

## EFEKTIFITAS PENGGUNAAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER DI KELAS X SMK NEGERI 1 LUMUT

Lukman Hakim Siregar<sup>1</sup>, Lia Purmana Sari<sup>2</sup>, Serdina Sari Simamora<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> *Fakultas Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*

<sup>1</sup>[serdinasarisimamora@gmail.com](mailto:serdinasarisimamora@gmail.com), <sup>2</sup>[bayoreg@gmail.com](mailto:bayoreg@gmail.com), <sup>3</sup>[liapurnama@gmail.com](mailto:liapurnama@gmail.com)

**Abstrak**— Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan Autoplay Media Studio terhadap motivasi belajar siswa di kelas X SMK Negeri 1 Lumut Penelitian ini berlangsung selama ± 3 bulan yaitu mulai terhitung dari mei – juli 2021 dimulai dari pengambilan data sampai pengolahan data hasil penelitian. Untuk itu penelitian ini mencakup dua variabel yaitu penggunaan Autoplay Media Studio sebagai variabel X dan motivasi belajar siswa sebagai variabel Y. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lumut, dengan sampel penelitian sebanyak 20 siswa dan sampel penelitian diambil dengan Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Berdasarkan hasil perhitungan analisis deskriptif maka diperoleh nilai rata-rata penggunaan Autoplay Media Studio 86,70 jika dikonsultasikan berada pada kategori “sangat baik” dan motivasi belajar siswa yaitu 75,20 berada pada kategori “baik” berdasarkan uji normalitas jika signifikan lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan normal dan jika lebih kecil dari 0,05 maka dinyatakan tidak normal. Berdasarkan dari hasil uji normalitas yang didapat tentang penggunaan Autoplay Media Studio terhadap motivasi belajar siswa 0,200 berarti  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

**Kata Kunci**— Penggunaan Autoplay Media Studio, Motivasi Belajar Siswa

### I. PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan adalah suatu sektor pembangunan nasional yang memegang peranan penting dalam menghasilkan sumber daya yang berkualitas. Melalui pendidikan akan membantu sekelompok orang atau sekelompok warga supaya mereka meningkatkan taraf hidup serta kedewasaan yang merupakan salah satu kehidupan dalam kebutuhan manusia.

Pendidikan secara khusus disekolah menengah kejuruan (SMK) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang dimilikinya.

Sistem komputer adalah komponen-komponen atau elemen-elemen yang terkait satu sama lain untuk menjalankan suatu aktifitas dengan tujuan tertentu. motivasi belajar siswa adalah fsktor utama agar siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, dan tujuan oembelajaran tercapaidan hasil belajarnya akan meningkat.

Upaya-upaya yang dapat dilakukan pemerintah dalam meningkatkan kualitas belajar siswa dalam mewujudkan mutu pendidikan yang lebih baikseperti penyempurnaan kurikulum,penataran guru, MGMP (musyawarah guru dalam mata pelajaran) studi banding, sertifikasi guru, dan mengembangkan materi ajar.

Berbagai upaya telah dilakukan, guru telah berusaha menyiapkan materi pelajaran yang

baik, memotivasi siswa, menyediakan buku-buku pelajaran sistem komputer, menambahkan sarana dan prasarana pembelajaran belajar baik dari sekolah, guru dan kepala sekolah, upaya untuk mewujudkan mutu pendidikan yang lebih baik.

Salah satu upaya atau yang diinginkan penulis untuk memperlanjar proses belajar mengajar dan untuk memotivasi belajar siswa antara lain dengan menggunakan media pembelajaran seperti Autoplay Media Studio. Autoplay Media Studio adalah media pembelajaran audio visual yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi secara terencana sehingga menimbulkan suasana belajar yang aktif yang dapat berupa gambar, suara, video, teks, dan flash kedalam persentasi.

Pada saat observasi pertamapada tanggal 18 Februari 2021 di SMK Negeri 1 Lumut dan peneliti mewawancarai salah satu guru bidang studi sistem komputer yaitu bapak Abdi Hermanto Hutagalung S.Pd. dimana beliau mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar guru menjelaskan secara ceramah dan tanya jawab, sehingga motivasi belajar siswa berkurang dalam proses belajar. beliau mengakui dalam proses pembelajaran guru tidak memakai media pembelajaran sebagai penyampaian materi. Sehingga sebagian besar siswa merasa bahwa pelajaran tersebut sangat membosankan dan sulit untuk dimengerti.

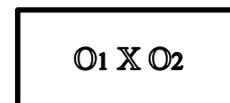
Berdasarkan latar belakang masalah maka penulis terdorong dan berkeinginan untuk mengadakan penelitian berjudul “Efektifitas Penggunaan Autoplay Media Studio Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Sistem Komputer Di Kelas X SMK Negeri 1 Lumut”

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di SMK Negeri 1 Lumut. Sekolah ini berada di Kecamatan Lumut, Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara. Adapun kepala sekolah oleh bapak Drs. Sumarno. M,Si, sedangkan yang menjadi Guru Bidang Studi Sistem Komputer di Kelas X TKJ-1 adalah Bapak Abdi Hermanto Hutagalung, S.Pd. Metode penelitian adalah

salah satu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2014:3) mengatakan bahwa “metode penelitian adalah sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”. Selanjutnya menurut Sudiran Dkk (2018:24) “metode penelitian merupakan gambaran umum dari rancangan penelitian yang meliputi prosedur atau langkah-langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data, cara pengumpulan data, dan cara menganalisis data”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan suatu penelitian yang didalamnya terdapat satu variabel yang ingin dipelajari.

Adapun desain eksperimen yang dibuat dalam penelitian ini adalah model one group pretest posttest desain yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok perbandingan. skema dari one group pretest posttest desain yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. One Group Pretest Posttest Desain

### Keterangan

O1 = Nilai pretest (sebelum dilakukan Autoplay Media Studio)

O2 = Nilai posttest (setelah dilakukan Autoplay Media Studio)

X = Percobaan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X di SMK Negeri 1 Lumut yang terdiri dari empat kelas yang terdiri dengan jumlah dan Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X TKJ-1 dengan jumlah 20 orang. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan membagikan angket dan test soal. Selanjutnya dilakukan analisis data secara deskriptif yaitu mean, median, dan modus.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Deskripsi Data Penggunaan Autoplay Media Studio Di Kelas X SMK Negeri 1 Lumut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap variabel bebas (x) yaitu penggunaan *Autoplay Media Studio* dengan memberikan angket maka nilai rata-rata yang diperoleh dari penggunaan *Autoplay Media Studio* ialah 86,70, “sangat baik. artinya guru telah menggunakan media pembelajaran autoplay media studio dengan cukup. nilai rata-rata setiap indikator dengan penggunaan *Autoplay Media Studio* dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Penggunaan *Autoplay Media Studio* di SMK Negeri 1 Lumut Kelas X untuk indikator media pembelajaran mencapai nilai rata-rata 46,31. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian *Autoplay Media Studio* maka nilai tersebut berada pada kategori “baik” artinya penggunaan *Autoplay Media Studio* dalam indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
- b. Penggunaan *Autoplay Media Studio* di SMK Negeri 1 Lumut Kelas X pada indikator *Autoplay Media Studio* mencapai nilai rata-rata 46,36. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian *Autoplay Media Studio* maka nilai tersebut berada pada kategori “baik” artinya penggunaan *Autoplay Media Studio* pada indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
- c. Penggunaan *Autoplay Media Studio* di SMK Negeri 1 Lumut Kelas X pada indikator langkah-langkah penggunaan *Autoplay Media Studio* mencapai nilai rata-rata 45,84. Apabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian *Autoplay Media Studio* maka nilai tersebut berada pada kategori “baik” artinya penggunaan *Autoplay Media Studio* pada indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.

**Tabel 1**  
**Deskripsi Data Autoplay Media StudiPenggunaan**

N	valid	20
	messing	0
Mean		86,7
median		86,00
Mode		86
ninimum		80
maximum		99

Jika dilihat dari tabel analisis data tentang penggunaan autoplay media studio di kelas X SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai tertinggi 99 dan nilai terendah 80 sehingga diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 86,70 berada pada kategori “sangat baik”, nilai tengah (*Median*) sebesar 86,00 berada pada kategori “sangat baik”, sedangkan nilai yang sering muncul (*Modus*) sebesar 86 berada pada kategori “sangat baik”. artinya penggunaan *Autoplay Media Studio* yang dilakukan guru di kelas X TKJ-1 SMK Negeri 1 Lumut sudah baik.

### 2. Deskripsi Data Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Lumut

Berdasarkan hasil penelitian dilapangan tentang motivasi belajar siswa sistem komputer di kelas X SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Analisis data tentang motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75,20 berada pada kategori “baik” artinya motivasi yang timbul dari dalam diri siswa sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari jawaban siswa pada angket motivasi belajar siswa yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Lumut kelas X untuk indikato tekun menghadapi tugas mencapai nilai rata-rata 75,14. Apabila dikonsultasi pada tabel kriteria penilaian motivasi belajar siswa maka nilai tersebut berada pada kategori “baik” artinya motivasi belajar siswa pada indikator telah dilaksanakan dengan baik.
- b. Motivasi belajar siswa di kelas X SMK Negeri 1 Lumut untuk indikator ulet menghadapi kesulitan mencapai nilai rata-rata 62,57. Apabila dikonsultasi pada tabel kriteria penilaian motivasi belajar siswa maka nilai tersebut berada pada kategori “baik” artinya motivasi belajar siswa pada indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
- c. Motivasi belajar siswa di kelas X SMK Negeri 1 Lumut untuk

indikator menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah mencapai nilai rata-rata 70,83. Apabila dikonsultasi pada tabel kriteria penilaian motivasi belajar siswa maka nilai tersebut berada pada kategori “baik” artinya motivasi belajar siswa pada indikator ini sudah baik.

**Tabel 2**  
**Deskripsi Da Motivasi Belajar Siswa Di**  
**Kelas X SMK**  
**Negeri 1 Lumut**

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		75,20
Median		75,00
Mode		75 <sup>a</sup>
Minimum		50
Maximum		100

Dari tabel diatas analisis data tentang motivasi belajar siswa diperoleh nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100 sehingga dapat diperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75,20 nilai tengah (*median*) sebesar 75,00 masuk pada kategori “baik” dan nilai yang sering muncul (*modus*) sebesar 75 masuk kategori “baik”. artinya motivasi yang timbul dari diri siswa sesuai apa yang diharapkan.

**3. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Sebelum Menggunakan Autoplaay Media Studio Di Kelas X SMK Negeri 1 Lumut.**

Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di Kelas X SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 91. Analisis data tentang hasil belajar siswa pada sistem komputer sebelum menggunakan *Autoplay Media Studio* di kelas X TKJ-1 SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 48,38 berada pada kategori “cukup”. Artinya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer tidak sesuai dengan yang diharapkan.

**Tabel 3**  
**Deskripsi Hasil Belajar**  
**Siswa Pada Sistem Komputer**  
**Sebelum Menggunakan Autoplay Media Studio**  
**Kelas X SMK Negeri 1 Lumut**

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		48,38
Median		50,00
Mode		55
Minimum		25
Maximum		91

Dari tabel diatas analisis data tentang hasil belajar siswa pada sistem komputer sebelum menggunakan *Autoplay Media Studio* diperoleh nilai terendah sebesar 25 masuk kategori “gagal”, nilai tertinggi sebesar 91 masuk pada kategori “sangat baik”, sehingga dapat diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 48,38 masuk kategori “cukup”, nilai tengah (*Median*) sebesar 50 masuk kategori “cukup” dan nilai yang sering muncul (*Modus*) sebesar 55 masuk kategori “cukup”.

**4. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Sesudah Menggunakan Autoplaay Media Studio Di Kelas X SMK Negeri 1 Lumut.**

Berdasarkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 91. Analisis data tentang hasil belajar siswa pada sistem komputer sesudah menggunakan *Autoplay Media Studio* di Kelas X TKJ-1 SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 80,75 berada pada kategori “sangat baik”.

**Tabel 4**  
**Deskripsi Hasil Belajar**  
**Siswa Pada Sistem Komputer**  
**Sebelum Menggunakan Autoplaay**  
**Media Studio Kelas SMK Negeri**  
**Lumut**

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		85,75
Median		80,00
Mode		60
Minimum		50
Maximum		91

Dari tabel diatas analisis data tentang hasil belajar siswa pada sistem komputer sesudah menggunakan *Autoplay Media Studio* diperoleh nilai terendah sebesar 60 masuk kategori “cukup”, nilai tertinggi sebesar 91 masuk pada kategori “sangat baik”, sehingga dapat diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 80,75 masuk kategori “sangat baik”, nilai tengah (*Median*) sebesar 80,00 masuk kategori “sangat baik” dan nilai yang sering muncul (*Modus*) sebesar 70 masuk kategori “baik”.

**Tabel 5**  
**Uji Normalitas Data**  
**Tentang Penggunaan Autoplay Media Studio**  
**Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Kelas X**  
**SMK Negeri 1 Lumut**

	Unstandardized residual
N	20
normal parameters <sup>a,b</sup>	
Mean	0000000
Std. Deviation	4,46172540
most extreme differences	
Absolute	,123
Positive	,101
Negative	-,123
Test Statistic	,123
Asymp. Sig. (2-tailed)	,200 <sup>c,d</sup>

Tabel di atas dapat diketahui jika signifikasinya lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan normal, dan jika signifikasinya lebih kecil dari 0,05 maka dinyatakan tidak normal.

Uji homogenitas adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau homogen

**Tabel 6**  
**Uji Homogenitas Data**  
**Tentang Penggunaan Autoplay**  
**Terhadap Motivasi Belajar Siswa**  
**Di Kelas X SMK Negeri 1 Lumut**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1354,450	10	135,445	4,02	,02
Within Groups	300,500	9	33,389	5,7	,03
Total	1654,950	19			

Dari tabel di atas dapat dilihat jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05 maka dikatakan varian dari populasi itu tidak sama, dan jika nilai signifikannya lebih besar dari 0,05 maka dikatakan varian dari populasi itu sama. Berdasarkan tabel di atas hasil uji penggunaan *Autoplay Media Studio* terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1

Lumut diperoleh nilai signifikannya 0,032 berarti  $0,032 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

#### Pembahasan

Tujuan penelitian adalah untuk menguji keefektifan *autoplay media studio* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer di kelas X SMK Negeri 1 Lumut.

Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer setelah menggunakan *autoplay media studio* menunjukkan hasil yang lebih baik jika dibandingkan dengan motivasi belajar siswa sebelum menggunakan *autoplay media studio*. Hal ini dibuktikan oleh nilai rata-rata sistem komputer sesudah menggunakan *Autoplay Media Studio* yaitu dengan rata-rata 80,75 dan sebelum menggunakan *Autoplay Media Studio* yaitu dengan rata-rata 48,38.

*Autoplay Media Studio* merupakan program yang memungkinkan untuk menjalankan perangkat lunak dengan menjalankan berbagai sistem operasi berbagai tipe media. Media pembelajaran *Autoplay Media Studio* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dimana dalam proses pembelajaran siswa bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga terpengaruh pada diri anak dan efektif terhadap diri siswa.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana dijelaskan dan diuraikan dan dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka penulis menarik beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Gambaran yang diperoleh dari hasil data tentang penggunaan *Autoplay Media Studio* di kelas X SMK Negeri 1 Lumut memiliki nilai rata-rata (mean) 75,50 masuk pada kategori "sangat baik"
2. Penggunaan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran sistem komputer efektif terhadap motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri 1 Lumut dan hipotesis diterima dari tabel paired samples test diperoleh nilai signifikannya  $0,000 < 0,05$  artinya hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima dan disetujui kebenarannya.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis dan peneliti sampaikan kepada Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Putra Indonesia YPTK Padang atas

kesempatan dan bimbingan yang diberikan untuk melakukan penelitian ini, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian ini sampai dengan selesai dan sesuai dengan yang diharapkan. Dan terima kasih juga peneliti ucapkan kepada pihak Pelabuhan Teluk Bungus Padang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Lisa. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Disekolah Dasar. Jurnal penelitian Pendidikan Vol. 12. No. 1
- Rohani, Dkk. 2018. Manfaat Media Dalam Pembelajaran. Jurnal Manfaat Media Dalam Pembelajaran Vol 7 No 1.
- Sadirman (Dalam Jurnal Andini). 2011:83. Analisis Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas XI MIA 4 SMA Negeri 3 Kota Jambi Pada Mata Pelajaran Fisika. Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Vol. 3 No 1
- L. Siregar, "efektifitas pembelajaran auditori intellectually repetition (air) terhadap kemampuan berfikir kritis siswa". Jurnal education and development, 3, no. 2, p. 94 jan 2018