**d. Syarat Melakukan Senam Nifas**

Bentuk senam antara ibu yang melahirkan normal dengan yang operasi sesar adalah berbeda. Pada mereka yang operasi sesar, beberapa jam setelah keluar dari kamar operasi, pernafasanlah yang dilatih guna mempercepat penyembuhan luka. Sementara untuk mengencangkan otot perut dan melancarkan sirkulasi darah ditungkaikan, baru dilakukan 2-3 hari setelah ibu dapat bangun dari tempat tidur. Sedangkan pada persalinan normal bila keadaan ibu cukup baik maka semua gerakan bisa dilakukan.

Senam nifas dapat dilakukan setelah persalinan tetapi dengan ketentuan sebagai berikut, Hesti (2007) adalah untuk ibu yang melahirkan tanpa komplikasi, senam ini dilakukan setelah 6 jam persalinan.

**e. Tata Cara Melakukan Senam Nifas**

Senam nifas ini merupakan latihan yang tepat untuk memulihkan tubuh ibu dan bermanfaat juga untuk memulihkan keadaan ibu baik psikologis maupun fisiologis. Latihan ini dapat dimulai sejak hari 1 setelah

melahirkan hingga minggu ke enam setelah melahirkan. Latihan ini dilakukan dalam waktu 5-10 kali hitungan setiap harinya dan akan meningkat secara perlahan-lahan. Senam nifas ini dilakukan dengan berbagai macam gerakan dan setiap gerakan mempunyai manfaat sendiri. Gerakan-gerakan tersebut terdiri dari: senam nifas dimulai dari tahap yang paling sederhana hingga yang sulit. Dimulai dengan mengulang tiap lima gerakan. Setiap hari ditingkatkan sampai 10 kali. Adapun gerakan-gerakannya sebagai berikut:

1. Hari pertama, ambil nafas dalam-dalam, perut dikembungkan, kemudian napas dikeluarkan melalui mulut. Ini dilakukan dalam posisi tidur terlentang.
2. Hari kedua, tidur terlentang, kaki lurus, tangan direntangkan kemudian ditepukkan ke muka badan dengan sikap tangan lurus, dan kembali ke samping.
3. Hari ketiga, berbaring dengan posisi tangan di samping badan, angkat lutut dan pantat kemudian diturunkan kembali.
4. Hari keempat, tidur terlentang, lutut ditekuk, kepala diangkat sambil mengangkat pantat.
5. Hari kelima, tidur terlentang, kaki lurus, bersama-sama dengan mengangkat kepala, tangan kanan, menjangkau lutut kiri yang ditekuk, diulang sebaliknya.

6. Hari keenam, tidur terlentang, kaki lurus, kemudian lutut ditekuk ke arah perut 90 derajat secara bergantian antara kaki kiri dan kaki kanan.
7. Hari ketujuh, tidur terlentang kaki lurus kemudian kaki dibuka sambil diputar ke arah luar secara bergantian.
8. Hari ke-8, 9, 10, tidur terlentang kaki lurus, kedua telapak tangan diletakkan di tengkuk kemudian bangun untuk duduk (*sit up*).  
Untuk dicatat, pekerjaan rumah yang ringan dikerjakan setelah minggu III dan yang agak berat setelah minggu IV.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Endah (2012) meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Terhadap Keterampilan Psikomotorik Dalam Pembelajaran Senam Nifas Pada Mahasiswa Kebidanan. Penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media peragaan langsung dan media audiovisual terhadap keterampilan psikomotorik senam nifas, terdapat perbedaan yang signifikan mahasiswa yang memiliki minat belajar tinggi dengan mahasiswa yang memiliki minat belajar rendah terhadap keterampilan psikomotorik senam nifas. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penggunaan media peragaan langsung lebih baik daripada penggunaan media audiovisual dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik senam nifas.

2. Asri (2009) meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video dan Gaya Belajar Mahasiswa Terhadap Hasil Belajar Ketrampilan Memasang Infus Pada Mahasiswa S1 keperawatan STKES Kenedes Malang. Hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap ketrampilan memasang infus dan tidak terdapat pengaruh gaya belajar terhadap hasil belajar ketrampilan memasang infus. Dari hasil uji linier berganda terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video dan gaya belajar mahasiswa terhadap hasil belajar ketrampilan memasang infus dengan hasil statistik ( $b=6,64 : p = 0,041$ )
3. Halis (2006) meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Perolehan Belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran teks dan gambar hasil belajarnya lebih baik dari mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran video.
4. Wijaya (2009) meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Pengetahuan Tentang Asuhan Keperawatan Ibu Post Partum Pada Mahasiswa Keperawatan. Hasil penelitian menyatakan bahwa media video mempunyai pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan perawat tentang Asuhan Keperawatan pada ibu post partum. Ini membuktikan bahwa media video mampu meningkatkan ketrampilan psikomotor mahasiswa.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan, maka disusunlah kerangka berfikir sebagai berikut :

1. Perbedaan pengaruh penggunaan media video dan *flipchart* terhadap pencapaian kompetensi senam nifas

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa memahami materi tentang senam nifas adalah dengan menggunakan media yang bervariasi. Dalam penelitian ini dari seluruh mahasiswa semester III yang dibagi dalam 2 kelas, selanjutnya diberikan materi senam nifas dengan menggunakan media video dan *flipchart*.

Penerapan pendekatan pembelajaran media video menjadikan mahasiswa akan lebih memahami setiap materi yang dipelajari karena video dapat menunjukkan kembali gerakan-gerakan atau pesan-pesan tertentu, dengan menggunakan efek tertentu, yang dapat memperkokoh baik proses belajar maupun penyajian tertentu. Penggunaan media video dalam pembelajaran senam nifas akan membuat mahasiswa lebih memahami dan juga dapat memperlihatkan secara langsung tentang senam nifas. Melalui video tersebut materi akan mudah dipahami karena peragaan yang ditayangkan akan lebih terinci dan apabila mahasiswa kurang memahami dapat diputar ulang sehingga mahasiswa akan tertarik dengan materi yang dipelajarinya.

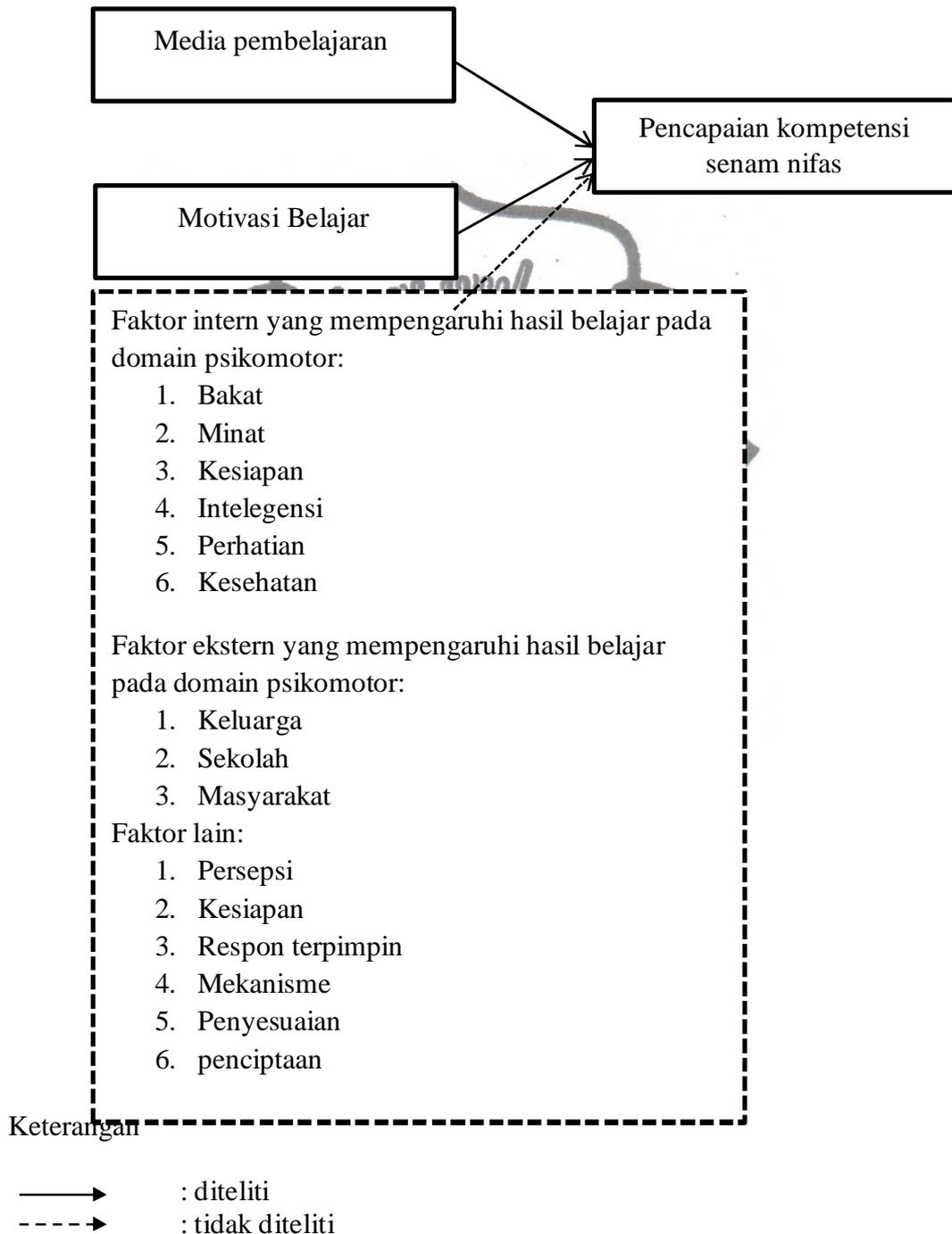
Media gambar dengan *flipchart* dapat membangkitkan daya imajinasi mahasiswa dalam memahami materi tentang senam nifas karena

media gambar atau *flipchart* bersifat statis. Selain itu gambar yang dimunculkan dapat dimodifikasi dengan menggunakan warna yang menarik sehingga dapat menimbulkan ketertarikan dan kreatifitas mahasiswa dalam memahami materi tersebut.

2. Perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.

Motivasi merupakan faktor pendorong belajar yang berasal dari dalam diri siswa. Motivasi belajar erat hubungannya dengan aktivitas belajar yang dilakukan oleh siswa. Motivasi mempunyai peranan penting yang strategi dalam aktivitas belajar seseorang. Motivasi dapat menimbulkan daya rangsangan yang baik dari dalam (internal) maupun luar (eksternal) dari siswa yang menyebabkan ransangan untuk belajar dengan sungguh-sungguh dengan cara tertentu untuk mencapai apa yang diinginkan. Adanya pengaruh motivasi belajar menunjukkan bahwa siswa yang mempunyai usaha yang tinggi untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Kerangka pemikiran dalam penilaian ini dapat divisualisasikan sebagai berikut :



Gambar 1 : Skema Kerangka Pikir  
*commit to user*

#### **D. Hipotesis**

1. Terdapat perbedaan pengaruh media video dan *flipchart* terhadap pencapaian kompetensi senam nifas
2. Terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah mahasiswa terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.
3. Terdapat interaksi pengaruh media pembelajaran dan motivasi belajar mahasiswa terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Lokasi dan Waktu Penelitian

##### 1. Lokasi Penelitian

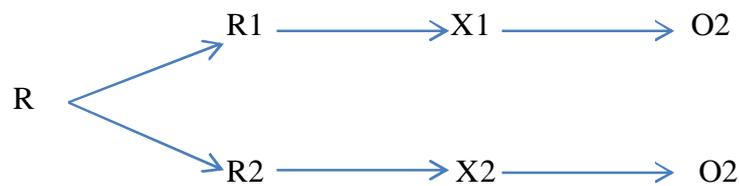
Penelitian ini dilakukan di Akademi Kesehatan Karya Husada Yogyakarta Program Studi Diploma III Kebidanan yang beralamat di Jalan Tentara Rakyat Mataran No 11B Yogyakarta.

##### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober sampai dengan bulan November tahun 2012.

#### B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan kuasi eksperimen. Pendekatan kuasi eksperimen dilaksanakan dengan melakukan percobaan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang mengganggu. Penelitian ini dilakukan dengan rancangan *post test only non equivalent control group* dimana observasi hanya dilakukan sebanyak satu kali, yaitu sesudah eksperimen. Kesimpulan hasil penelitian didapatkan dengan cara membandingkan data *post test* kelompok kontrol dan kelompok intervensi. Kelompok intervensi menggunakan media video dan kelompok kontrol menggunakan *flipchart* (Dharma 2011).



Keterangan :

R : Responden penelitian

R1: kelompok penggunaan media video (kasus)

R2: kelompok penggunaan media *flipchart* (kontrol)

O2: post test kelompok

### C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2009). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III, DIII Kebidanan, Akademi Kesehatan Karya Husada Yogyakarta sejumlah 81 mahasiswa.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2009). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* atau seluruh mahasiswa semester III prodi D III Kebidanan Akes karya Husada yang terbagi dalam dua kelas yang masing-masing kelas terdiri dari kelas A berjumlah 38 mahasiswa dan kelas B berjumlah 42 mahasiswa.

Estimasi besar sampel dalam penelitian ini adalah dengan

*commit to user*

menggunakan estimasi besar sampel beda dua mean kelompok berpasangan dengan rumus sebagai berikut (Dharma 2011):

$$n = \left[ \frac{z_{\alpha/2} \cdot \sigma_1 + z_{\beta} \cdot \mu_1}{\mu_1} \right]^2$$

Ket:

$n$  : Jumlah sampel

$z_{\alpha/2}$  : Standar normal untuk deviasi  $\alpha$

$z_{\beta}$  : Standar normal untuk deviasi  $\beta$

$\mu_1$  : Beda mean

: Estimasi standar deviasi dari beda mean berdasar literatur

Besar sampel dalam penelitian ini dapat dihitung berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Endah, adalah rata-rata dari ketrampilan psikomotor senam nifas dengan media audiovisual 68,5, rata-rata dari ketrampilan psikomotor senam nifas dengan media peragaan 81,6. adapun derajat kemaknaan 5% dan kekuatan uji 95%.

Dengan demikian besar sampel dalam penelitian ini sebagai berikut:

$$n = \frac{1,96 \cdot 1,6 + 1,1 \cdot 1,1}{0,6}$$

$$n = \frac{1,6 + 1,21}{0,6}$$

$$n = 47,16$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan diatas, didapatkan sampel 48 mahasiswa. Untuk mengantisipasi adanya sampel yang mengalami *droup out* maka sampel diambil seluruh mahasiswa semester tiga

dengan jumlah 81 mahasiswa.

#### D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

##### 1. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah pencapaian kompetensi senam nifas. Definisi operasional kompetensi adalah pengetahuan yang dilandasi oleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh seorang bidan dalam melaksanakan praktek kebidanan pada berbagai tatanan pelayanan kesehatan, secara aman dan bertanggung jawab sesuai dengan standar sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat. Instrumen yang digunakan untuk melakukan penilaian yang berupa post test terhadap pencapaian kompetensi senam nifas adalah dengan menggunakan checklist, dimana penilaiannya dengan skor 0 (tidak dilakukan), 1 (dilakukan tidak sempurna), 2 (dilakukan dengan sempurna). Total skor kompetensi dihitung dalam skala interval.

##### 2. Variabel Independen Pertama (X1)

Variabel independen pertama (X1) adalah penerapan media pembelajaran video dan flipchart.

a) Definisi operasional dari media VCD adalah pemberian materi secara langsung dengan menggunakan alat berupa video senam nifas yang telah sesuai dengan prosedur senam nifas.

b) Definisi operasional dari media *flipchart* adalah pemberian materi senam nifas secara langsung dengan menggunakan gambar

dibalik yang sudah disesuaikan dengan prosedur senam nifas.

Secara operasional variabel penerapan media pembelajaran video dan flipchart diperoleh dari pelaksanaan eksperimen dalam bentuk proses pembelajaran senam nifas dengan penerapan pendekatan bermedia video pada kelompok perlakuan dan pendekatan bermedia *flipchart* pada kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan adalah video senam nifas dan *flipchart*.

### 3. Variabel Independen Kedua (X2)

Variabel motivasi sebagai variabel bebas ke dua. Definisi operasional dari motivasi adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar. Motivasi sebagai penggerak perbuatan dimana adanya dorongan psikologis yang melahirkan sikap, serta sebagai pengarah perbuatan untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat akan memiliki banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar sedangkan siswa yang memiliki motivasi rendah hanya mempunyai sedikit energi untuk belajar. Motivasi diukur dengan kuisisioner. Ukuran motivasi merupakan total skor jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam kuisisioner. Skala pengukuran interval.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang terkumpul digunakan sebagai bahan analisis dan pengujian hipotesis yang dirumuskan. Pengumpulan data dilakukan dengan sistematis sesuai dengan identifikasi masalah penelitian. Teknik pengumpulan data

yang digunakan berupa kuesioner untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa dan daftar cek untuk mengukur pencapaian kompetensi senam nifas.

Kuesioner yang digunakan dalam mengumpulkan data variabel motivasi belajar mahasiswa dimana data dikumpulkan melalui data pernyataan tertulis yang disebarakan untuk mendapatkan informasi dari responden. Penyebaran kuesioner sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peneliti berdasarkan kisi-kisi yang telah disusun dan daftar pernyataan yang tertulis bukan bermaksud untuk menguji kemampuan responden melainkan untuk menggali keterangan dari responden.

Alat yang digunakan untuk mengukur pencapaian kompetensi senam nifas dalam penelitian ini adalah daftar cek senam nifas. Cheklist senam nifas disusun berdasarkan teori dan hasil penilaian berupa angka. Pengukuran kompetensi dilakukan setelah mahasiswa mendapatkan materi dari dosen pengampu mata kuliah sebanyak dua kali tatap muka dan setiap tatap muka 150 menit sesuai dengan silabus mata kuliah Asuhan Kebidanan III (Ibu nifas).

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data. Dalam penelitian ini terdapat dua instrumen pengumpulan data yaitu berupa kuesioner untuk mengukur motivasi belajar mahasiswa dan cheklist senam nifas nilai untuk mengukur pencapaian

kompetensi senam nifas.

1. Kuesioner motivasi belajar mahasiswa

Cara yang baik untuk mendiskripsikan motivasi belajar yaitu menggunakan model ARCS dari Keller, yang membedakan aspek penting motivasi (Anitah 2012). Alternatif pilihan jawaban yang telah disediakan dalam kuesioner tersebut terdiri dari :

Untuk pertanyaan positif (favorabel) maka skor:

Sangat setuju : 5

Setuju : 4

Ragu-ragu/ netral : 3

Tidak Setuju : 2

Sangat tidak setuju : 1

Sedangkan untuk pernyataan negative (unfavorabel) maka skor:

Sangat setuju : 1

Setuju : 2

Ragu-ragu/ netral : 3

Tidak Setuju : 4

Sangat tidak setuju : 5

Tabel 1 : Kisi-kisi kuesioner motivasi

Soal	Favorabel	Unfavorabel	Jumlah
Atensi	1, 11, 12, 20, 36, 37, 39	4,7, 15, 18, 19, 21, 25, 28, 30, 31, 40	18
Relevan	6,13, 14, 17, 24	9	6
Keyakinan	2, 3, 5,8, 10, 16, 26, 27, 29, 32		10
Kepuasan	22, 23, 33, 34, 35, 38		6
Total			40

## 2. Checklist senam nifas

Cheklis senam nifas dalam penelitian ini disusun dengan menyesuaikan materi senam nifas dengan penilaian sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{17} \times 100 \% \text{ (Karya Husada 2012)}$$

Nilai yang diperoleh mahasiswa adalah dalam rentang rentang nilai 0 sampai dengan 100.

## G. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Alat pengukuran tidak akan berguna jika alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian tidak memiliki validitas dan reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas instrument dilakukan dengan cara membagikan kuesioner tertutup. Uji validitas dilakukan dengan mengukur korelasi antar variabel dengan skor total variabel.

## 1. Validitas

Uji validitas kuesioner motivasi belajar ada beberapa tahap diantaranya adalah sebagai berikut:

### a) Validitas Isi

Uji validitas instrumen kuesioner motivasi belajar mahasiswa menggunakan validitas isi (*content validity*) yang memandang dari segi alat pengukur yaitu sejauh mana isi alat pengukur diturunkan dari teori motivasi belajar yang dituangkan dalam instrumen motivasi belajar mahasiswa.

### b) Validitas Konstruk

Uji validitas butir dilakukan untuk mengetahui validitas kuesioner motivasi belajar dengan menggunakan validitas konstruk (*construct validity*), yaitu apabila butir-butir soal mampu mengukur aspek berfikir yang menjadi tujuan instruksional. Untuk menguji validitas butir, skor pada butir soal dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi *product Moment*.

Jika  $r$  hitung lebih besar dari koefisien nilai tabel kritis yaitu pada taraf signifikan 5% maka instrumen yang diujicobakan dinyatakan valid (Arikunto, 2002). Suatu item dikatakan valid atau memberikan kontribusi yang baik apabila memiliki koefisien validitas yang berkisar antara 0,30 sampai dengan 0,50 (Arikunto 2003).

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara skor item dengan skor total

$\sum x$  = Jumlah skor item

$\sum y$  = Jumlah skor total

N = Jumlah responden

Uji validitas akan dilakukan di Akas Karya Husada Yogyakarta Prodi D III Kebidanan mahasiswa semester V dimana sampel diambil secara *cluster random sampling* dari tiga kelas diambil satu kelas secara acak untuk melakukan uji validitas instrumen penelitian tentang motivasi belajar mahasiswa dimana jumlah mahasiswa setiap kelas adalah kelas A berjumlah 35 mahasiswa, kelas B berjumlah 35 mahasiswa dan kelas C berjumlah 40 mahasiswa. Jumlah subjek yang digunakan untuk uji validitas adalah sebanyak 35 mahasiswa.

Hasil analisis uji validitas kuesioner motivasi belajar dengan bantuan perangkat lunak SPSS (versi 17.0) dari 40 pertanyaan terdapat 9 pertanyaan dengan nilai item-total korelasi  $\leq 0,334$  sedangkan 31 pertanyaan dengan nilai item-total korelasi  $\geq 0,334$ .

## 2. Reliabilitas

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel bila alat itu dalam mengukur suatu gejala pada waktu yang berlainan senantiasa menunjukkan hasil yang sama. Reliabilitas adalah suatu indeks yang menunjukkan sejauh mana instrumen dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji Reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan *commit to user*

rumus: (Arikunto 2002). Dari perhitungan dibandingkan dengan angka kritik tabel korelasi nilai  $r$ , apabila  $r\text{-total} > r\text{-tabel}$  maka soal tersebut dikatakan reliabel, begitu juga sebaliknya apabila  $r\text{-total} < r\text{-tabel}$  maka soal tersebut dikatakan tidak reliabel (Arikunto 2002).

Dalam pengujian reliabilitas dilakukan pengukuran sekali saja atau one shot. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan *SPSS 17.0 for windows* dengan melihat nilai *Alpha Cronbach* yang dihasilkan. Suatu instrument dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Alpha Cronbach* yang berkisar antara 0,600 sampai dengan 0,900 (Azwar 2001). Uji reliabilitas dilakukan pada sampel yang sama ketika melakukan uji validitas yaitu sebanyak 35 mahasiswa yang diambil secara *cluster random sampling*.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Motivasi

No Pertanyaan	Nilai Item-total korelasi	<i>Alpha Cronbach</i>
1, 4, 5, 8, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 38, 39, 40	$\geq 0,334$	0,892
2, 3, 6, 7, 9, 12, 15, 23, 35	$\leq 0,334$	

## H. Teknik Analisa Data

Analisis dari penelitian terdiri dari dua analisis yaitu diskriptif dan inferensial. analisis diskriptif dilakukan untuk menyajikan melalui tabel data distribusi frekuensi. Analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Adapun uji hipotesis yang digunakan adalah:

### a. Uji Persyaratan

#### 1. Uji Homogenitas

Untuk menganalisa data dilakukan uji persyaratan mengenai varians populasi terlebih dahulu dengan bantuan SPSS 16.00.

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas varians populasi agar analisis ANCOVA dapat digunakan.

#### 2. Uji Normalitas Data

Dari hasil uji normalitas data dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 16.00. Analisis ANCOVA dapat digunakan jika sebaran data dalam distribusi normal.

### b. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan salah satu cara pengambilan kesimpulan dari analisis data yang telah dilakukan. Dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian dapat mendukung hipotesis yang diajukan. Untuk pengujian hipotesis yang telah diajukan, dilakukan dengan analisa data ANCOVA (*analysis of covariance*), tujuan ANCOVA adalah untuk mengetahui/melihat

pengaruh perlakuan terhadap peubah respon dengan mengontrol peubah lain yang kuantitatif. (Lowry 2000).

Model ANCOVA dengan satu *covariate*

$$y_{ij} = \mu + \tau_i + \beta x_{ij} + \varepsilon_{ij}, i = 1, 2, \dots, a$$

$$j = 1, 2, \dots, n_i$$

dimana:

$y_{ij}$  : nilai peubah respon pada perlakuan ke- $i$  observasi ke- $j$

$x_{ij}$  : nilai *covariate* pada observasi yang bersesuaian dengan  $y_{ij}$

$\tau_i$  : pengaruh perlakuan ke- $i$

$\beta$  : koefisien regresi linier

$\varepsilon_{ij}$  : random error

$a$  : banyaknya kategori pada perlakuan

$n_i$  : banyaknya observasi pada kategori ke- $i$

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data

Responden yang terpilih sebagai sampel adalah mahasiswa Prodi D III Kebidanan Akes Karya Husada Yogyakarta dengan jumlah 81 orang dan ketika waktu penelitian berlangsung ada 2 mahasiswa yang cuti sehingga jumlah sampel penelitian menjadi 79 orang yaitu 42 orang sebagai kelompok perlakuan dan 37 orang sebagai kelompok kontrol.

Tabel 3: Rangkuman Deskripsi Data Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

		Media		Total
		Video	Flipchart	
Motivasi belajar	Motivasi tinggi	n= 18 $\bar{X}=85,57$ Std= 8,31	n= 17 $\bar{X}= 85,71$ Std= 6,53	n= 35 $\bar{X}= 85,64$ Std= 7,39
	Motivasi rendah	n= 24 $\bar{X}= 86,74$ Std= 9,45	n= 20 $\bar{X}= 81,75$ Std= 10,39	n= 44 $\bar{X}= 84,47$ Std= 10,09
Total		n= 42 $\bar{X}=86$ Std=8,9	n= 37 $\bar{X}= 84$ Std=8,9	n= 79 $\bar{X}=84,99$ Std=8,96

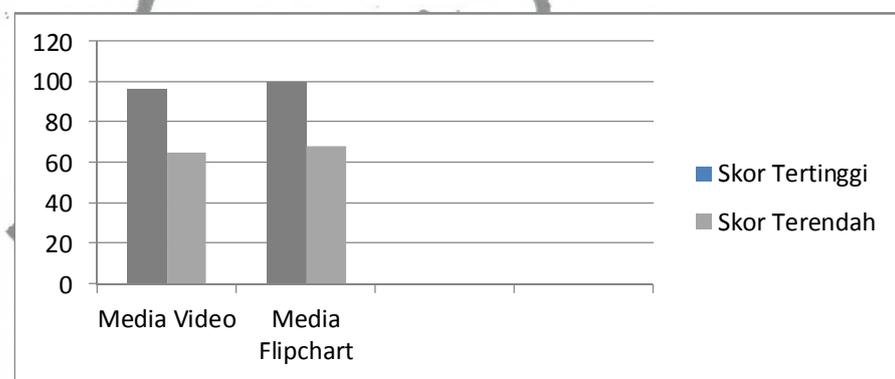
#### 1. Media Pembelajaran terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Hasil analisis data pengaruh penggunaan media terhadap pencapaian kompetensi senam nifas pada mahasiswa kebidanan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas Dilihat dari Skor.

Media Pembelajaran	n	Mean	Standar Deviasi	Skor terendah	Skor tertinggi
Media <i>Flipchart</i>	37	83,58	8,9	68	100
Media Video	42	86,24	8,8	65	97

Berdasarkan tabel diatas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



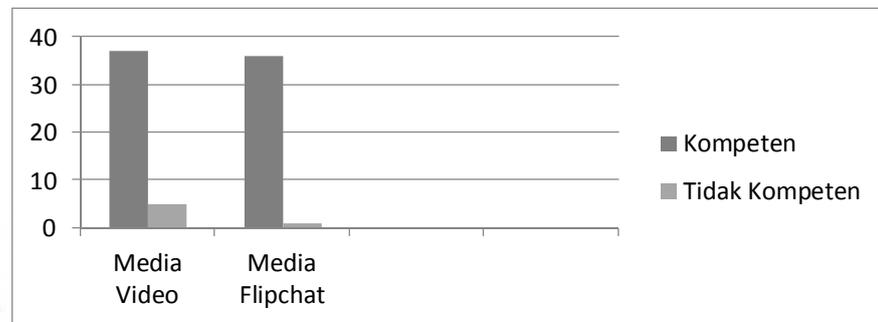
Gambar 2. Histogram Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas Dilihat dari Skor.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada kelompok dengan penerapan media video memiliki rata-rata nilai lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan media *flipchart*.

Tabel 5. Hasil Analisis Data Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Motivasi belajar	n	Mean	Standar Deviasi	Pencapaian Kompetensi			
				Kompeten >70%		Tidak kompeten <70%	
				n	%	n	%
Media <i>Flipchart</i>	37	83,58	8,9	36	45,6	1	1,3
Media Video	42	86,24	8,8	37	46,8	5	6,3

Berdasarkan tabel diatas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 3. Histogram Media Pembelajaran Terhadap Pencapaian Kompetensi

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa pencapaian kompetensi dengan menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan dengan media *flipchart* meskipun tidak berbeda secara signifikan.

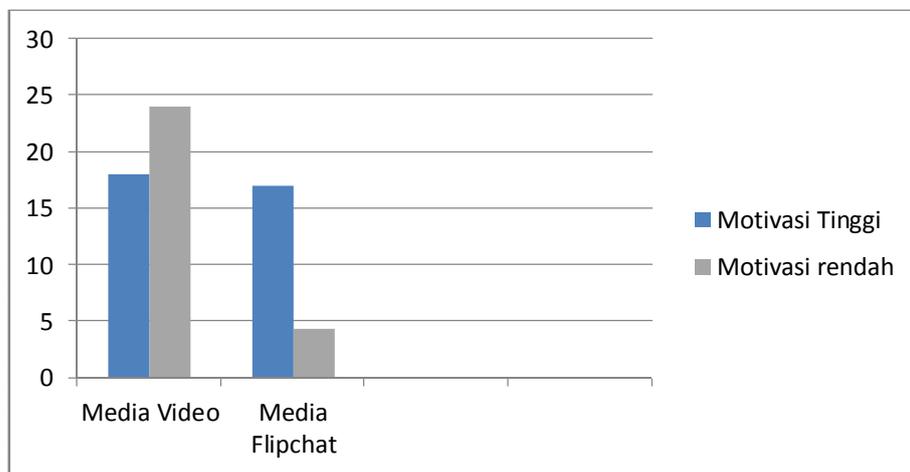
## 2. Motivasi Belajar Dalam Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Hasil analisis data pengaruh motivasi belajar terhadap pencapaian kompetensi senam nifas pada mahasiswa kebidanan dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Data Motivasi Belajar Mahasiswa

Media Pembelajaran	n	Mean	Standar Deviasi	Motivasi tinggi ( $\geq$ mean + 1,5 SD)	n	%	Motivasi rendah ( $<$ mean + 1,5 SD)	n	%
Media <i>Flipchart</i>	37	129	9,5	145	17	21,5	86	20	25,3
Media Video	42	129	7,4	146	18	22,7	115	24	30,4

Berdasarkan tabel diatas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



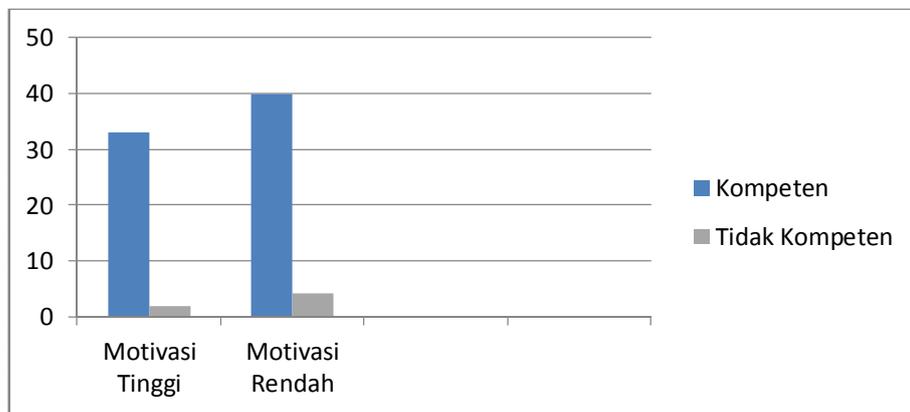
Gambar 4: Histogram Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelompok perlakuan (media video) memiliki motivasi lebih tinggi dari kelompok yang menggunakan *flipchart* yaitu 146.

Tabel 7. Hasil Analisis Motivasi Belajar terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Motivasi belajar	n	Mean	Standar Deviasi	Pencapaian Kompetensi			
				Kompeten $\geq 70\%$		Tidak kompeten $< 70\%$	
				n	%	n	%
Motivasi tinggi ( $\geq$ mean + 1,5 SD)	35	85,6	7,4	33	41,8	2	2,5
Motivasi rendah ( $<$ mean + 1,5 SD)	44	84,5	10,1	40	50,6	4	5,1

Berdasarkan tabel diatas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut:



Gambar 5. Histogram Motivasi Belajar Terhadap Pencapaian Kompetensi

Berdasarkan hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi nilai yang diperoleh untuk pencapaian kompetensi senam nifas adalah lebih tinggi. Namun terlihat juga bahwa motivasi rendah lebih banyak yang kompeten dalam melakukan senam nifas.

### 3. Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Tabel 8. Hasil Analisis Data Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Media Pembelajaran	Motivasi tinggi ( $\geq$ mean + 1,5 SD)	n	Motivasi rendah ( $<$ mean + 1,5 SD)	n	Kompeten $\geq 70\%$		Tidak Kompeten $< 70\%$	
					n	%	n	%
Media Flipchart	145	17	86	20	36	45,6	1	1,3
Media Video	146	18	115	24	38	48,1	4	5,1

Berdasarkan pada tabel 8 menunjukkan bahwa mahasiswa yang menggunakan media video (kelompok perlakuan) pada proses pembelajaran senam nifas jumlah mahasiswa yang dinyatakan kompeten lebih besar yaitu 38 mahasiswa.

## B. UJI PERSYARATAN

### 1. Uji Homogenitas

Dari hasil uji homogenitas diperoleh nilai signifikan 0,867 dimana  $> 0,05$  yang menjelaskan bahwa untuk uji homogenitas tidak ada perbedaan varians atau dinyatakan homogen, sehingga dapat dilanjutkan ke analisis ANCOVA.

### 2. Uji Normalitas data

Dari hasil analisa data dengan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh nilai *p value* 0,069. Hal ini berarti data dalam penelitian ini dalam distribusi normal.

## C. HASIL PENELITIAN

Tabel 9. Hasil Analisa Data ANCOVA Pengaruh Media dan Motivasi Belajar terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Motivasi	232,439	1	232,439	2,963	,089
Media	7,933	1	7,933	,101	,751
Media*Motivasi	210,991	1	210,991	2,689	,105
<i>Error</i>	5884,302	75	78,457		
Total	576938,620	79			
Corrected Total	6265,615	78			

a. R Squared = .027 (Adjusted R Squared = -.002)

Dari output diatas dapat diketahui bahwa:

*commit to user*

- a. Tidak ada perbedaan pengaruh media pembelajaran video dan *flipchart* yang digunakan terhadap pencapaian kompetensi yang ditunjukkan dengan nilai signifikan 0,751.
- b. Tidak ada perbedaan pengaruh antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap pencapaian kompetensi senam nifas yang ditunjukkan dengan nilai signifikan 0,089.
- c. Tidak ada interaksi antara media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap pencapaian kompetensi senam nifas yang ditunjukkan dengan nilai signifikan 0,105.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai R Squared 0,027 atau 2,7%.

Hal ini menjelaskan bahwa pengaruh media dan motivasi terhadap pencapaian kompetensi hanya 2,7% sedangkan lebih dari 90% lebih dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak dikendalikan.

#### **D. PEMBAHASAN**

##### **1. Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Video dan *Flipchart* Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas**

Dari analisis data yang telah dilakukan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,751 pada penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian kompetensi senam nifas, sehingga dapat disimpulkan secara statistik bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan secara statistik antara penggunaan media terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.

Meskipun secara statistik penggunaan media baik video maupun *flipchart* dalam pencapaian kompetensi senam nifas tidak bermakna secara signifikan namun bermakna secara klinis. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa pada penggunaan media video nilai rata-rata dalam pencapaian kompetensi adalah lebih besar dibandingkan nilai pada mahasiswa yang menggunakan *flipchart* yaitu 86.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Wijaya (2009) yang menyatakan bahwa media video mempunyai pengaruh dalam meningkatkan pengetahuan perawat tentang Asuhan Keperawatan pada ibu post partum. Penelitian Wijaya semakin menegaskan teori yang dikemukakan Djamarah (2002) yang mengemukakan kelebihan media audiovisual (video) adalah mampu menyampaikan pesan lebih lengkap, rumit dan realistis, informasi visual yang disampaikan merupakan pengetahuan baru yang cukup menarik.

Selain penelitian Wijaya, penelitian ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan Asri (2006) yang mengatakan ada pengaruh media video terhadap hasil ketrampilan memasang infus pada mahasiswa S1 keperawatan. Hal ini bisa disebabkan oleh pesan yang disampaikan oleh video dapat berupa fakta, lebih bersifat informatif edukatif maupun instruksional. Hal ini juga didukung oleh pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman (2002) yang menyatakan bahwa video dapat menunjukkan kembali gerakan-gerakan atau pesan-pesan tertentu, dengan menggunakan efek tertentu, yang dapat memperkokoh baik proses belajar maupun penyajian tertentu. Siswa akan memperoleh isi dan susunan yang utuh dari

materi pelajaran/latihan yang digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku petunjuk dan lain-lain. Selain itu media video lebih menarik perhatian mahasiswa yang dapat memperoleh informasi, demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya sehingga penyajian menghemat waktu dan dapat diputar berulang-ulang. Sedangkan menurut Dale (1956), dikutip dari Anitah (2012) mengatakan "pengalaman manusia digambarkan sebagai suatu kerucut, yang dimulai dari pengalaman langsung sampai dengan pengalaman yang paling abstrak yaitu belajar melalui lambang kata – kata". Sehingga "jika pengalaman belajar semakin menuju tingkat konkrit maka hasil yang dicapai akan semakin tinggi".

Namun penelitian ini bertolak belakang atau berbeda dengan Halis (2006) yang menyatakan bahwa penggunaan media video tidak efektif untuk meningkatkan perolehan hasil belajar mahasiswa dan lebih efektif menggunakan media teks dan gambar. Hal ini dapat dikarenakan media teks atau gambar dapat membangkitkan daya imajinasi mahasiswa dalam memahami materi yang disampaikan karena media gambar bersifat statis. Selain itu gambar yang dimunculkan dapat dimodifikasi dengan menggunakan warna yang menarik sehingga dapat menimbulkan ketertarikan dan kreatifitas mahasiswa dalam memahami materi tersebut.

Ketika secara statistik menyatakan tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap pencapaian kompetensi senam nifas, hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor yang tidak dikendalikan antara lain bakat, intelegensi, minat, perhatian, kematangan, dan kesiapan.

Ketika seseorang mempunyai bakat dibidang tertentu kita dapat menempatkan mahasiswa sesuai dengan bidangnya, hal ini dapat membantu mahasiswa lebih mudah untuk belajar. Untuk siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang normal dapat berhasil dengan baik dalam belajar, jika ia belajar dengan baik, artinya belajar dengan menerapkan metode belajar yang efisien. Selain itu untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Sedangkan dalam belajar akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik (Slameto 2003).

Selain itu Syarbani mengatakan bahwa pembelajaran dalam domain psikomotor dipengaruhi oleh persepsi, kesiapan, *guided response* (respon terpimpin), mekanisme, penyesuaian, penciptaan. Persepsi disini menggunakan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan. Kesiapan yang dimaksud adalah kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan gerakan. *Guided Response* (Respon Terpimpin) adalah tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk di dalamnya imitasi dan gerakan coba-coba.

Sehingga peneliti berasumsi bahwa bukan faktor media yang dominan mempengaruhi hasil pembelajaran psikomotor yang dalam penelitian ini adalah pencapaian kompetensi senam nifas. Namun penggunaan media video maupun *flipchart* keduanya memiliki kelebihan dalam menstimulasi

*commit to user*

indera peserta didik yang terlihat dari nilai antara kelompok yang menggunakan video dan *flipchart* tidak berbeda signifikan. Nilai yang diperoleh dari penggunaan media video lebih tinggi dari kelompok yang menggunakan media *flipchart*, bukan berarti media *flipchart* jelek atau tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media *flipchart* dapat dijadikan salah satu variasi pembelajaran atau media alternatif yang digunakan pada pembelajaran laboratorium, dimana mahasiswa harus lebih mempersiapkan diri.

## 2. Perbedaan Pengaruh Motivasi Belajar Tinggi dan Motivasi Belajar Rendah Terhadap Pencapaian Kompetensi Senam Nifas

Dari hasil analisa data diperoleh nilai signifikansi dari motivasi terhadap pencapaian kompetensi senam nifas adalah 0,089. Sehingga  $H_0$  diterima yang berarti tidak ada perbedaan pengaruh signifikan antara motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap pencapaian kompetensi senam nifas, dengan kata lain bahwa mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi tidak terbukti memberikan pengaruh lebih baik dalam pencapaian kompetensi senam nifas daripada mahasiswa yang memiliki motivasi rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok mahasiswa dengan motivasi tinggi memiliki skor rata-rata pencapaian kompetensi 85,6 adapun skor pencapaian kompetensi pada kelompok mahasiswa dengan motivasi rendah adalah 84,5.

Motivasi belajar mahasiswa perlu diketahui pada awal permulaan pembelajaran karena semua faktor yang mempengaruhi pembelajaran bergerak secara dinamis dalam pencapaian kompetensi senam nifas. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mentalnya dimana kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita. Motivasi belajar adalah kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar (Dimiyati dan Mudijono 2002).

Sehingga mahasiswa yang memiliki motivasi belajar tinggi memiliki kemauan yang tinggi dan berperan aktif untuk belajar karena didorong oleh ketertarikan dan keingintahuan mahasiswa lebih jauh dalam pembelajaran senam nifas dalam hal ini lebih mengarah pada kesadaran diri untuk memahami dan mengetahui lebih jauh tentang materi pembelajaran senam nifas. Sedangkan mahasiswa yang memiliki motivasi belajar rendah maka hasil dari pencapaian kompetensi senam nifas juga relatif lebih rendah. Bagi mahasiswa motivasi belajar mempengaruhi hasil belajar.

Dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa tidak ada pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap pencapaian kompetensi senam nifas bisa dikarenakan pada saat test peneliti tidak bisa secara ketat mengawasi pelaksanaan test, sehingga dimungkinkan antara mahasiswa saat mengerjakan kuesioner sangat dipengaruhi oleh faktor minat, keinginan, suasana kelas, emosi dan kesehatan mahasiswa saat itu.

### 3. Interaksi Antara Media Pembelajaran Dan Motivasi Terhadap Pencapaian Kompetensi

Dari hasil analisis data yang dilakukan dengan menggunakan SPSS 16 didapatkan nilai signifikan media 0,193 dan nilai signifikan motivasi terhadap pencapaian kompetensi adalah 0,538 dimana lebih besar dari 0,05 sehingga  $H_0$  diterima yang artinya tidak ada interaksi antara media dan motivasi terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.

Selain hasil analisa tersebut kita dapat melihat nilai R squared 2,7% yang artinya dari hasil statistik menerangkan bahwa pengaruh media dan motivasi terhadap pencapaian kompetensi hanya 2,7% sedangkan lebih dari 90% lebih dipengaruhi oleh faktor luar yang tidak dikendalikan.

Hal ini dapat disebabkan dari faktor lain yang tidak dikendalikan dan dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi dalam penelitian ini misalnya faktor intern dari setiap mahasiswa yaitu bakat atau kemauan belajar yang dimiliki oleh mahasiswa, intelegensi setiap mahasiswa, minat, faktor kesehatan (Slameto 2003).

Adapun faktor eksternal yang diduga dapat mempengaruhi hasil penelitian adalah kondisi keluarga, lingkungan sekolah dan masyarakat. Faktor lain yang juga dapat mempengaruhi antara lain persepsi mahasiswa terhadap materi senam nifas itu sendiri, respon terpimpin, mekanisme, penyesuaian dan penciptaan (Syarbani 2010).

### **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan berdasarkan metode dan prosedur penelitian yang telah ditetapkan. Namun tetap saja dalam pelaksanaannya masih terdapat keterbatasan penelitian yang dapat mempengaruhi hasil penelitian, antara lain:

1. Lamanya perlakuan yang diberikan dalam penelitian relatif singkat sehingga mungkin saja perlakuan yang diberikan belum mencerminkan dengan baik hasil uji kompetensi senam nifas.
2. Penelitian menggunakan rancangan kuasi eksperimen menuntut adanya pengendalian terhadap semua variabel penelitian diluar variabel yang telah ditetapkan agar tidak mengganggu perlakuan. Sementara ada kecenderungan subyek penelitian untuk berinteraksi diluar penelitian. Hal ini mengakibatkan pengendalian perlakuan yang tertuju kepada mahasiswa menjadi sulit. Disamping itu kontrol terhadap kemampuan subyek penelitian hanya meliputi penilaian motivasi mahasiswa, tanpa mengontrol variabel yang lain.

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tidak terdapat perbedaan pengaruh penggunaan video dan *flipchart* terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.
2. Tidak terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.
3. Tidak terdapat interaksi antara media dan motivasi terhadap pencapaian kompetensi senam nifas.

#### B. Implikasi

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas penggunaan media baik video maupun *flipchart* tidak ada perbedaan pengaruh terhadap pencapaian kompetensi senam nifas. Namun penggunaan media video maupun *flipchart* keduanya memiliki kelebihan dalam menstimulasi indera peserta didik yang terlihat dari nilai antara kelompok yang menggunakan video dan *flipchart* tidak berbeda signifikan. Nilai yang diperoleh dari penggunaan media video lebih tinggi dari kelompok yang menggunakan media *flipchart*, bukan berarti media *flipchart* jelek atau tidak dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu motivasi belajar mahasiswa juga tidak ada perbedaan pengaruh antara mahasiswa yang memiliki motivasi tinggi dan mahasiswa yang

memiliki motivasi rendah terhadap pencapaian kompetensi senam nifas. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor lain yang juga berperan dalam pembelajaran ketrampilan atau domain psikomotor. Sehingga diharapkan seorang pengajar dalam menyampaikan materi dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa harus memperhatikan aspek-aspek psikologi dari mahasiswa itu dalam mengikuti proses belajar.

### C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat dituliskan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi institusi

Diharapkan dapat menjadi wacana atau bahan masukan untuk terus memperbaiki proses pembelajaran terutama adalah pembelajaran dalam aspek psikomotor. Dalam aspek psikomotor diperlukan adanya sarana penunjang pembelajaran yang dapat digunakan mahasiswa sehingga dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa.

2. Bagi peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai acuan pelaksanaan penelitian yang akan datang dengan jangka waktu yang cukup lama serta memasukkan variabel-variabel yang dalam penelitian ini masih belum dikendalikan sehingga akan melengkapi segala kekurangan yang ada dalam penelitian ini.