

PENGARUH PEMANFAATAN MULTIMEDIA BERBASIS AUTOPLAY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADAMATA PELAJARAN IPS KELAS VIII DI SMP 29 PADANG

Nur Rahmi¹, Fetri Yeni J², Ulfia Rahmi³, Mutiara Felicita Amsal⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: nurrahmi2520000@gmail.com

Article History

Received: 08-10-2024

Revision: 16-10-2024

Accepted: 18-10-2024

Published: 20-10-2024

Abstract. The purpose of this study is to reveal the effect of the use of multimedia autoplay on student learning outcomes in social studies class VIII at SMPN 29 Padang. The research method used in this study is quantitative research using the experimental method, which is to present the phenomenon as it is with its appearance, in accordance with the research frame of reference. The population in this study is all grade VIII students for the 2023/2024 Academic Year. The sample was taken using the purposive sampling technique consisting of class VIII 8 as many as 30 students as an experimental class and class VIII 9 as many as 32 students as a control class. The technique used in collecting data is the learning outcome in social studies subjects in the form of multiple choice with 30 questions. The data analysis technique of this study uses a t-test. The results showed that the average score of the experimental class that utilized autoplay-based multimedia was 78.7, which was higher than the average score of the control class that used textbooks and teaching materials, which was 60.06. Based on the results of the t-test calculation, it can be concluded that the use of autoplay-based multimedia is effective and efficient on the learning outcomes of grade VIII students in social studies subjects at SMPN 29 Padang

Keywords: Influence, Autoplay-Based Multimedia, IPS

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh pemanfaatan multimedia *autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 29 Padang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, yaitu mengemukakan fenomena sebagaimana adanya sesuatu dengan penampakannya, sesuai dengan kerangka acuan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII Tahun Ajaran 2023/2024. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yang terdiri dari kelas VIII 8 sebanyak 30 orang peserta didik sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII 9 sebanyak 32 orang peserta didik sebagai kelas kontrol. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS berupa pilihan ganda dengan 30 butir soal. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen yang memanfaatkan multimedia berbasis *autoplay* adalah 78,7 ini lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang menggunakan buku teks dan bahan ajar yaitu 60,06. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan multimedia berbasis *autoplay* efektif dan efisien terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran IPS di SMPN 29 Padang.

Kata Kunci: Pengaruh, Multimedia Berbasis *Autoplay*, IPS

How to Cite: Rahmi, N., Yeni J, F., Rahmi, U., & Amsal, M. F. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Berbasis *Autoplay* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP 29 Padang. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 6256-6269. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1971>

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. Tujuannya adalah mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi maupun sosial serta dapat mengambil keputusan untuk berpartisipasi dalam kegiatan masyarakat di tingkat lokal, regional, maupun global (Marisa, 2021). IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, pada masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan memperhatikan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran (Daga, 2021).

Di era perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang begitu pesat ini, profesionalisme guru dituntut untuk menerapkan perkembangan IPTEK tersebut ke dalam proses pembelajaran. Hal ini akan memberikan pengaruh dari perkembangan terhadap proses pembelajaran, disamping memperkaya penggunaan sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, televisi, *slide*, dll. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah merupakan alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu bagi seorang pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman dan guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan suatu keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Kebijakan pembelajaran mandiri diharapkan dapat menjadikan dunia pendidikan lebih bebas, dinamis dan fleksibel melalui pemanfaatan teknologi (Marisa, 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran dipandang penting dalam proses pembelajaran di sekolah karena mampu membantu mencapai tujuan pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif akan membantu keefektifan penyerapan materi dan isi pesan pembelajaran oleh siswa. Banyak penelitian yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran mampu menyampaikan isi pesan pembelajaran secara cepat dan dimengerti oleh siswa. Media merupakan suatu komponen yang diciptakan dalam strategi pembelajaran serta memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat

merangsang perhatian minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Nisfa et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 29 Padang terdapat indikasi terkait kurikulum merdeka di sekolah, diantaranya guru belum menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi dalam proses pembelajaran seperti pembelajaran multimedia. Proses pembelajaran guru belum mengoptimalkan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih cenderung bosan dan tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru yang dimana hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1. Hasil ulangan harian mata pelajaran IPS siswa kelas VIII pada semester 1 Tahun Ajaran 2023/2024 di SMPN 29 Padang

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	VIII 1	28	85.50
2	VIII 2	29	82.75
3	VIII 3	26	74.18
4	VIII 4	28	74.50
5	VIII 5	27	73.70
6	VIII 6	32	71.87
7	VIII 7	32	72.10
8	VIII 8	30	57.74
9	VIII 9	32	56.71
10	VIII 10	32	78.12

Sumber: Guru Mata Pelajaran IPS SMPN 29 Padang

Tabel di atas dapat dilihat nilai rata-rata ulangan harian siswa pada mata pelajaran IPS tahun ajaran 2023/2024 semester ganjil ini dapat dikemukakan bahwa terdapat 2 kelas hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan oleh guru yaitu 71. Rendahnya hasil belajar siswa ini maka peneliti merasa perlu adanya inovasi dalam pembelajaran agar siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan alternatif pemecahan masalah yaitu penggunaan media pembelajaran teknologi komunikasi dan informasi berbasis *autoplay*, yang merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran serta menunjang kurikulum merdeka.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar anak (Hamalik dalam Arsyad, 2013). Salah satu permasalahan dalam pembelajaran adalah kegiatan anak yang luar dari kendali yang membuat materi yang diajarkan guru tersebut sulit dimengerti, media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut, dengan pembelajaran yang menarik, tentu akan menimbulkan kesan yang baik dalam diri peserta didik sehingga materi pembelajaran

dapat dipahami dan tidak akan hilang begitu saja seiring dengan tersampainya materi-materi baru.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dalam kegiatan pembelajaran siswa memerlukan dorongan motivasi yang dapat memberikan kekuatan agar siswa mampu mencapai hasil belajar yang memuaskan, pada proses belajar penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan materi dan minat siswa. Oleh karena itu, seorang pengajar harus dapat memilih media yang baik dan tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran sebab media yang melibatkan peserta didik aktif yang dapat menjadikan proses belajar lebih konkret dan nyata, menarik, dan efektif (Saleh, 2020). Penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh terhadap alat-alat indera dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa akan isi materi pelajaran (Jalinus & Ambiyar, 2016). Tinggi rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik (internal) dan dari luar diri peserta didik (eksternal). Faktor internal yaitu kecerdasan, perhatian, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor eksternal yaitu kemampuan guru, kurikulum, model pembelajaran, metode pengajaran, strategi pembelajaran serta media yang digunakan guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Munir, 2012)

Media *autoplay* merupakan sebuah aplikasi *Rapid Application Development* (RAD) yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif untuk *windows*. *Autoplay* bisa dengan mudah dan cepat untuk membuat menu yang profesional pada CD/DVD atau USB. *Autoplay* merupakan sebuah aplikasi yang dapat menghasilkan media pembelajaran berupa teks, video, audio, maupun gambar animasi, sehingga dapat diciptakan sebuah media dengan mengkolaborasikan aplikasi tersebut. Siswa dapat merasakan lebih komunikatif antara guru dan siswa, dan siswa akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan pemanfaatan multimedia berbasis *autoplay* ini dapat menunjang motivasi, minat dan hasil belajar siswa.

Pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan perangkat lunak *autoplay* adalah aplikasi multimedia yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti visual, musik dan suara dalam presentasi materi. Fungsinya untuk menjaga minat dan perhatian peserta didik atau siswa. Jika materi yang disajikan berisi banyak teks, dapat diselingi dengan menyisipkan foto, video, atau ilustrasi melalui aplikasi lain. Hal ini dirancang untuk mengurangi kelelahan mata yang terjadi ketika terus menerus terpapar teks. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi komunikasi dan informasi, seperti penggunaan media *autoplay* di SMP, memiliki potensi besar dalam mendukung penyesuaian kurikulum merdeka yang erat kaitannya dengan

teknologi. Peserta didik tingkat SMP sangat membutuhkan semangat dalam belajar dan pengetahuan tentang hal-hal baru, termasuk pengenalan teknologi, yang akan membantu mereka menghadapi masa depan yang terus berkembang dengan cepat. Hal ini sudah dibuktikan oleh beberapa penelitian yang relevan seperti riset yang dilakukan oleh Mufaidi, dkk. (2019), dengan judul Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SMP. Selanjutnya riset dari Yendrita. (2019), dengan judul Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Biologi Kelas X SMA Negeri 1 Kecamatan Situjuah Limo Nagari. Kedua penelitian ini menguatkan penulis bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dari sana terdapat tulisan, suara, musik, dan gambar yang menarik minat siswa dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan multimedia berbasis *autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 29 Padang.

METODE

Metode yang dipakai peneliti yaitu kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, yang mengemukakan fenomena sebagaimana adanya sesuai dengan kerangka acuan penelitian. Populasi dalam riset ini yaitu semua peserta didik kelas VIII pada Tahun Ajaran 2023/2024. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling, yang terdiri dari 30 siswa di kelas VIII 8 sebagai kelas eksperimen dan 32 peserta didik di kelas VIII 9 sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilaksanakan melalui tes hasil belajar IPS yang berupa pilihan ganda dengan 40 butir soal. Analisis data yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPS berupa pilihan ganda dengan 30 butir soal. Pada kelas eksperimen selain diberlakukan proses pembelajaran seperti biasa pada kelas eksperimen ini diberikan perlakuan dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis autoplay dibawah pengawasan guru. Sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan sebagaimana biasanya guru mengajar dikelas dengan berbantuan buku teks dan alat peraga yang disesuaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkapkan pengaruh pemanfaatan multimedia *autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 29 Padang.

Media yang digunakan pada kelas eksperimen, ditayangkan menggunakan proyektor sesuai tema yang akan dibahas lalu guru akan membantu menjelaskan kepada siswa materi yang dibahas tersebut agar siswa lebih mudah memahaminya. Didalam multimedia interaktif tersebut, terdapat gambar, video, animasi, teks, dan suara sehingga tampilannya lebih menarik dan tidak monoton agar siswa dapat lebih aktif dan bersemangat dalam menerima materi tersebut. Setelah dilakukannya penelitian selama 2 minggu, pada akhir pertemuan barulah

dilakukan tes akhir pada kedua kelas untuk melihat hasil belajar yang telah siswa lakukan tersebut dengan menggunakan soal pilihan ganda dengan 4 buah opsi jawaban. Dari hasil belajar tersebut diperoleh data yang akan diolah menggunakan Excel sesuai rumus yang digunakan. Kemudian untuk melihat perbedaan antara hasil belajar kedua kelas akan dilakukan uji rata-rata untuk menguji hipotesis dengan menggunakan t-tes. Untuk melakukan uji t (t-test), terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Alat pengumpulan data tentunya disesuaikan dengan teknik yang telah ditentukan oleh terdahulu. cara yang ditentukan adalah tes, sarana yang dipakai berupa lembaran soal tes yang diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang terdiri dari 40 butir soal pilihan ganda dengan 4 opsi.

Validitas Instrumen

Validitas bertujuan untuk menemukan tingkat kelayakan soal yang digunakan dalam penelitian. Menurut Supardi (2017) validitas adalah kesesuaian alat ukur yang digunakan untuk mengukur sesuatu. Sebuah test dapat dikatakan valid apabila test tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Tingkat validitas butir soal dapat diukur dengan menggunakan korelasi product moment person dengan mengkorelasikan antara skor yang didapat siswa pada butir soal dengan skor total yang didapat.

Tabel 2. Interpretasi Validasi

Nilai r	Interpetasi
$0,81 < r_{xy} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,61 < r_{xy} \leq 0,80$	Tinggi
$0,41 < r_{xy} \leq 0,60$	Cukup
$0,21 < r_{xy} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Sangat rendah

Reabilitas

Reabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsisten suatu test, yaitu sejauh mana test tersebut dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang relative tidak berubah walaupun di test pada waktu yang berbeda. Untuk menghitungnya digunakan rumus Cronbach Alpha.

Indeks Kesukaran Soal

Instrumen tes yang baik adalah tes yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar. Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal disebut dengan indeks kesukaran. Besar indeks kesukaran antara 0,00 sampai 1,00.

Daya Pembeda

Menurut Supardi (2017) daya pembeda butir instrumen tes, adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa yang pandai atau berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah

Uji Normalitas

Uji normalitas dalam Syafril (2010) bertujuan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data yang berdistribusi normal. Dalam uji normalitas ini digunakan uji Liliefors

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data kelas sampel sudah mempunyai varians yang homogeny atau tidak. Untuk menguji homogenitas dilakukan uji Barret menurut Syafril (2010).

Uji Hipotesis

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan gambaran dan informasi bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dalam menunjang kurikulum merdeka. Setelah data yang diperlukan diperoleh, dilanjutkan dengan menganalisis data tersebut sehingga dapat dipresentasikan. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan dan pernyataan penelitian, untuk itu dilakukan dengan uji perbedaan (*t-test*) dengan rumus uji t dalam Syafril (2010):

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

Keterangan:

t = Angka beda rata-rata $X_1 - X_2$

$\overline{X}_1$ = Rata-rata kelompok eksperimen

$\overline{X}_2$ = Rata-rata kelompok kontrol

SD^2 = Varians

SD = Standar deviasi

N_1 = Jumlah kelompok eksperimen

N_2 = Jumlah kelompok kontrol

Harga t-hitung dibandingkan dengan harga t-tabel yang terdapat dalam table distribusi t. Untuk kesamaan rata-rata kedua kelompok, kriteria pengujian hipotesis yang diperlukan adalah apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, maka terdapat perbedaan yang signifikan anatar dua kelompok yang diuji

HASIL

Validitas Empiris Soal Mata Pelajaran IPS

Nilai validasi soal dalam penelitian ini dihitung dengan rumus "*Product Momen Correlation*" (Metode Pearson). Jumlah soal yang divalidasi dalam penelitian ini sebanyak 40 butir soal yang dibagikan kepada 30 peserta didik, dalam penelitian ini yang dimaksud analisis validasi soal meliputi validasi dan reliabilitas soal buatan guru. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai $r\text{-hitung}$ (*correctedItem – total correlation*) $>$ $r\text{-tabel}$ sebesar 0.374 untuk $df = 30 - 2 = 28$, $\alpha = 0,05$ maka item atau pertanyaan tersebut valid atau sebaliknya. Nilai validasi yang dianalisis merupakan nilai yang diperoleh dari soal IPS dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 40 butir soal. Hasil analisis menunjukkan persentase tingkat validitas butir soal multiple choice yang telah dibuat, berdasarkan diagram tingkat validitas butir soal di atas menunjukkan terdapat 75% butir soal yang valid, dan 25% butir yang tidak valid. Maka dari itu soal yang valid akan digunakan untuk tes pada penelitian ini.

Reliabilitas Empiris Soal

Pengujian reliabilitas tes dapat dilakukan secara internal dan eksternal, dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan uji reliabilitas internal yakni dengan menganalisis konsistensi butir-butir soal dengan teknik *Internal Consistency*. Hal ini dilakukan dengan cara mengujikan tes sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan rumus Kuder Richardsdson (KR-20) Reliabilitas tes dalam penelitian ini digunakan rumus Kuder Richardsdson untuk mengukur konsistensi jawaban terhadap semua item dan menunjukkan dua sumber kesalahan, yaitu pemilihan item dan heterogenitas dari sampel. Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas (r_{xy}) yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai 1,00 dimana apabila koefisien reliabilitas semakin mendekati 1,00 maka semakin tinggi reliabilitasnya begitupun sebaliknya.

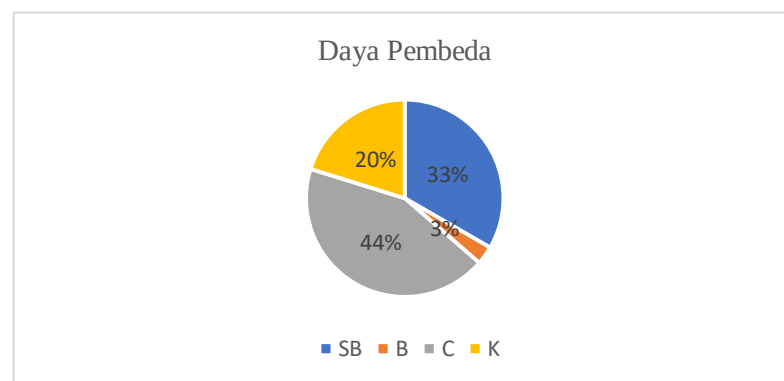
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Soal

r-hitung	r-tabel	Kategori Reliabilitas
0.859739	0.361	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas menggunakan KR-20 diperoleh nilai r -hitung sebesar 0.859739 pada soal, nilai r -hitung tersebut berada pada rentang (r -60) sehingga instrumen soal reliabel dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa tes tersebut reliabel terhadap objek yang diukur, artinya tes tersebut dapat digunakan untuk keadaan sesungguhnya dari objek yang diukur.

Daya Pembeda

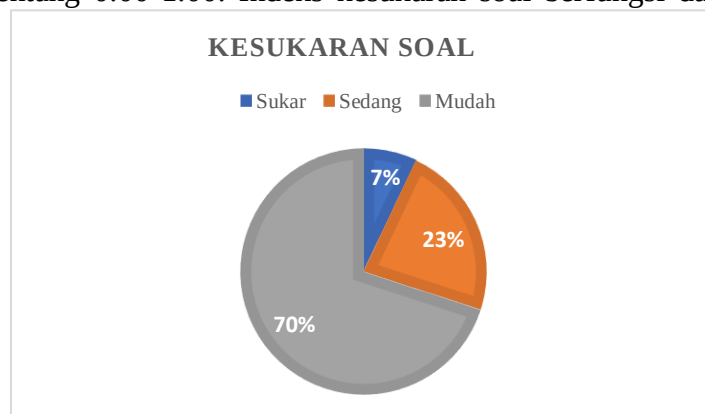
Daya pembeda soal yaitu kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi dan siswa yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan.



Gambar 1. Hasil Uji Daya Pembeda

Indeks Kesukaran Soal

Indeks kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal yang berkisar dengan rentang 0.00-1.00. Indeks kesukaran soal berfungsi dalam hal pencapaian tujuan tes.



Gambar 2. Hasil Uji Kesukaran Soal

Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Setelah diperoleh nilai hasil belajar, maka terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 95 dan nilai terendah yaitu 40. Untuk lebih lengkapnya rentang interval skor data nilai hasil belajar IPS kelas VIII 8 kelas eksperimen dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 4. Data hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kelas eksperimen

Interval	Titik Tengah	Frekuensi	%
40-49	44.5	3	10%
50-59	54.5	0	0%
60-69	64.5	2	7%
70-79	74.5	8	27%
80-89	84.5	5	17%
90-99	94.5	12	40%
s		30	100%

Berdasarkan tabel di atas kelas interval yang memiliki frekuensi tertinggi adalah rentangan 90-99 dengan frekuensi 12 (40%). Data yang diperoleh nilai rata-rata 78.7 dan standar deviasi sebesar 16.36, dari tabel di atas dapat dilihat interval nilai hasil siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai 40 sampai dengan 95

Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

Data diperoleh dari hasil tes akhir yang dilaksanakan untuk siswa kelas VIII 9 di SMPN 29 Padang, dengan jumlah siswa yang belajar dengan menggunakan buku paket adalah sebanyak 32 orang. Maka terlihat nilai tertinggi yang berhasil dicapai siswa adalah 80 dan nilai terendah yaitu 20. Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai hasil belajar Kelas Kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. Data hasil belajar kelas kontrol

Interval	Titik Tengah	Frekuensi	%
20-29	24.5	1	3%
30-39	34.5	3	9%
40-49	44.5	3	9%
50-59	54.5	2	6%
60-69	64.5	12	38%
70-79	74.5	10	31%
80-89	84.5	1	3%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel di atas bahwa kelas interval yang memiliki frekuensi tertinggi adalah rentangan 60-69 dengan frekuensi 12 (38%). Data yang diperoleh nilai rata-rata 60.06 dan standar deviasi sebesar 14.37, dari tabel di atas dapat dilihat interval nilai hasil siswa yang memperoleh hasil belajar dengan nilai 20 sampai dengan 80

Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tabel 6. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol

Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Skor Tertinggi	95	80
Skor Terendah	40	20
Jumlah Nilai	2361	1922
Rata-rata	78.7	60.06

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah terdapat data sampel berasal dari data yang berdistribusikan normal atau tidak, pada Uji Normalitas digunakan *Liliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik

Tabel 7. Hasil perhitungan pengujian *Liliefors* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

No	Kelas	N	Lhitung	Ltabel	Keterangan
1	Eksperimen	30	0.160	0.161	Normal
2	Kontrol	32	0.151	0.156	Normal

Berdasarkan tabel di atas terlibat bahwa kedua kelas eksperimen dan kontrol memiliki $L_{hitung} < L_{tabel}$, berarti data kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Pengujian persyaratan kedua adalah pengujian homogenitas menggunakan Uji Barlett, pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 8. Hasil Hitung Uji Homogenitas Pengujian Barlett Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelas	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Keterangan
1	Eksperimen	0,05	0.501	3.841	Homogen
2	Kontrol				

Membandingkan Chi kuadrat tabel dengan $dk = (2-1) = 1$ diperoleh $\chi^2_{tabel} (1, 0.05)$ sebesar 3.841 pada taraf signifikan $\alpha 0,05$, dari tabel uji homogenitas tampak bahwa χ^2_{hitung} lebih kecil dari $\chi^2_{tabel} (0.501 < 3.841)$, berarti Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol memiliki varians yang homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan, maka selanjutnya dilakukan uji-t yaitu untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang berarti dari nilai kedua kelompok, jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2019:179) yaitu: “Apabila $t\text{-hitung}$ sama atau lebih besar dari $t\text{-tabel}$ untuk $\alpha 0,05$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan, dan apabila $t\text{-hitung}$ lebih kecil $t\text{-tabel}$ untuk $\alpha 0,05$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan”.

Tabel 9. Data hasil perhitungan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol

Aspek	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
	χ^1	χ^2
N	30	32
X	78.7	60.06
SD	16.36	14.37
SD ²	267.6655	206.6411

Tabel 10. Hasil perhitungan nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan rumus t-test

No	Kelas	Hasil Rata-rata	t-hitung	T-tabel	Kesimpulan
1	Eksperimen	78.7	4.676	2.000	Signifikan
2	Kontrol	60.06			

Berdasarkan tabel t di atas dengan $df = (n_1 - 1) + (n_2 - 1) = 60$, maka yang dipedomani pada tabel yaitu taraf nyata $\alpha 0.05$ didapatkan nilai $t\text{-tabel}$ 2.000, dengan demikian kriteria yang berlaku adalah $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($4.676 > 2.000$). Tentunya hipotesis yang diterima adalah H_1 dan H_0 ditolak. Kesimpulannya bahwa hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran *autoplay* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar menggunakan buku paket, sehingga terdapat pengaruh yang sangat signifikan dari hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan hasil belajar siswa kelas kontrol.

DISKUSI

Peningkatan hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media *autoplay* berperan dalam mengubah proses belajar mengajar. Selama ini, pembelajaran tanpa media belum mampu membangkitkan semangat siswa, namun dengan adanya media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih efektif. Media pembelajaran memiliki fungsi untuk mencapai tujuan instruksional, di mana informasi yang terkandung dalam media tersebut harus melibatkan seluruh murid, baik secara mental maupun melalui kegiatan nyata (Zainiyati, 2017). Media pembelajaran seharusnya memberikan pengetahuan

yang disenangi dan memenuhi kebutuhan individu peserta didik. Untuk tujuan informasi, dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyajikan informasi kepada kelompok murid. Isi serta format presentasi punya sifat yang umum, berfungsi sebagai pendahuluan, ringkasan atau informasi latar belakang, yang dimana dapat berupa hiburan, drama dan teknik motivasi.

Keunggulan *autoplay* tentunya sangat bagus diterapkan dalam pembelajaran karena mempunyai template-template yang mudah untuk diubah sesuai dengan yang diinginkan, dengan mengkolaborasikan semuanya membuat murid tertarik serta mudah memahami materi yang sudah terprogram dalam *autoplay*. Media tersebut bisa menggantikan objek atau benda yang sebenarnya menyisipkan gambar dan video ke dalam media yang kita buat seolah-olah siswa menyaksikan kejadian yang sebenarnya, sehingga pembelajaran yang bermakna diterima oleh siswa. Selain adanya peningkatan hasil belajar siswa pada kelas VIII 8 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, penelitian ini juga mengalami penurunan hasil belajar siswa pada kelas VIII 9 sebagai kelas kontrol hal ini dapat dilihat pada tabel 1 Nilai Rata-rata Penilaian Harian Siswa kelas VIII yaitu diperoleh nilai 56.71 setelah melakukan penelitian pada kelas VIII 9 sebagai kelas kontrol yang mana dalam proses pembelajaran hanya memanfaatkan media buku paket memperoleh nilai sebesar 60.06. Hal ini dapat terjadi disebabkan oleh faktor eksternal maupun internal hasil belajar siswa, begitu juga dengan penelitian ini sesuai penjelasan di atas disimpulkan terdapat perbedaan nilai rata-rata antara kelas VIII 8 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VIII 9 sebagai kelas kontrol, kemudian adanya pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan media pembelajaran *autoplay* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 29 Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *autoplay* pada kelas VIII mata pelajaran IPS sebagai kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang tinggi dengan rata-rata 78.7, sedangkan kelas VIII 9 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media buku paket atau secara konvensional mendapatkan nilai hasil belajar yang rendah dari kelas eksperimen dengan rata-rata yaitu 60.06. Penggunaan media pembelajaran *autoplay* dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMPN 29 Padang. Hasil analisis data yang telah dilakukan, didapatkan hasil uji t dengan nilai t-hitung 5.676 dan t-tabel 2.000 pada α 0.05, maka nilai t-hitung > t-tabel = 5.676 > 2.000, sehingga hipotesis H_0 diterima

REFERENSI

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). Media dan Sumber Pembelajaran (- (ed.); Pertama). Kencana.
- Kemendikbudristek. (2022). Buku Saku: Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi*, 9–46.
- Kemdikbudristek. (2022). Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum merdeka dalam rangka pemulihan pembelajaran. In *Kemdikbudristek*.
- Marisa, M. (2021). “Inovasi Kurikulum Merdeka Belajar di Era Society 5.0”, Santhet. (*Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*), vol. 5 (1), 66-78.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nisfa, N. L., Latiana, L., Pranoto, Y. K. S., & Diana, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5982–5995.
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Jurnal UPI*, 19(2), 250–261.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putu, A,A,P,. & Gusti, A,N,T,. J. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Depublish.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sadirman, A. Raharjo. Anung, H. & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 1(1), 51–56.
- Sudaryono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta