**EFEKTIFITAS PENGGUNAAN *AUTOPLAY MEDIA STUDIO***

**TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA**

**MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER**

**DI KELAS X SMK NEGERI 1 LUMUT**

**Oleh**

**Lukman Hakim Siregar, S.Kom, M.Pd.T1, Lia Purmana Sari, S.Pd, M.Pd2, Serdina Sari Simamora3**

1,2,3FakultasPendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

Institut Pendidikan Tapanuli Selatan

1serdinasarisimamora@gmail.com

2bayoreg@gmail.com

3liapurnama@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***

**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 terancana untuk mewujudakan 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 dimiliki dirinya.

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, sertifikaasi guru, dan mengembangkan materi ajar.

Berbagai upaya telah dilakukan, guru telah berusaaha 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 dinginkan 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 aktifyang dapat berupa gambar, suara, vidio, teks, dan flesh 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”**

1. **Landasan teoritis dan pengajuan hipotesis**
2. **Media pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan menyalurkan isis pelajaran dari pengrim kepenerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian, dan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar yang lebih baik untuk mencapai tujuan belajr. Menurut rohani dkk (2018:93) “media adalah alat sebagai sasaran perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada peserta didik. Selanjutnya menurut Miftah (2013:97) “media adalah suatu alat atau sarana perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau jambatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampaian pesan) dan komunikan (penerima pesan).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pelajaran dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, perhatian dan kemampuan siswa dalam kegiatan belajar yang lebih baik untuk mencapai tujuan tertentu.

1. ***Autoplay Media Studio***

*Autoplay* adalah perangkat lunak untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya, gambar, suara, vidio, dan teks kedalam presentasi yang dibuat. Dalam media pembelajaran *autoplay media studio*, menjadikan hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran langsung. Menurut Muntaha Dkk (2018:395) mengatakan bahwa “*autoplay* adalah sovwer pengembang media interaktif yang berbasis multimedia”. Sejalan dengan menurut Hermanto Dkk (2019:54) mengungkapkan bahwa “*autoplay* adalah alternatif media pembelajaran audio visual dapat memotivasi siswa untuk belajar”. Selanjutnya menurut Pratama (2017:22) mengatakan bahwa “*autoplay media studio* adalah program yang memungkinkan untuk menjalankan berbagai sistem operas”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *autoplay media studio* adalah program yang memungkinkan untuk menjalankan perangkat lunak multimedia dengan menjalankan berbagai sistem operasi.

**Fungsi *Autoplay Media Studio***

Fungsi media pembelajaran *autoplay media studio secara* rincih dan utuh yaitu:

a) Meningkatkan efektifitas dan efesien

dalam belajar.

b) Meningkatkan gairah belajar siswa.

c) Meningkatkan minat dan motivasi

 belajar siswa.

 d) Menjadikan siswa berienteraksi langsung dengan kenyataan.

1. **Motivasi Belajar Siswa**

Motivasi merupakan “pendorong” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. dalam motivasi belajar terkandung adanya cita-cita atau aspirasi siswa, ini diharapkan peserta didik mendapatkan motifasi belajar, sehingga mengerti dengan apa yang menjaadi tujan dalam belajar.

Menurut Sulistyorini (2018:14) mengatakan “motivasi belajar adalah dorongan individu agar belajar dengan baik”. selanjutnya menurut Emda (2017:175) “motivasi belajar adalah sesuatu yang terdapat pada diri seseeorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sesuatu yang mampu menggerakan dan mendorong peserta didik untuk termotivasi pada sesuatu yang ingin dicapai baik dorongan dalam diri seseorang untuk dapat belajar dengan baik.

**Jenis-Jenis Motivasi Belajar**

1. **Motivasi Instrinsik**

Motivasi intrinsik merupakan motivasi yan berasal dari diri sendiri dan akan menekankan motif-motif yang aktif atau befungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena di dalam diri individu sudah ada doronga untuk melakukan sesuatu. Menurut Sulistyorini (2018:144) “motivasi instrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri anak sendiri”. Selanjutnya menurut Facocha Dkk (2019:5) “motivasi intrinsisk adalah pendorong kerja yang menyebabkan orang berpartisipasi berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan motivasi instrinsik adalah motivasi yang berasal dari diri seseorang anak yang akan melakukan atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri anak yang sudah ada.

1. **Motivasi Ektrinsik**

Motivasi ekstinsik adalah motivasi yang dihasilkan di luar perbuatan itu sendiri. Dalam belajar tidak hanya memperhatikan kondiri internal siswa, akan tetapi memperhatikan berbagai aspek lainnya seperti aspek sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan teman. Menurut Solistyorini (2018:149) “motivasi ekstrinsik adalah motivasi atau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar dari anak”. Selanjutnya menurut Facocha Dkk (2019:6) “motivasi ekstrinsik adalah motivasi orang yang menyebabkan orang berpartisipasi secara maksimal karena adanya perangsang dari luar”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi ekstirin adalah motivasi yang dihasilkan atau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar seorang anak.

**Ciri-Ciri Motivasi Belajar Siswa**

Ciri-ciri motivasi belajar siswa menurut sadirman (2011:83) yaitu:

1. **Tekun Menghadapi Tugas**

Tekun menghadapi tugas adalah bersungguh-sungguh dalam melakukan sesuatu yang dikerjakan. Menurut Sadirman (2011:83) “tekun menghadapi tugas adalah siswa belajar terus-menerus dalam kurun waktu yang lam serta tidak akan berhenti jika tugasnya tidak selesai. Sedangkan menurut Emda (2017:181) “tekun menghadapi tugas adalah dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama tidak pernah berhenti sebelum selesai.

Berdasarkan pendapat diatass dapat disimpulkan bahwa tekun menghadapi tugas adalah kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengerjakan tugas secara terus-menerus tidak berhenti jika tugasnya tidak selesai.

1. **Ulet Menghadapi Kesulitan**

Ulet adalah tidak mudah putus asa yang disertai dengan kemauan keras dalam berusaha menjadi tujuan dalam cita-cita. Menurut Sadirman (2011:83) “ulet menghadapi kesulitan adalah siswa tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas agar dapat berprestasi sebaik mungkin. Sedangkan menurut Emda (2017:181) “ulet menghadapi kesulitan adalah tidak memerlukan luar untuk berprestasi atau itdak lekas puas atas prestasi yang telah dicapainya.

Berdasarkan pendapaat di atas dapat disimpulkan bahwa ulet menghadapi kesulitan adalah tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas agar dapat berprestasi sebaik mungkin.

1. **Menunjukan Minat Terhadap Bermacam-Macam Masalah**

Minat adalah keinginan terhadap sesuatu perbuatan yang dilakukan siswa. menurut Sadirman (2011:83) “menunjukan minat terhadap berbagai macam-macam masalah adalah kritis dalam permasalahan yang terjadi disekitarnya”. Sedangkan menurut Emda (2017:181) “menunjukan minat terhadap berbagai macam-macam masalah adalah untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan gama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan dan korupsi) penetangan terhadap setiap tindakan krimunal, amoran dan sebagainya

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menunjukan minat terhadap bermacam-macam masalah adalah keinginan terhadap suatu perbuatas yang dilakukan siswa harus kritis terhadap bermacam-macam maslah orang dewasa.

1. **Mata Pelajaran Sistem Komputer**

Istilah sistem berasal dari bahasa latin (*systema*) dan bahasa yunani (sustema) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang saling bekerja sama dan dihubungkan dengan cara-cara tertentu serta bembentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai tujuan. Menurut Asmara (2016:82) “sistem adalah kumpulan komponen atau subsistem yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan”. Selanjutnya Menurut Aprianto (2013:59) mengatakan bahwa “komputer adalah seperangkat alat eletktronika yang dihubungkan pada listrik yang berguna dalam membantu pekerja manusia agar lebih mudah, cepat, dan akurat”. Selanjutnya Menurut Mogot (2012:3) mengatakan bahwa “sistem komputer adalah elemen-elemen yang terkait untuk menjalankan suatu aktifitas dengan menggunakan komputer”. Sedangkan menurut Yulmaini (2019:58) “sistem komputer adalah pengolahan data untuk menghasilkan informasi sehingga didukung oleh elemen-elemen yang terdiri dari perangkat keras (hadwere, perangkat lunak (sovwere) dan brainware”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sistem komputer adalah kumpulan dari elemen-elemen yang terkait dengan yang satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Tujuan pokon dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi sehingga perlu didukung oleh elemen-elemenyang terdiri dari 1) perangkat keras (hadware), 2) perangkat lunak (sofware) dan 3) brainware.

1. **Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat keras *(hardware)* adalah salah satu dari komponen komputer yang sifat alatnya yang bisa dilihat atau diraba secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi.

Menurut Yulmaini Dkk (2019:56) mengatakan bahwa “perangkat keras adalah semua bagian fisik komputer, dan digunakan dengan data yang berada didalamnya atau yang teroperasi didalamnya *motherboad, power suply, prosesor, ram, hardisk, cd drive dan bateray*”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perangkat keras (*hadware*) merupakan sebuah alat atau benda yang bias dilihat, diraba, pegang dan menjalankan intruksi dari sebuah perangkat lunak.

1. **Perangkat Lunak (*Software*)**

Perangkat lunak merupakan abstraksi fisik yang memungkinkan kita untuk berbicara dengan mesin perangkat keras. Tanpa adanya perangkat lunak, maka perangkat keras yang telah diciptakan tidak akan dapat berguna atau berfungsi dengan optimal. Menurut Yulmaini dkk mengungkapkan bahwa (2019:57) “perangkat lunak adalah program dasar pada komputer yang menghubungkan pengguna dengan perangkat komputer”. Sedangkan menurut Maulana (2017:21) mengatakan bahwa “perangkat lunak merupakan abstrak fisik yang memungkinkan kita untuk berbicara dengan mesin perangkat keras.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak (*sofware)* eksta fisik yang menghubungkan computer dengan computer.

***3. Brainwere***

*Brainware* adalah istilah yang digunakan manusia yang berhubungan dengan komputer. Menurut Sidih (2013:24) mengungkapkan bahwa “*brainware* adalah orang yang memiliki, membangun dan menjalankan sistem informasi manajemen”. Selanjutnya menurut Susanto (2017:188) mengatakan bahwa *brainwere* adalah sumber daya yang terlibat dalam pembuatan sistem informaasi, pengumpulan dan pengolahan data, mendistribusikan dan pemanfaatan informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi. Selanjutnya menurut Mahmudin Dkk ( 2018:106) *brainwere* adalah sebagai manusia yang menjalankan sistem yang saling berhubungan yang satu dengan yang lain.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *brainware* adalah orang yang memiliki, membangun dan menjalankan yang berhubungan dengan komputer.

**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 ekperimen. 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 postest desain* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok perbandingan. skema dari *one group pretest postest desain* yaitu sebagai berikut:

D oO1 X O2

**Gambar 17 *one group pretes postest desain***

Keterangan

O1 = Nilai pretest (sebelum dilakukan *Autoplay Media Studi*o)

O2 = Nilai postest (sedudah 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.

**HASIL PENELITIAN**

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 diuraiakan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Autoplay Media Studio* di SMK Negeri 1 Lumut Kelas X untuk indikator media pembelajaran mencapai nilai rata-rata 46,31. Apaabila dikonsultasikan pada tabel kriteria penilaian *Autoplay Media Studio* maka nilai teresebut berada pada kategori “baik” artinya pengunaan *Autoplay Media Studio* dalam indikator ini telah dilaksanakan dengan baik.
2. 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.
3. 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 Studi*Penggunaan**

|  |
| --- |
|  |
|  N Va valid | 20  |
|  Mi messing | 0 |
| Mean |  86,7 |
| Memedian | 86,00 |
| Mode | 86 |
| Miminimum | 80 |
| m maximum | 99 |

Jika dilihat dari tabel analisis data tentang penggunaan autoplay media studio di kelas X SMK Ngeeri 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 kada kategori “sangat baik”. artinya penggunaan *Autoplay Media Studio* yang dilakukan guru di kelas X TKJ-1 SMK Negeri 1 Lumut sudah baik.

1. **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:

1. 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.
2. 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.
3. Motivasi belajar siswa di kelas X SMK Negeri 1 Lumut untuk

 indikator menunjukan 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 Motivas Belajar Siswa Di Kelas X SMK**

 **Negeri 1 Lumut**

|  |  |
| --- | --- |
| N  Valid | 20  |
|  Missing  |  0 |
| Mean | 75,20 |
| Median | 75,00 |
| Mode | 75a |
| 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.

1. **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”.

1. **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**

**SiswaPada Sistem Komputer**

 **SebelumMenggunakan *Autoplay***

***MediaStudio* Kelas SMKNege1**

**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**

|  |  |
| --- | --- |
|  |  Unstandard  ized  residual |
| Nnormal parametersa,b Mean Std.  Deviationmost extremedifferences Absolute Positive NegativeTest StatisticAsymp. Sig. (2-tailed) | 2000000004,46172540,123,101-,123,123,200c,d |

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 | MeanScare | F |  Sig. |
| BetweenGroupsWithinGroupsTotal | 1354,450300,5001654,950 | 10919 | 135,44533,389 | 4,057 | ,023 |

Dari tabel di atas dapat dilihat jika nilai signifikannya lebih kecil dari 0,05

maka dikatakan varian dari populasi itu tidak sama, dan jika mnilai signifikannya lebih besar dari 0,05 maka dikatakan varian dari populasi itu sama. Berdasarkan tabel diatas 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 menunjukan hasil yang lebih baik jika dibandiingkan 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 perangat 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

**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 signifinya 0,000 < 0,05 artinya hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima dan disetujui kebenarannya.

**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