
PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA DI KELAS X MAS NU SIBUHUAN

Oleh :

Hanifah Nur Nasution, S.Kom.,M.Kom¹⁾, Erma Wita²⁾, Rabiyyatul Adawiyah Siregar³⁾ Supina Siregar⁴⁾,

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam, IPTS.

Email: hanifahnurnasution@gmail.com

Email: ermawita@gmail.com

Email: rabiyyatuladawiyah8620@yahoo.co.id

Email: supinasiregar@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Autoplay media studio 8 terhadap Aktivitas belajar siswa di kelas X MAS NU Sibuhuan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan korelasi. Populasi yang berjumlah 35 orang. Teknik pengambilan sampel adalah teknik sampling jenuh, sehingga didapat sampel penelitian sebanyak jumlah populasi yaitu 35 orang. Berdasarkan hasil perhitungan. Berdasarkan hasil perhitungan analisis korelasi product moment maka pengaruh antara penerapan media terhadap Aktivitas belajar siswa kuat dengan ditandai nilai korelasi adalah 0,558. Agar hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak, maka dilakukan uji "r-test". Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai "r-hitung" sebesar 0,558. Nilai r-tabel pada tingkat signifikansi 5% dari 35 yaitu 0,334. Berdasarkan hasil perhitungan maka r-hitung lebih besar dari r-tabel ($0,558 > 0,334$). Berarti hipotesis H_a yang ditegakk pada penelitian ini yaitu adanya pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Autoplay media studio 8 terhadap Aktivitas belajar siswadi kelas X MAS NU Sibuhuan.

Kata Kunci: Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Terhadap Aktivitas Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dengan komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dikarenakan tersedianya berbagai animasi, ilustrasi grafis, dan warna yang menambah realistik. Komputer juga dapat mengakomodasi siswa yang lambat menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual dan tidak membosankan. Selain itu, pemanfaatan komputer dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa sehingga kekeliruan dapat diperbaiki.

Dari observasi yang dilakukan di MAS NU Sibuhuan pada tanggal 28 Januari menunjukkan siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, terlihat dari keaktifan siswa dalam menanggapi pembelajaran, kurangnya siswa yang berpartisipasi dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, penguasaan materi oleh siswa masih kurang, serta respon terhadap pembelajaran yang sangat minim, munculnya sikap acuh tak acuh siswa dalam kelas atau timbul kebosanan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Bahkan dalam beberapa kasus ditemukan adanya tenaga pengajar yang terkadang kewalahan untuk mengontrol siswa dalam kelas. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti guru sering menjadi aktor utama dalam kelas, guru masih mempertahankan gaya

konvensional pada saat mengajar, serta sering kali dengan tidak sadar guru menciptakan situasi

pasif dan kaku dalam kelas.

Selain itu, observasi dan wawancara terhadap guru dan proses pembelajaran di kelas X, maka ditemukan berbagai permasalahan diantaranya proses pembelajaran bersifat monoton. Selama ini proses pembelajaran pada umumnya dilaksanakan dengan berceramah, dan kurangnya variasi belajar sehingga siswa merasa bosan dan susah menerima karena pelajaran berupa informasi-informasi dengan pola satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Penerapan media pembelajaran sangat jarang. Dengan demikian aktivitas yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menerima pembelajaran dengan pasif. Diduga kuat kondisi ini mempengaruhi aktivitas belajar siswa, faktor lain adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang. Pembelajaran hanya dilakukan dengan penjelasan guru untuk menjelaskan materi yang dibawakan.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya penerapan suatu media pembelajaran yang menarik untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran Fiqih agar siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru tersebut. Media

dalam proses pembelajaran Fiqih dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, dapat menjadikan materi yang abstrak menjadi konkrit, materi yang

rumit menjadi mudah untuk dipahami, dan meningkatkan minat serta prestasi belajar siswa, yang pada akhirnya dapat memenuhi standar kelulusan

yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, untuk memfasilitasi proses pembelajaran Fiqih perlu diterapkan media pembelajaran yang berkualitas, yang dapat digunakan sebagai sumber belajar pendamping bagi siswa atau media presentasi bagi guru Fiqih yang belum banyak tersedia. Selain hal itu diharapkan siswa lebih tertarik dalam mata pelajaran Fiqih.

Menurut Mulyono dalam Febnita (2013) “Aktivitas atinya *kegiatan* atau keaktifan, jadi segala kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas.

Berdasarkan pendapat diatas, bahwa “Aktivitas merupakan mengeluarkan kemampuan dalam diri seorang individu untuk mencari tahu tentang suatu hal yang baru untuk bisa mencapai apa yang diinginkannya dan ingin menambah wawasan serta giat dalam mencari pengetahuan ataupun pelajaran yang baru yang mana yang baru tersebut dikembangkan dalam dirinya sehingga berpengaruh pada kehidupannya sekarang ataupun nantinya”. Baik buruknya situasi proses belajar mengajar dan tingkat pencapaian proses intruksional itu pada umumnya bergantung pada faktor-faktor yang meliputi :

1. Karakteristik siswa
2. Karakteristik guru
3. Interaksi dan metode
4. Karakteristik kelompok
5. Fasilitas fisik
6. Mata pelajaran
7. Lingkungan alam sekitar

Menurut Hapsari dan Pamungkas (2019) dalam (Baran 2011:4) “Media merupakan salah satu saluran yang dapat membuat khalayak mendapatkan informasi”. Menurut Kuswanto dan Radiansah (2018) dalam (Umar 2013:8) menyampaikan bahwa “Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah”. Dari pendapat para ahli tersebut, penulis mengambil keputusan bahwa yang dikatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan kesiswa sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran di kelas, dan media jada dapat diartikan sebagai suatu alat bantu atau alternatif untuk seorang guru dalam menjelaskan materi yang ingin dijelaskannya, atau disebut dengan media.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat penulis simpulkan, “fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru untuk memaparkan suatu materi pembelajaran dan dengan media ini mempersingkat waktu dalam penjelasan karena guru tidak perlu menjelaskan secara detail dan berbeli-belit agar siswa juga tidak merasa bingung dengan apa yang dijelaskan oleh guru”.

Menurut Sona (2020) menyatakan “Autoplay Media Studio 8 merupakan software membuat produk

multimedia, software windows interaktif, presentasi-presentasi bisnis, CD autorun setup.

Media Autoplay Media Studio 8 sebagai alternatif media pembelajaran audio visual dapat memotivasi siswa untuk pembelajaran”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang berbasis “Autoplay Media Studio 8 stdio merupakan media yang mampu menampilkan materi pelajaran dengan menarik, dalam menggunakan media ini materi disajikan bentuk gambar yang berpariasi sehingga bisa meningkatkan pembelajaran siswa”.

Bahri dan dkk (2018) menyatakan, dalam penelitiannya dengan judul “Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pembelajaran Siswa”.

Sona (2020) menyatakan, dalam penelitiannya dengan judul “Penerapan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 Dengan Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Bahasa Arab”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAS NU Sibuhuan yang beralamat di Jl. KH. Dewantara No 66 B Sibuhuan Kec. Barumon, Kab Padang Lawas Sumatera Utara. Waktu pelaksanaan penelitian ini kurang lebih 3 bulan, Maret sampai Mei 2021. Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data, analisis data dan pembuatan laporan penelitian.

Menurut Iskandar (2009:11) “Penelitian merupakan suatu pekerjaan yang berhubungan dengan usaha untuk mendesain, memperoleh dan menganalisis data penelitian ilmiah. Dalam penelitian ini penulis menetapkan metode penelitian sesuai dengan rumusan masalah yaitu untuk mencari gambaran dan pengaruh diantara kedua variabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif.

Penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan secara sistematik dan akurat fakta dan karakteristik mengenai populasi atau mengenai bidang tertentu. Penelitian ini berusaha menggambarkan situasi atau kejadian, penulis menetapkan populasi penelitian ini adalah seluru kelas X MAS NU Sibuhuan yang terdiri dari satu kelas yang berjumlah 34 orang.

Adapun teknik pengumpulan sampel yang digunakan daam penelitian ini adalah teknik total sampling, maka populasi ini adalah seluruh kelas X yang berjumlah 35 orang. Dalam penelitian ini penulis mnggunakan angket sebagai instrumen penelitian dengan instrumen yang dibuat sesuai dengan kedua variabel yang diteliti yakni penguasaan materi media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8 sebagai variabel bebas (variabel Y) dan materi Aktivits Belajar Siswa sebagai variabel terikat (variabel X). Variabel penguasaan media Autoplay Media Studio 8 dapat di artikan kemampuan siswa dalam memahami materi tersebut setelah mengikuti proses pembelajaran.

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis

gunakan dalam penelitian ini yaitu :

- Observasi
- Wawancara
- Angket

Dalam menjawab masalah yang telah dirumuskan maka penulis mengolah data yang dikumpulkan ke dalam dua tahap yaitu :

- Analisis Deskriptif
- Analisis statistik inferensi

Untuk mengetahui koefisien korelasi antara kedua variabel penulis menggunakan rumus “Product Moment” yaitu :

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di MAS NU Sibuhuan. Pada penelitian ini yang menjadi sampel penelitian yaitu siswa di MAS NU Sibuhuan yang terdiri dari 35 orang. Hasil penelitian yang dilakukan terhadap variabel X yakni Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 melalui indikator yang ditetapkan dengan mengajukan 35 butir angket diperoleh nilai yang menyebar dari nilai terendah 2,4 sampai nilai tertinggi 3,13 sedangkan nilai maksimum yang mungkin dicapai oleh siswa adalah 4,0. Apabila nilai rata-rata 2,78 dibandingkan dengan nilai tengah teoritisnya yaitu 2,5 maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata tersebut berada di atas nilai tengah teoritisnya. maka posisi keberadaan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay masuk pada kategori “baik”. Artinya penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay sudah baik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Data yang dikumpulkan tentang aktivitas belajar dalam penelitian diperoleh nilai terendah 2,4 dan nilai tertinggi 2,93 sedangkan nilai maksimum yang mungkin diperoleh adalah 4 dimana nilai tengah teoritisnya 2,5. Apabila nilai rata-rata 2,71 jika nilai rata-rata tersebut dikonsultasikan pada klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada Bab III maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa masuk pada kategori “Baik”. Artinya aktivitas belajar siswa Kelas X MAS NU Sibuhuan sudah baik.

Diperoleh koefisien korelasi sebesar 0,302 pada taraf signifikan 0,078 atau berada dibawah taraf signifikan 0,05 yang artinya terdapat pengaruh penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 terhadap Aktivitas belajar siswa.

Koefisien determinasi sebesar 0,558 yang artinya besar pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis Autoplay media studio 8 terhadap Aktivitas belajar siswa maka adalah sebesar 55,8%. Artinya

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 mempunyai pengaruh sebesar 55,8% terhadap Aktivitas belajar siswa, sedangkan sisanya atau 44,2% dipengaruhi oleh faktor lain di luar pengaruh penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8.

Untuk menguji kebenaran hipotesis yang sudah dirumuskan dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan uji t. Berdasarkan hasil *output* SPSS versi 25 pada tabel 13 di atas merupakan hasil

analisis uji-t. Selanjutnya nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) < dari taraf signifikansi atau 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio terhadap Aktivitas belajar siswa di Kelas X MAS NU Sibuhuan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 2,78. Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian yang ditetapkan Bab III tabel 3, maka posisi atau keberadaan Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 berada pada kategori “Sangat Baik”.
2. Aktivitas belajar siswa diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 2,71. Apabila dikonsultasikan pada tabel klasifikasi penilaian yang ditetapkan pada Bab III tabel 3, maka posisi atau keberadaan Aktivitas belajar siswa berada pada kategori “Baik”.
3. Dari perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil *output* SPSS versi 25 pada tabel 13 di atas merupakan hasil analisis uji-t. Selanjutnya nilai signifikansi yang diperoleh adalah sebesar 0,000 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa nilai sig (2-tailed) < dari taraf signifikansi atau 0,000 < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif dapat diterima dan diuji kebenarannya, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 terhadap Aktivitas belajar siswa di Kelas X MAS NU Sibuhuan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh di atas dapat disimpulkan bahwa tinggi rendahnya Aktivitas belajar tergantung pada bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8.

5. REFERENSI

- Bahri, Hidayat, dan Muntaha, 2018. Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studi 8 Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa. (Online), diakses 28 Oktober.
- Febnita, 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran IPA. Mahasiswa Unipersitas Tanjungpura Prodi PGSD.
- Hafsari, Pamungkas, 2019. Pemanfaatan Google

Classroom Sebagai Media
Pembelajaran Online Di UNIVERSITAS DIAN
NUSWANTORO.(Online),
diakses 22 Desember 2019.
Hasan dan Hermanto, 2019. Pelatihan Pembuatan
Media Pembelajaran Berbasis
Autoplay Media Studio 8 Bagi Kelompok Kerja
Guru Kecamatan Geser di
Kabupaten Bangkala. (Online), diakses Desember
2019.
Hermawan, 2019. Metode Penelitian Pendidikan
(Kualitatif, Kuantitatif, dan
Mixed Methode). Penerbit Hidayatul Quran.
Kuswanto, Radiansah, 2018. Media Pembelajaran
Berbasis Android Pada Mata
Pelajaran Sistem Komputer Jaringan Kelas XI.
(Online).