



Pengaruh Penggunaan Media Simulator dan Metode Pembelajaran Klasik Terhadap Prestasi Taruna Politeknik Pelayaran Banten

Cholis Imam Nawawi¹, Gunawan², Astri Kustina Dewi³, Rahmat Santoso⁴

^{1,2,3,4} Politeknik Pelayaran Banten, Banten, Indonesia

¹cholis@poltekel-banten.ac.id, ²gunawan3295@gmail.com, ³astri@poltekel-banten.ac.id, ⁴rahmat@poltekel-banten.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received Jul 13, 2022

Revised Aug 11, 2022

Accepted Aug 31, 2022

Keywords:

Media Simulator
Metode Pembelajaran Klasik
Prestasi Taruna

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media simulator dan metode pembelajaran terhadap prestasi taruna. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang sifatnya ekplanatif (penjelasan), yaitu menyoroti pengaruh antara variabel-variabel penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Populasi dalam penelitian ini, adalah jumlah taruna DP-III Angkatan III di lingkungan BP2IP Tangerang. Penelitian ini dilakukan oleh 64 responden, penelitian ini didasari atas perhitungan rumus Slovin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi Penggunaan Media Simulator dan Prestasi Belajar Taruna sebesar 0,747, korelasi Metode Pembelajaran Classical dan Prestasi Belajar Taruna sebesar 0,689, dan korelasi Penggunaan Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical sebesar 0,444. Nilai signifikansi ketiganya tercatat 0,000, dan 0,006 di bawah batas probabilitas 0,05. Karena itu, ketiga koefisien korelasi tersebut dinyatakan signifikan. Kesimpulan pada penelitian ini adalah Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical secara langsung berpengaruh terhadap Prestasi belajar taruna di BP2IP Tangerang. Media simulator dan Metode Pembelajaran Classical terdapat hubungan secara positif dengan Prestasi belajar taruna di BP2IP Tangerang. Oleh karena itu semakin sering Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical dilaksanakan maka akan semakin berprestasi belajar taruna.

This is an open access article under the [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) license.



Corresponding Author:

Cholis Imam Nawawi,
Politeknik Pelayaran Banten,
Jl. Raya No. 1, Karang Serang, Sukadiri, Tangerang, Banten 15330, Indonesia
Email: cholis@poltekel-banten.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha membudayakan manusia atau memanusikan manusia, pendidikan amat strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan diperlukan guna meningkatkan mutu bangsa secara menyeluruh (Christiana, 2013). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Nurkholis, 2013).

Pada era persaingan bebas dewasa ini, tuntutan terhadap instruktur makin bertambah berat, karena instruktur selain harus memiliki kompetensi khusus, juga dituntut harus mewarisi pengetahuan dan keterampilan kepada taruna. Oleh karena itu instruktur harus memiliki profesionalisme yang tinggi. Kemampuan profesionalisme instruktur terdiri dari kemampuan intelegensi, sikap, dan prestasinya dalam bekerja (Nasution, 2017). Dalam berbagai penelitian, kemampuan profesional sering ditunjukkan dengan tinggi rendahnya nilai hasil tes yang mengukur kemampuan menguasai materi pelajaran yang diajarkan. Secara sederhana, kemampuan profesional ini bisa ditunjukkan dengan kemampuan instruktur dalam menguasai pengetahuan tentang materi pelajaran yang diajarkan termasuk upaya untuk selalu memperkaya dan meremajakan pengetahuan tersebut (Novauli, 2015).

Keberhasilan atau kegagalan Balai Diklat dalam menampilkan kinerjanya secara memuaskan, banyak tergantung pula pada kualitas kepemimpinan kepala Balai Diklat. Sejauh manakah kepala Balai Diklat mampu menampilkan kepemimpinan yang baik berpengaruh langsung terhadap kinerja Balai Diklat secara keseluruhan. Kinerja Balai Diklat ditunjukkan oleh iklim kehidupan Balai Diklat, etos belajar, Media simulator, Metode Pembelajaran, Prestasi Belajar Taruna, dan disiplin Balai Diklat secara keseluruhan, kompensasi atau kesejahteraan yang diberikan oleh Balai Diklat, sehingga instruktur merasa aman, nyaman dalam bekerja (Irianto, 2020).

Dalam dunia pendidikan kinerja instruktur atau prestasi kerja (performance) merupakan hasil yang dicapai instruktur dalam melaksanakan tugas-tugas yang didasarkan atas kecakapan, pengalaman dan kesungguhan serta penggunaan waktu di dalam proses belajar mengajar di Balai Diklat. Menurut Syafi'i, Marfiyanto, dan Rodiyah (2018) prestasi adalah hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu. Kinerja instruktur akan baik jika instruktur telah melaksanakan unsur-unsur yang terdiri dari kesetiaan dan komitmen yang tinggi pada tugas mengajar, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran, kedisiplinan dalam mengajar dan tugas lainnya, kreativitas dalam melaksanakan pengajaran, kerja sama dengan semua warga Balai Diklat, kepemimpinan yang menjadi panutan taruna, kepribadian yang baik, jujur dan obyektif dalam membimbing taruna, serta tanggung jawab terhadap tugasnya.

Menurut Sudin (2014) administrasi pendidikan ialah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana menata sumber daya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara produktif dan bagaimana menciptakan suasana yang baik bagi manusia yang turut serta di dalam mencapai tujuan yang disepakati bersama. Anggara (2012) mengemukakan bahwa administrasi adalah upaya mencapai tujuan secara efektif dan efisien dengan memanfaatkan orang-orang dalam suatu pola kerjasama.

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, seperti yang dilakukan oleh Sabrianti (2018) yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara metode simulasi terhadap hasil belajar murid. Penelitian yang terkait dengan media simulasi juga dilakukan oleh Saputra, Susilawati, dan Verawati (2020) mengatakan bahwa setelah didapatkan hasil tes akhir kedua kelas homogen dan terdistribusi normal hipotesis penelitian diujikan dengan uji-t dengan taraf signifikan 5% dan diperoleh hasil t hitung sebesar 4,12 dan t tabel sebesar 2,02 sehingga dapat dikatakan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media simulasi PhET (Physics Education Technology) terhadap hasil belajar fisika peserta didik. Penelitian lain dilakukan oleh Rohman (2017) menganalisis bahwa penggunaan media pembelajaran dalam bentuk simulator basic pneumatik memiliki pengaruh yang positif terhadap kualitas perkuliahan pada mata kuliah pneumatik hidrolis. Penelitian yang dilakukan oleh Masruri (2020) menyatakan bahwa penerapan metode simulasi berbasis project based learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Karya (2019) pandangan dan teori Konstruktivisme belajar merupakan proses aktif dari si subyek belajar untuk merekonstruksi makna, sesuatu entah

tes, kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain. Belajar merupakan proses mengasimilasi dan menghubungkan dengan pengalaman atau bagian yang dipelajarinya dari pengertian yang dimiliki sehingga pengertiannya menjadi berkembang (Kurniawan, Mulyati, & Rahardjo, 2017).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas. Peneliti menemukan sejumlah masalah yang berhubungan dengan prestasi belajar taruna. Permasalahan tersebut menjadi indikasi penyebab rendahnya prestasi belajar taruna. Oleh karena itu selanjutnya dilakukan identifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media simulator belum dilaksanakan secara optimal.
2. Metode pembelajaran yang ada belum diaplikasikan secara sistematis konstruktif.
3. Taruna belum memenuhi kriteria didalam pola pembelajarannya.
4. Prestasi belajar taruna belum memenuhi target balai diklat

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti perlu membatasi masalah pada dua butir yang akan diteliti yakni penggunaan media simulator dan metode pembelajaran sebagai variabel bebas (independen variable), sedangkan prestasi belajar taruna sebagai variabel terikat (dependen variable). Maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana pengaruh penggunaan metode simulator dan metode pembelajaran secara bersama – sama terhadap prestasi belajar taruna?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang sifatnya ekplanatif (penjelasan) yaitu menyoroti pengaruh antara variabel-variabel penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Jayusman & Shavab, 2020). Populasi dalam penelitian ini, adalah jumlah taruna DP-III Angkatan III di lingkungan BP2IP Tangerang. Secara detail, jumlah populasi dalam penelitian ini tergambar dalam tabel Tabel 1 sebagai berikut:

Tables and Figures are presented center, as shown in Table 1 and Figure 1, and cited in the manuscript before appeared.

Tabel 1.
Jumlah Taruna DP-III Angkatan III di BP2IP Tangerang

No.	Nama Jurusan di BP2IP Tangerang	Jumlah Taruna
1.	NAUTIKA A	28
2.	NAUTIKA B	32
3.	NAUTIKA C	29
4.	TEKNIKA A	30
5.	TEKNIKA B	31
6.	TEKNIKA C	30
Jumlah		180

Sumber : Unit Administrasi Pengajaran (Adm. Pengajaran) BP2IP Tangerang

Sugiyono (2012) menegaskan, “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.” Ia berpendapat bahwa jumlah populasi itu besar, dan tidak mungkin dipelajari oleh peneliti secara keseluruhan. Karena itu, sampel dapat digunakan oleh peneliti dengan cara mengambil sebagian dari populasi, untuk mengatasi keterbatasan dana, tenaga dan waktu.

Penelitian ini dilakukan oleh 64 responden, penelitian ini didasari atas perhitungan rumus Slovin, akan dijabarkan beberapa temuan selama melakukan penelitian yang dibahas dengan menggunakan metode deskriptif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menjawab permasalahan yang telah dihipotesiskan.

Dapat disimpulkan, sampel merupakan sebagian obyek dengan karakteristik tertentu yang diambil dari populasi, untuk dipelajari dan diteliti kemudian hasilnya digeneralisasikan. Sampel dalam penelitian ini didasari atas perhitungan rumus Slovin sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot e + 1} \quad (1)$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Sample error (dalam hal ini dipilih 1%)

Berdasarkan populasi yang ada, maka perhitungan jumlah sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{180}{180 (0.01) + 1}$$

$$n = \frac{180}{2,80}$$

N = 64,28 (dibulatkan menjadi 64 orang)

Adapun jumlah sampel minimum sebanyak 64 orang tersebut dipakai dalam penelitian ini, dan penarikannya didistribusikan dengan rumus:

$$n_i = \frac{N_i}{N} \times n \quad (2)$$

Adapun proses penyebaran pengambilan sampel tercantum dalam tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2.
Persebaran sampel menurut Jumlah Taruna DP-III Angkatan III di BP2IP Tangerang

No.	Nama Jurusan	Perhitungan penarikan sampel	Jumlah Sampel
1.	NAUTIKA A	28/180 x 64 = 9,95	10
2.	NAUTIKA B	32/180 x 64 = 11,37	11
3.	NAUTIKA C	29/180 x 64 = 10,31	10
4.	TEKNIKA A	30/180 x 64 = 10,66	11
5.	TEKNIKA B	31/180 x 64 = 11,02	11
6.	TEKNIKA C	30/180 x 64 = 10,66	11
Jumlah			64

Berdasarkan data responden yang ada di atas, jumlah responden menurut populasi berjumlah 180. Diharapkan mewakili responden yang ada di DP-III Angkatan III di BP2IP Tangerang. Berdasarkan jumlah yang ada, responden menurut sampel berjumlah 64. Karena relatif banyak jumlah responden maka menggunakan teknik sampel perhitungan rumus Slovin. Hal ini dilakukan karena jumlah responden relatif banyak supaya menggeneralisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Jumlah responden menjadi 64.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Variabel Penggunaan Media Simulator (X_1)

Variabel Penggunaan Media Simulator (X_1), Media Simulator digunakan untuk latihan bagaimana mengoperasikan kapal di bawah pengawasan instructor yang sudah memiliki kompetensi khusus untuk mengoperasikan simulator tersebut. Simulator tersebut sudah memenuhi standard kompetensi bagi pelaut sesuai dengan SCTW-1995 sehingga nantinya diharapkan taruna tidak lagi merasa canggung saat menghadapi peralatan yang sebenarnya. Media Simulator merupakan sarana pendidikan dan latihan yang digunakan untuk meningkatkan ketrampilan taruna di BP2IP tangerang dalam mengoperasikan kapal. Dengan simulator tersebut, nantinya para taruna akan dibuatkan skenario seperti kondisi saat kapal berlayar dan taruna diharapkan dapat mengoperasikan kapal dengan aman dan selamat sampai tujuan. Sub variabel antara lain : (1) Bridge Simulator, (2) Liquid Cargo Handling Simulator, (3) Radar Arpa Simulator, (4) Cubicle Simulator, (5) Steering Simulator. Hasil analisis deskripsi masing-masing indikator diuraikan secara lengkap pada Tabel 3.

Tabel 3.
Deskripsi Data Variabel Penggunaan Media Simulator

Variabel	Sub Variabel	Item	Rata-rata Sub variabel	Rata-rata Variabel
Media simulator	Bridge Simulator	1,2,3,4	3.90	3.93
	Liquid Cargo Handling Simulator	5,6,7,8	3.92	
	Radar Arpa Simulator	9,10,11,12	3.87	
	Cubicle Simulator	13,14,15,16	4.05	
	Steering Simulator	17,18,19,20	3.95	

Sumber : Data Primer yang diolah 2014

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel Media simulator, terlihat bahwa sub variabel Bridge Simulator memiliki nilai rata-rata 3.90 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Bridge Simulator. Dapat diartikan pula bahwa kerja daripada Pengemudian kapal, olah gerak kapal, memasuki alur pelayaran sempit, pengoperasian radar. Dapat dinyatakan tinggi.

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel Media simulator, terlihat bahwa sub variabel Liquid Cargo Handling Simulator memiliki nilai rata-rata 3.92 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Liquid Cargo Handling Simulator. Dapat diartikan bahwa persiapan bongkar muat cargo, pelaksanaan pemuatan, sistem gas lembam, keseimbangan kapal. Dapat dikatakan tinggi.

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel Media simulator, terlihat bahwa sub variabel Radar Arpa Simulator memiliki nilai rata-rata 3.87 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Radar Arpa Simulator. Dapat diartikan bahwa dalam Pembuatan rencana pelayaran, Menentukan lama pelayaran, Menentukan jalur pelayaran, Pengamatan sekitar jalur pelayaran. Dinyatakan tinggi.

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel media simulator, terlihat bahwa sub variabel Cubicle Simulator memiliki nilai rata-rata 4.05 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Cubicle Simulator. Dapat diartikan pula bahwa dalam mengendalikan kapal, membantu kapal sandar, melakukan olah gerak kapal sandar kapal, memasuki pelabuhan. Dapat dinyatakan tinggi.

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel Media simulator, terlihat bahwa sub variabel Steering Simulator memiliki nilai rata-rata 3.95 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Steering Simulator. Dapat diartikan pula bahwa dalam mengemudikan kapal,

melakukan perintah kemudi, menggunakan kemudi darurat, olah gerak masuki pelabuhan. Dapat dinyatakan tinggi.

Kesimpulan dari variabel Media simulator sub variabel Bridge Simulator, Liquid Cargo Handling Simulator, Radar Arpa Simulator, Cubicle Simulator, Steering Simulator. Memiliki nilai rata-rata variabel 3.93 Hasil analisis deskripsi masing-masing sub variabel diuraikan secara lengkap dapat mempengaruhi terhadap prestasi belajar taruna. Dapat disimpulkan pula bahwa Media simulator yang ada di BP2IP Tangerang tinggi.

Deskripsi Data Variabel Metode Pembelajaran Classical (X₂)

Variabel Metode Pembelajaran Classical (X₂), setiap metode pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu metode pembelajaran mungkin baik untuk tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi dan kondisi tertentu, mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula suatu metode pembelajaran yang dianggap baik untuk suatu pokok bahasan yang disampaikan oleh guru tertentu, kadang belum tentu berhasil dibawakan oleh guru lain. Metode Pembelajaran Classical merupakan cara yang digunakan oleh instruktur dalam mengadakan hubungan dengan taruna pada saat berlangsung pembelajaran. Metode pembelajaran ini meliputi: (1) Subjek didik, (2) Guru dalam pola pembelajaran, (3) Program pembelajaran, (4) Situasi belajar mengajar. Hasil analisis deskripsi masing-masing indikator diuraikan secara lengkap pada Tabel 4.

Tabel 4.

Deskripsi Data Variabel Metode Pembelajaran

Variabel	Sub Variabel	Item	Rata-rata Sub variabel	Rata-rata Variabel
Metode Pembelajaran	Subjek didik	1,2,3,4,5	4.00	3.92
	Guru dalam pola pembelajaran	6, 7,8,9,10,11,12	4.00	
	Program pembelajaran	13,14,15,16	3.77	
	Situasi belajar mengajar	17,18,19,20	3.92	

Sumber : Data Primer yang diolah 2014

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel metode pembelajaran, terlihat bahwa sub variabel Subjek didik memiliki nilai rata-rata 4.00 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Subjek didik. Dapat diartikan bahwa dalam keberanian mewujudkan minat, keberanian untuk mencari kesempatan, keberanian mengeluarkan pendapat, kreatifitas taruna, Peran bebas dalam mengerjakan sesuatu. Dapat dinyatakan tinggi.

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel metode pembelajaran, terlihat bahwa sub variabel Guru dalam pola pembelajaran memiliki nilai rata-rata 4.00 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Guru dalam pola pembelajaran. Dapat diartikan bahwa dalam Meningkatkan gairah belajar taruna, Peranan sebagai innovator, Peranan sebagai motivator, sikap demokratis, pemberian kesempatan sesuai tingkat kemampuan, Strategi belajar mengajar, Persiapan mengajar. Dapat dinyatakan tinggi.

Kesimpulan dari variabel Metode Pembelajaran dan sub variabel subjek didik, guru dalam pola pembelajaran, program pembelajaran, situasi belajar mengajar. Memiliki nilai rata-rata variabel 3,92 berarti metode pembelajaran di BP2IP Tangerang tinggi. Tingginya metode pembelajaran dianalisis dalam deskripsi masing-masing sub variabel diuraikan secara lengkap dapat mempengaruhi terhadap Prestasi Belajar Taruna. Dapat disimpulkan pula bahwa metode pembelajaran yang ada di BP2IP Tangerang tinggi.

Deskripsi Data Variabel Prestasi Belajar Taruna (Y)

Variabel Prestasi Belajar Taruna (Y) Prestasi Belajar ini juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengajaran seperti misalnya keputusan yang menyangkut ketepatan kurikulum, metode pengajaran, metode bimbingan yang diberikan guru maupun sekolah dalam proses pembelajarannya. Apapun bentuknya, agar keputusan pendidikan jadi bermanfaat maka haruslah

didasari atas informasi-informasi yang tepat, akurat, dan reliabel yang berkaitan dengan permasalahannya. Prestasi belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Prestasi Belajar Taruna meliputi: (1) Faktor internal, (2) Faktor eksternal. Hasil analisis deskripsi masing-masing indikator diuraikan secara lengkap pada Tabel 5.

Tabel 5.
Deskripsi Data Variabel Prestasi Belajar Taruna

Variabel	Sub Variabel	Item	Rata-rata Sub variabel	Rata-rata Variabel
Prestasi Belajar Taruna	Faktor internal	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14	3.55	3.77
	Faktor eksternal	15,16,17,18,19,20	4.00	

Sumber : Data Primer yang diolah 2014

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel Prestasi Belajar Taruna, terlihat bahwa sub variabel Faktor internal memiliki nilai rata-rata 3.55 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Faktor internal. Dapat diartikan bahwa dalam kesehatan jasmani, cacat tubuh, proses belajar, intelegensi, belajar yang efisien, perhatian terhadap bahan yang dipelajari, minat belajar, bahan belajar, kemampuan belajar, dorongan belajar, kematangan, memberikan respon, kelelahan jasmani, kelelahan rohani. Dapat dinyatakan tinggi.

Berdasarkan hasil tanggapan responden mengenai variabel Prestasi Belajar Taruna, terlihat bahwa sub variabel Faktor eksternal memiliki nilai rata-rata 4.00 Artinya, responden menjawab setuju terhadap sub variabel Faktor eksternal. Dapat diartikan bahwa Keadaan keluarga, Keadaan sekolah, Keadaan lingkungan, Keadaan masyarakat, Fasilitas pendukung, Media penunjang belajar. Dapat dinyatakan tinggi.

Kesimpulan dari variabel Prestasi Belajar Taruna dan sub variabel Faktor internal, Faktor eksternal. Memiliki nilai rata-rata variabel 3.77 Berarti Prestasi Belajar Taruna di BP2IP Tangerang tinggi. Tingginya Prestasi Belajar Taruna dianalisis dalam deskripsi masing-masing sub variabel diuraikan secara lengkap dapat mempengaruhi terhadap Prestasi Belajar Taruna. Dapat disimpulkan pula bahwa Prestasi Belajar Taruna yang ada di BP2IP Tangerang tinggi.

Dapat dinyatakan bahwa Media simulator dan Metode Pembelajaran yang ada di BP2IP Tangerang dapat diduga berpengaruh terhadap Prestasi Belajar Taruna. Dengan adanya Media simulator dan Metode Pembelajaran yang tinggi diharapkan akan semakin baik Prestasi Belajar Taruna di BP2IP Tangerang.

Analisis Variabel

a. Penggunaan Media Simulator

Tabel 6.

Output Statistik Hasil Data Variabel Penggunaan Media Simulator (X_1), Metode Pembelajaran Classical (X_2) dan Prestasi Belajar Taruna (Y)

		Statistics		
		PENGGUNAAN_ MEDIA_SIMULATOR	METODE_PEMBELAJARAN	PRESTASI_BELAJAR_TARUNA
N	Valid	65	65	65
	Missing	0	0	0
Mean		86,5077	86,1846	90,7538
Std. Error of Mean		,44078	,44338	,40846
Median		87,0000	87,0000	91,0000
Mode		88,00	88,00	93,00
Std. Deviation		3,55371	3,57462	3,29313
Variance		12,629	12,778	10,845
Range		16,00	16,00	13,00
Minimum		78,00	78,00	83,00
Maximum		94,00	94,00	96,00
Sum		5623,00	5602,00	5899,00

Percentiles				
10		81,0000	81,0000	86,0000
25		84,0000	83,0000	88,0000
50		87,0000	87,0000	91,0000
75		89,0000	89,0000	93,5000
90		90,4000	90,0000	95,0000

Untuk variabel Penggunaan Media Simulator, jumlah data (N) yang valid (sah untuk diproses) adalah 65 buah, sedangkan data yang hilang (missing) adalah nol. Hasil ini menunjukkan bahwa semua data terproses.

Mean atau nilai rata-rata untuk variabel ini tercantum 86,5077 dengan standar error 0,44078. Dari data ini, dapat diprediksi berapa jumlah nilai rata-rata populasi, dengan terlebih dahulu melihat angka z tabelnya. Diketahui, angka z tabel untuk tingkat kepercayaan 95% dengan $df = 65 - 1 = 64$ dengan nilai 2,00. Rata-rata populasi dihitung dari:

$$\begin{aligned} & \text{Rata-rata} \pm (t \times \text{Standar error}) \\ & = 86,5077 \pm (2,00 \times 0,44078) \\ & = 86,5077 \pm 0,88156 \\ & = 85,62614 \text{ sampai } 87,38926 \end{aligned}$$

Berarti, untuk tingkat Penggunaan Media Simulator, nilai rata-rata siswa BP2IP dengan 65 sampel, adalah antara 85,62614 sampai 87,38926, atau dibulatkan antara 86 sampai 87.

Median atau titik tengah data jika semua diurutkan dari yang terkecil sampai dengan yang terbesar tercantum 87. Yang berarti, 50% responden memiliki tingkat pemahaman pola Penggunaan Media Simulator dengan nilai 87 ke atas, dan 50% lainnya bernilai 87 ke bawah. Standar Deviasi tercantum 3,55371, dan varians yang merupakan kelipatan/kuadrat dari Standar Deviasi adalah 12,629 ($3,55371^2$). Angka ini menggambarkan variasi data yang dimiliki.

Berikutnya, terdapat nilai Minimum, Maksimum dan Range. Data Minimum adalah data tingkat pola Penggunaan Media Simulator terendah responden, yakni 78, sedangkan Maksimum adalah data tingkat pola Penggunaan Media Simulator tertinggi responden, yakni 94. Sedangkan Range adalah selisih Maksimum dan Minimum, yakni 16 (94-78).

Terakhir, tercantum percentiles atau angka persentil. Artinya, 10% responden memiliki tingkat supervisi kepala sekolah senilai 81. Atau bisa juga dikatakan, rata-rata tingkat pola pemahaman pegawai terhadap Penggunaan Media Simulator dari 90% responden (100% - 10%) senilai 81. Selanjutnya tercantum 25% responden memiliki tingkat pola Penggunaan Media Simulator di bawah 84, rata-rata 50% responden memiliki tingkat pola Penggunaan Media Simulator di sekitar nilai 87, 75% responden memiliki tingkat pola Penggunaan Media Simulator di bawah 89, dan 90% responden di bawah nilai 90,4.

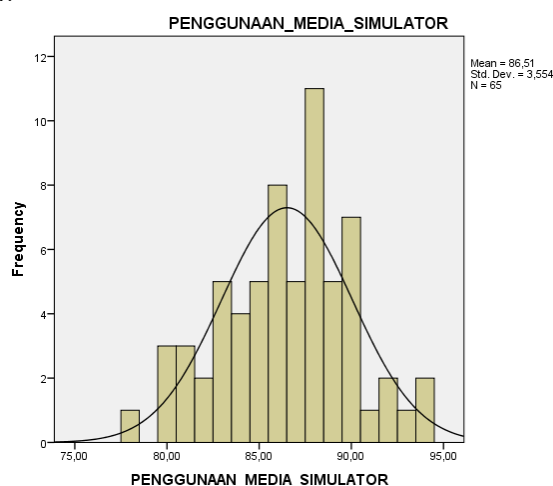
Selain data statistik, terdapat pula data frekuensi sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 7.
Frekuensi Hasil Angket Variabel Penggunaan Media Simulator
PENGUNAAN_MEDIA_SIMULATOR

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	78,00	1	1,5	1,5	1,5
	80,00	3	4,6	4,6	6,2
	81,00	3	4,6	4,6	10,8
	82,00	2	3,1	3,1	13,8
	83,00	5	7,7	7,7	21,5
	84,00	4	6,2	6,2	27,7
	85,00	5	7,7	7,7	35,4
	86,00	8	12,3	12,3	47,7
	87,00	5	7,7	7,7	55,4
	88,00	11	16,9	16,9	72,3

89,00	5	7,7	7,7	80,0
90,00	7	10,8	10,8	90,8
91,00	1	1,5	1,5	92,3
92,00	2	3,1	3,1	95,4
93,00	1	1,5	1,5	96,9
94,00	2	3,1	3,1	100,0
Total	65	100,0	100,0	

Dalam tabel frekuensi di atas, tingkat pola Penggunaan Media Simulator 65 responden yang diteliti telah terurut dari nilai terkecil hingga terbesar. Digambarkan bahwa nilai 88 dikatakan sebagai modus, atau nilai yang paling banyak muncul. Dan jika digambarkan dalam grafik histogram tampak sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Histogram Variabel Penggunaan Media Simulator

Berdasarkan gambar 1 di atas, dapat terlihat batang histogram mempunyai kemiripan bentuk dengan kurva normal (berbentuk seperti lonceng) yang disertakan. Hal ini membuktikan bahwa distribusi data tersebut sudah bisa dikatakan normal, atau mendekati normal.

b. Media Pembelajaran

Untuk variabel Media Pembelajaran, mean atau nilai rata-rata tercantum 86,1846, dengan standar error 0,44338. Dari data ini, jumlah nilai rata-rata populasi dapat diprediksi:

$$\begin{aligned}
 &\text{Rata-rata} \pm (t \times \text{Standar error}) \\
 &= 86,1846 \pm (2,00 \times 0,44338) \\
 &= 86,1846 \pm 0,88676 \\
 &= 85,29784 \text{ sampai } 87,07136
 \end{aligned}$$

Berarti, untuk tingkat Metode Pembelajaran Classical siswa BP2IP dengan 65 sampel, adalah antara 85,29784 sampai 87,07136, atau dibulatkan antara 85 sampai 87.

Median atau titik tengah data tercantum 87. Standar Deviasi tercantum 3,57462, dan varians yang merupakan kelipatan/kuadrat dari Standar Deviasi adalah 12,778. Data hasil Minimum jawaban responden tercatat 78, sedangkan Maksimum 94. Berarti nilai Range-nya yakni 16 (94 - 78).

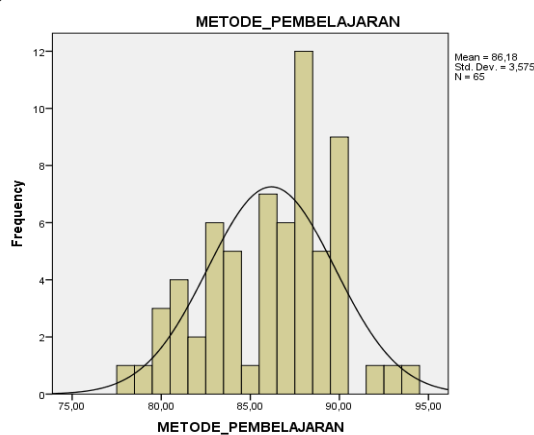
Dalam angka persentil, 10% responden memiliki nilai 81. Atau bisa juga dikatakan, rata-rata tingkat Media Pembelajaran dari 90% responden (100% - 10%) senilai 81. Selanjutnya, 25% responden di bawah 83, rata-rata 50% responden di sekitar nilai 87, 75% responden di bawah 89, dan 90% responden di bawah nilai 90.

Sedangkan untuk data frekuensi sebagaimana tercantum dalam tabel berikut:

Tabel 8.
Frekuensi Hasil Angket Variabel Metode Pembelajaran Classical
METODE_PEMBELAJARAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	78,00	1	1,5	1,5
	79,00	1	1,5	3,1
	80,00	3	4,6	7,7
	81,00	4	6,2	13,8
	82,00	2	3,1	16,9
	83,00	6	9,2	26,2
	84,00	5	7,7	33,8
	85,00	1	1,5	35,4
	86,00	7	10,8	46,2
	87,00	6	9,2	55,4
	88,00	12	18,5	73,8
	89,00	5	7,7	81,5
	90,00	9	13,8	95,4
	92,00	1	1,5	96,9
	93,00	1	1,5	98,5
	94,00	1	1,5	100,0
Total	65	100,0	100,0	

Dalam tabel frekuensi di atas, tingkat Metode Pembelajaran Classical sekolah 38 responden yang diteliti telah terurut dari nilai terkecil hingga terbesar. Digambarkan bahwa nilai 88 dikatakan sebagai modus, atau nilai yang paling banyak muncul. Dan jika digambarkan dalam grafik histogram tampak sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Histogram Variabel Metode Pembelajaran Classical

Sama halnya dengan tabel sebelumnya, dari gambar di atas, terlihat juga bahwa batang histogram mempunyai kemiripan bentuk dengan kurva normal (berbentuk seperti lonceng) yang disertakan, yang juga membuktikan bahwa distribusi data ini sudah bisa dikatakan normal, atau mendekati normal.

c. Prestasi Belajar Taruna

Untuk variabel Prestasi Belajar Taruna, mean atau nilai rata-rata tercantum 90,7538, dengan standar error 0,40846. Dari data ini, jumlah nilai rata-rata populasi dapat diprediksi:

$$\text{Rata-rata} \pm (t \times \text{Standar error})$$

$$= 90,7538 \pm (2,00 \times 0,40846)$$

$$= 90,7538 \pm 0,81692$$

$$= 89,93688 \text{ sampai } 91,16226$$

Berarti, untuk tingkat Prestasi Belajar Taruna siswa BP2IP dengan 65 sampel, adalah antara 89,93688 sampai 91,16226, atau dibulatkan antara 90 sampai 91.

Median atau titik tengah data tercantum 91. Standar Deviasi tercantum 3,29313, dan varians yang merupakan kelipatan/kuadrat dari Standar Deviasi adalah 10,845. Data hasil Minimum jawaban responden tercatat 83, sedangkan Maksimum 96. Berarti nilai Range-nya yakni 13 (96 - 83).

Dalam angka persentil, 10% responden memiliki tingkat Prestasi Belajar Taruna senilai 86. Atau bisa juga dikatakan, rata-rata tingkat Media Pembelajaran dari 90% responden (100% - 10%) senilai 86. Selanjutnya, 25% responden di bawah 88, rata-rata 50% responden di sekitar nilai 91, 75% responden di bawah 93,5, dan 90% responden di bawah nilai 95.

Pengaruh Penggunaan Media Simulator (X₁) dan Media Pembelajaran (X₂) Secara Bersama-sama terhadap Prestasi Belajar Taruna (Y)

1) Korelasi dua variabel independent

Tabel 9.
Korelasi Penggunaan Media Simulator (X₁) dan Metode Pembelajaran Classical (X₂)

		PENGGUNAAN_ MEDIA_SIMULATOR	METODE_PEMBELAJARAN
PENGGUNAAN_ MEDIA_SIMULATOR	Pearson Correlation	1	,444**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	65	65
METODE_PEMBELAJARAN	Pearson Correlation	,444**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	65	65

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel di atas, diketahui bahwa Penggunaan Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical memiliki koefisien korelasi (r) sebesar 0,444. Nilai ini berdasarkan tabel yang menunjukkan hubungan yang berkategori sedang, karena berada pada interval koefisien 0,400 - 0,599.

Pada baris kedua output terdapat kolom sig. (2-tailed). Pada hasil ini, tercantum nilai probabilitas 0,000. Artinya, angka ini juga kurang dari batas probabilitas uji dua sisi 0,025, sehingga disimpulkan bahwa korelasi antara dua variabel independen tersebut signifikan.

2) Korelasi Parsial

Perhitungan ini dilakukan untuk mengukur korelasi antara dua variabel dengan mengeluarkan pengaruh dari variabel lainnya, atau menjadikannya sebagai variabel kontrol.

Tabel 10.
Hasil Korelasi Parsial dengan Variabel Kontrol Penggunaan Media Simulator (X₁)

		METODE_PEMBELAJARAN	PRESTASI_BELAJAR_TARUNA	PENGGUNAAN_ MEDIA_SIMULATOR
Control Variables	-none ^a	Correlation	1,000	,689
		Significance (2-tailed)	.	,000
		df	0	63
	PRESTASI_BELAJAR_TARUNA	Correlation	,689	1,000
		Significance (2-tailed)	,000	.
				,747

		df	63	0	63
	PENGUNAAN_MEDIA_SIMULATOR	Correlation	,444	,747	1,000
		Significance (2-tailed)	,000	,000	.
		df	63	63	0
PENGUNAAN_MEDIA_SIMULATOR	METODE_PEMBELAJARAN	Correlation	1,000	,600	
		Significance (2-tailed)	.	,000	
		df	0	62	
	PRESTASI_BELAJAR_TARUNA	Correlation	,600	1,000	
		Significance (2-tailed)	,000	.	
		df	62	0	
a. Cells contain zero-order (Pearson) correlations.					

Pada bagian *zero order* (tanpa ada variabel kontrol), didapat sejumlah koefisien korelasi seperti penjelasan sebelumnya, yakni korelasi Penggunaan Media Simulator dan Prestasi Belajar Taruna sebesar 0,747, korelasi Metode Pembelajaran Classical dan Prestasi Belajar Taruna sebesar 0,689, dan korelasi Penggunaan Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical sebesar 0,444. Nilai signifikansi ketiganya tercatat 0,000, dan 0,006 di bawah batas probabilitas 0,05. Karena itu, ketiga koefisien korelasi tersebut dinyatakan signifikan.

Sedangkan pada bagian dua, yakni setelah variabel Penggunaan Media Simulator dikeluarkan dan dilakukan korelasi, maka koefisien korelasi antara Media Pembelajaran dan Prestasi Belajar Taruna turun dari 0,689 menjadi 0,600. Dengan nilai signifikansinya tetap 0,000, berada di bawah batas probabilitas 0,05. Ini berarti korelasi tetap signifikan.

Hal ini menunjukkan bahwa peran Penggunaan Media Simulator yang ada sangat penting dalam menjelaskan hubungan Metode Pembelajaran Classical dengan Prestasi Belajar Taruna. Seorang taruna yang memiliki pemahaman yang tinggi dalam Penggunaan Media Simulator yang baik yang dirasakannya dapat meningkatkan Prestasi Belajarnya, maka interpretasi Penggunaan Media Simulator yang dirasakannya akan peran semakin tinggi jika dibarengi dengan penggunaan Media Pembelajaran yang disampaikan guru. Begitu pula, seorang taruna yang merasakan Penggunaan Media Simulator yang tinggi, maka kemampuan dalam mengoptimalkan Media Pembelajaran yang baik pun tetap dapat berpengaruh untuk meningkatkan dalam Prestasi Belajar Taruna.

KESIMPULAN

Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical secara langsung berpengaruh terhadap Prestasi belajar taruna di BP2IP Tangerang. Prestasi Belajar akan tercapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajar apabila dapat ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai dari hasil evaluasi yang memenuhi standar pembelajaran yang ada di BP2IP Tangerang. Media simulator dan Metode Pembelajaran Classical terdapat hubungan secara positif dengan Prestasi belajar taruna di BP2IP Tangerang. Oleh karena itu semakin sering Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical dilaksanakan maka akan semakin berprestasi belajar taruna.

REKOMENDASI

Dari kesimpulan yang dijabarkan diatas, maka penulis mengajukan beberapa rekomendasi antara lain:

1. Kepada taruna di BP2IP Tangerang untuk lebih sering menggunakan dan mempraktekkan media simulator supaya handal dalam mengoperasikan sebagaimana kondisi diatas kapal yang sebenarnya. Karena media simulator tersebut sudah memenuhi standard kompetensi bagi pelaut

- sesuai dengan SCTW-1995 sehingga nantinya diharapkan taruna tidak lagi merasa canggung saat menghadapi peralatan yang sebenarnya.
2. Kepada instruktur di BP2IP Tangerang bahwa Metode Pembelajaran Classical merupakan metode dimana Metode Pembelajaran Classical mempunyai karakteristik tertentu dengan segala kelebihan dan kelemahan masing-masing. Suatu Metode Pembelajaran Classical mungkin baik untuk tujuan tertentu, pokok bahasan maupun situasi dan kondisi tertentu, mungkin tidak tepat untuk situasi yang lain. Demikian pula suatu metode pembelajaran yang dianggap baik untuk suatu pokok bahasan yang disampaikan oleh guru tertentu, kadang belum tentu berhasil dibawakan oleh guru lain. Jadi dengan demikian definisi operasional metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh instruktur dalam mengadakan hubungan dengan taruna pada saat berlangsung pembelajaran.
 3. Kepada instruktur dan taruna di BP2IP Tangerang bahwa hasil akhirnya adalah taruna bisa berprestasi dalam belajarnya. Oleh karena itu dalam mempraktekan Media Simulator dan Metode Pembelajaran Classical harus memenuhi kebutuhan pengajaran, seperti misalnya keputusan yang menyangkut ketepatan kurikulum, metode pengajaran, metode bimbingan yang diberikan guru maupun sekolah dalam proses pembelajarannya. Apapun bentuknya, agar keputusan pendidikan jadi bermanfaat maka haruslah didasari atas informasi-informasi yang tepat, akurat, dan reliable yang berkaitan dengan permasalahannya.

References

- Anggara, S. (2012). *Perbandingan administrasi negara*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Christiana, E. (2013). Pendidikan yang Memanusiakan Manusia. *Humaniora*, 4(1), 398. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3450>
- Irianto, E. H. (2020). Pengaruh Iklim Organisasi, Kompetensi, Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Pegawai BPP Aparatur Sukamandi. *Widya Cipta: Jurnal Sekretari Dan Manajemen*, 4(1), 40–48. <https://doi.org/10.31294/widyacipta.v4i1.7527>
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) BERBASIS EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Karya, I. wayan. (2019). ASUMSI DASAR TEORI KOGNITIF, BEHAVIORISTIK DAN HUMANISTIK. *Bawi Ayah: Jurnal Pendidikan Agama Dan Budaya Hindu*, 8(2), 40–48. <https://doi.org/10.33363/ba.v8i2.295>
- Kurniawan, E., Mulyati, S., & Rahardjo, S. (2017). Proses Asimilasi Dan Akomodasi Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Kecerdasan Emosional. *Jurnal Pendidikan*, 2(5), 592–598.
- Masruri, M. (2020). METODE SIMULASI BERBASIS PROJECT BASED LEARNING SEBAGAI ALTERNATIF UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR KONSEP MUTASI PADA SISWA KELAS XII MIPA SMA NEGERI 1 MOGA TAHUN PELAJARAN 2019/2020. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 11(1), 1–11. [https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11\(1\).4588](https://doi.org/10.25299/perspektif.2020.vol11(1).4588)
- Nasution, Z. (2017). PENINGKATAN PROFESIONAL INSTRUKTUR/TUTOR PAUD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN REFLEKTIF. *Jurnal Education and Development STKIP Tapanuli Selatan*, 7(1), 100–105.
- Novauli, F. (2015). KOMPETENSI GURU DALAM PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PADA SMP NEGERI

- DALAM KOTA BANDA ACEH. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 3(1), 45–67.
- Nurkholis. (2013). PENDIDIKAN DALAM UPAYA MEMAJUKAN TEKNOLOGI. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Rohman, N. (2017). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SIMULATOR BASIC PNEUMATIC PADA MATA KULIAH PNEUMATIK HIDROLIK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 10(1).
<https://doi.org/10.20961/jiptek.v7i1.12646>
- Sabrianti. (2018). PENGARUH METODE SIMULASI TERHADAP HASIL BELAJAR MURID KELAS V SDN No. 151 INPRES KALAMPA KABUPATEN TAKALAR. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Saputra, R., Susilawati, S., & Verawati, N. N. S. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Simulasi Phet (Physics Education Technology) Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(2), 110–115.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v15i2.1459>
- Sudin, M. (2014). Aplikasi Administrasi Pendidikan Sebuah Tinjauan Filosofis Dalam Terminologi Kontemporer. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(2), 163–177.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). STUDI TENTANG PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM BERBAGAI ASPEK DAN FAKTOR YANG MEMPENGARUHI. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115.
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>