

Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember

Moh. Khusnuridlo, M. Hadi Purnomo, Muhammad Ain
Pascasarjana IAIN Jember

Abstract: *Success in the learning process becomes important indicators over the accomplished a goal of learning. In this case, the media learning used to attract attention and make students actively in the learning process. Learning media use which has not been fullest making students less motivated in the following learning, so that students can study results are low. Innovation in learning PAI is urgently needed, in order to increase motivation and student learning outcomes. One of the learning media by learning media autoplay media studio and focusky. The purpose of the research are to explain the difference of learning motivation and student learning outcomes between groups using learning media autoplay media studios, groups using focusky media learning and groups using conventional learning on the subjects on Islamic Religious Education Lesson Class VII in Junior High School Nurul Islam Jember. The result of the analysis shows that (1) there are significant differences of students learning motivation between groups using media learning media autoplay media, groups using focusky media and group learning using conventional teaching on Islamic Class VII in Junior High School Islam Jember with value F equal to 3,606 with significance 0,031. (2) there is a significant difference of students' learning outcomes between groups using media learning media autoplay media, group using focusky media and group learning using conventional learning on Islamic Class VII in Islamic Junior High School Nurul Islam Jember with value F of 3,913 with a significance of 0,024. (3) there is a significant difference of learning motivation and student learning outcomes between group using media of learning media autoplay media, group using focusky media and group learning using conventional learning in the subject on Islamic Class VII in Junior High School Nurul Islam Jember for Pillae Trace (sig. 0.010), Wilk Lambda (sig. 0.008), Hotelling Trace (sig. 0,007), Roy's Largest Root (sig. 0.001). That is for Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root are all significant.*

Keywords: *Instructional Media, Autoplay Media Studio, Focusky, Motivation to Learn, Learning Outcomes.*

Korespondensi: Moh. Khusnuridlo , M. Hadi Purnomo , Muhammad Ain
Pascasarjana IAIN Jember Jalan Mataram 1 Mangli-Jember
E-mail: ainlaros46@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama untuk meraih kesuksesan dalam keberhasilan suatu bangsa. Dalam mewujudkan maupun mencapai tujuan nasional sebagaimana yang tertulis dalam UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan, perlu adanya proses belajar. Belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan orang lain. Proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan antara lain terdiri dari murid, guru, kepala sekolah, bahan ajar, dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor overhead, perekam audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan National No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian, pendidikan sangatlah berpengaruh terhadap kelangsungan hidup setiap individu. Untuk mengembangkan potensi siswa diperlukan inovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat menarik perhatian siswa. Banyak hal yang bisa dilakukan untuk membuat siswa tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik jika ditunjang dengan media pembelajaran yang memadai serta tepat dalam penggunaannya.

Dalam Islam, penggunaan media juga digunakan sebagai alat dalam pendidikan, sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Luqman ayat 10-11:

خَلَقَ السَّمَوَاتِ بِغَيْرِ عَمَدٍ تَرَوْنَهَا وَالْأَرْضَ فِي أَلْفَافٍ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَأَنْزَلْنَا مِنَ السَّمَاءِ مَاءً فَأَنْبَتْنَا فِيهَا مِنْ كُلِّ زَوْجٍ كَرِيمٍ ۝ ۱۰ هَذَا خَلْقُ اللَّهِ فَأَرُونِي مَاذَا خَلَقَ الَّذِينَ مِنْ دُونِهِ بَلِ الظَّالِمُونَ فِي ضَلَالٍ مُبِينٍ ۝ ۱۱

Artinya: “Dia menciptakan langit tanpa tiang yang kamu melihatnya dan dia meletakkan gunung-gunung (di permukaan) bumi supaya bumi itu tidak menggoyangkan kamu; dan memperkembang biakkan padanya segala macam jenis binatang. dan kami turunkan air hujan dari langit, lalu kami tumbuhkan padanya segala macam tumbuh-

tumbuhan yang baik. Inilah ciptaan Allah, Maka perhatikanlah olehmu kepadaku apa yang Telah diciptakan oleh sembah-sembahan(mu) selain Allah. Sebenarnya orang-orang yang zalim itu berada di dalam kesesatan yang nyata.”

Apabila dilihat dari aspek pendidikan, materi utama yang ingin diajarkan ayat ini kepada manusia adalah keimanan kepada Allah dan mensyukuri nikmat-Nya serta jangan menjadi orang yang zalim. Dalam menyajikan materi tersebut, Al-Qur'an menggunakan media berupa bumi serta tumbuhan dan binatang yang terdapat di atasnya, gunung, dan langit. Dengan media ini manusia diharapkan meyakini kemahabesaran Allah dan mensyukuri nikmat-Nya.

Upaya pembaharuan dalam pendidikan mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dalam pendidikan berupa media pembelajaran. Media merupakan sarana komunikasi yang merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Media terlebih dahulu dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru, namun seseringkali disalahgunakan bahkan terabaikan.

Dalam proses pembelajaran yang tidak menggunakan media, pada umumnya disebabkan karena banyak alasan, seperti sulitnya mencari media yang tepat, waktu persiapan mengajar terbatas, biaya tidak ada, atau alasan sebagainya. Padahal menurut Degeng, tersedianya media penting sekali untuk merangsang kegiatan belajar siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Gagne bahwa pembelajaran yang efektif harus dilakukan dengan berbagai cara dan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

Sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi seperti yang telah disebutkan, dalam proses pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif maka teknologi dapat dijadikan salah satu media untuk membantu proses pembelajaran. Banyak cara yang dikembangkan dalam pembelajaran yang melibatkan siswa aktif melalui stimulus media yang berbasis komputer, yaitu dengan menggunakan software autoplay media studio dan focusky.

Autoplay media studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks, dan flash dalam presentasi yang dibuat. Program ini sangat dibutuhkan siswa, misalnya pada proses pembelajaran mata pelajaran PAI, program ini memungkinkan siswa lebih aktif

dalam mengikuti pembelajaran, selain itu membuat siswa tidak jenuh dengan menampilkan animasi-animasi berbentuk gambar bergerak dan juga animasi suara yang bervariasi dengan didukung sarana prasarana yang sesuai seperti komputer dan proyektor. Sedangkan focusky adalah sebuah perangkat lunak (software) yang fungsi utamanya sebagai bahan presentasi seperti power point akan tetapi hasilnya sangat berbeda dengan power point.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mengarahkan pengalaman belajar siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media juga dapat meminimalisir keterbatasan guru dalam penyampaian materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Hal itu sejalan dengan ciri media menurut Gerlach dan Ely sebagai petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) dalam melakukannya.

Proses pembelajaran akan berhasil jika ada interaksi antara peserta didik dengan pendidik dimana guru dapat membuat peserta didik memiliki motivasi untuk belajar, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah dan terdorong untuk mempelajari materi pembelajaran serta mencapai tujuan dari proses belajar yaitu hasil belajar yang maksimal. Motivasi merupakan salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai suatu tujuan. Richard I. Arends mengatakan “motivation is defined as the processes that stimulate our behavior or arouse us to take action. It is what makes us do what we do”. Seseorang yang memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, jika objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka ia tidak akan memiliki motivasi pada objek tersebut.

Myron H. Dembo mendefinisikan motivasi sebagai “motivation the approach taken in this book views motivation as the internal processes that give behavior its energy and direction. These internal processes include your goals, beliefs, perceptions, and expectations. Motivasi merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keaktifan belajar siswa atau sebagai faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara efektif dalam belajar. Jika seorang murid memiliki motivasi belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, dapat diketahui bagaimana motivasi belajar siswa tersebut. Hal ini didukung dalam jurnal Wahyullah Alannasir yang menyatakan penggunaan media pembelajaran animasi IPS memberikan perubahan

motivasi belajar pada siswa, terlihat dari hasil motivasi belajar yang signifikan sebelum dan sesudah pembelajaran.

Selain motivasi belajar, proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar juga dapat dijadikan acuan guru dalam menilai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan semua efek yang bisa dijadikan sebagai indikator tentang nilai dan penggunaan strategi yang berbeda-beda. Kennedy mengartikan hasil belajar sebagai “learning outcomes (are) statements of what a learner is expected to know, understand and/or be able to demonstrate after a completion of a process of learning” Dalam pengertian ini, hasil yang diperoleh merupakan suatu hasil kegiatan peserta didik dalam belajar sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar (pendidik) dalam bentuk pengetahuan.

Keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi indikator penting atas tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang dirancang dengan mengikutsertakan media dalam proses pembelajaran dapat mengubah sikap siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya akan terdorong naik. Menurut penelitian yang dilakukan Chandra Putri Tirtiana juga dipaparkan penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam jurnal Desi Marintan dan Widiyanto juga dipaparkan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi di SMA Sedes Sapientiae Semarang, karena dengan penggunaan media pembelajaran yang diberikan guru kepada siswa tercipta interaksi yang akan membuat pembelajaran tersebut lebih komunikatif dan produktif serta akan berpengaruh juga terhadap keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dikelas.

Azhar berpendapat bahwa media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Selain itu, media juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, serta dapat mengontrol ketepatan belajar dan memberikan pengalaman yang menyeluruh kepada siswa dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak. Artinya bahwa pembelajaran yang dirancang dan mengikutsertakan media dalam proses pembelajaran dapat mengubah sikap

siswa. Wina Sanjaya juga mengatakan penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Mohammad Jauhar menambahkan pemanfaatan media dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Lebih lanjut Trianto berpendapat keberhasilan pembelajaran salah satunya sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media pembelajaran yang dipilih. Jika media pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan hati-hati, maka akan dapat memenuhi tujuan pembelajaran antara lain menjelaskan dan menggambarkan isi materi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan hal tersebut, salah satu lembaga yang telah dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajarannya yaitu Sekolah Menengah Pertama Nuris Jember. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah tersebut, terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal. Salah satu permasalahan tersebut yaitu kurangnya respon positif siswa pada mata pelajaran agama.

Menurut Zainal Abidin selaku guru PAI, salah satu kendala dalam pembelajaran PAI adalah kurang maksimalnya penggunaan media karena terdapat materi pembelajaran yang tidak hanya bisa disampaikan secara verbal dan disampaikan dengan ceramah. Dalam hal ini guru belum memaksimalkan penggunaan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran, misalnya sekolah menyediakan LCD proyektor dan pengeras suara, namun guru belum memanfaatkan fasilitas tersebut dengan baik untuk membantu proses pembelajaran terutama pada pelajaran PAI. Permasalahan tersebut membuat pembelajaran PAI cenderung membosankan sehingga siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi dalam belajar cenderung memberikan perhatian atau merasa senang terhadap proses pembelajaran tersebut. Sebaliknya, siswa yang tidak termotivasi cenderung merasa acuh terhadap proses pembelajaran tersebut. Akibatnya akan berefek pada hasil belajar siswa dalam melaksanakan tes atau ulangan harian. Untuk membangkitkan motivasi siswa dalam belajar perlu diadakannya inovasi baru yaitu perlu diterapkannya media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran PAI tidak lagi menjadi pembelajaran yang

sulit dan membosankan, dengan asumsi bahwa motivasi dan hasil belajar siswa akan meningkat dengan adanya media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.”

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data yang berupa angka kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan suatu informasi ilmiah dibalik angka-angka tersebut. Adapun metodenya menggunakan metode eksperimen, dimana variabel yang hendak diteliti (variabel terikat) kehadirannya sengaja ditimbulkan dengan memanipulasi menggunakan perlakuan (treatment). Karena dalam melakukan penelitian, kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen, sehingga jenis penelitiannya menggunakan Quasi experimental Design, dengan bentuk Nonequivalent Pretest and Posttest Control Group Design versi John W. Creswell

Pada rancangan diatas, tiga kelompok tersebut sama-sama dilakukan pretest posttest dan pemberian angket terkait motivasi belajarnya. Kelompok eksperimen 1 adalah kelompok yang diberi perlakuan (treatment) menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, sedangkan kelompok eksperimen 2 adalah kelompok yang diberi perlakuan (treatment) menggunakan media pembelajaran focusky, dan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberi perlakuan (menggunakan pembelajaran konvensional).

Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan subjek penelitian yaitu siswa kelas VII di SMP Nuris Jember yang berjumlah 185 siswa. Karena terlalu banyaknya populasi perlu diadakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan cara penarikan sampel dari populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Cluster Sampling (teknik kelompok/ rumpun) yaitu teknik pengambilan sampel dengan

jalan memilih sampel yang didasarkan pada kluster atau kelompoknya bukan pada individunya.

Dari distribusi populasi diatas, peneliti ingin mengambil sampel sebanyak 3 kelas, yang nantinya 1 kelas dijadikan kelompok eksperimen 1, 1 kelas dijadikan kelompok eksperimen 2 dan 1 kelas dijadikan kelompok kontrol. Adapun kelas yang dipilih yaitu kelas VII B (kelompok kontrol), kelas VII C (kelompok eksperimen 2), dan kelas VII E (kelompok eksperimen 1) karena memiliki karakteristik sama (homogen) berdasarkan nilai rata-rata kemampuan siswa diperoleh dari hasil pretest.

HASIL

1. Pengaruh penggunaan autoplay media studio dan focusky terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

Hubungan antara media dengan motivasi belajar memberikan nilai F sebesar 3,606 dengan signifikansi 0,031. Karena nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk nilai rata-rata motivasi belajar kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio (kelas eksperimen 1) sebesar 85,23, kelas yang menggunakan media pembelajaran focusky (kelas eksperimen 2) sebesar 87,04, dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) sebesar 82,88.

2. Pengaruh penggunaan autoplay media studio dan focusky terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

Hubungan antara media dengan hasil belajar siswa memberikan nilai F sebesar 3,913 dengan signifikansi 0,024. Karena nilai $P < 0.05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional. Untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio (kelas eksperimen 1) sebesar 83,87, kelas yang menggunakan media

pembelajaran focusky (kelas eksperimen 2) sebesar 86,85, dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) sebesar 80,91.

3. Pengaruh penggunaan autoplay media studio dan focusky terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

Hasil analisis menunjukkan bahwa untuk Pillae Trace dengan F sebesar 176,000 (sig. 0,010), Wilk Lambda dengan F sebesar 174,000 (sig. 0,008), Hotelling Trace dengan F sebesar 172,000 (sig. 0,007), Roy's Largest Root dengan F sebesar 88,000 (sig. 0,001). Karena semua memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 artinya Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root semuanya signifikan. Jadi, H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis 1, hipotesis 2, dan hipotesis 3 dengan menganalisis hipotesis nol (H_0) dan hipotesis kerja (H_a), maka dapat dikemukakan pembahasan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pada pengujian pertama, diperoleh pengaruh antara media pembelajaran dengan motivasi belajar nilai F sebesar 3,606 dengan signifikansi 0,031. Karena nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran autoplay media studio dan focusky berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dengan adanya perbedaan motivasi belajar siswa pada ketiga kelas. Untuk nilai rata-rata motivasi belajar kelas yang

menggunakan media pembelajaran autoplay media studio (kelas eksperimen 1) sebesar 85,23, kelas yang menggunakan media pembelajaran focusky (kelas eksperimen 2) sebesar 87,04, dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) sebesar 82,88.

Hal ini sesuai dengan pendapat Azhar Arsyad yang mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, dan menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat. Artinya, bahwa pembelajaran yang dirancang dengan mengikutsertakan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Wina Sanjaya juga mengatakan penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

2. Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Hasil Belajar Siswa

Pada pengujian kedua, diperoleh pengaruh antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dengan nilai F sebesar 3,913 dengan signifikansi 0,024. Karena nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran autoplay media studio dan focusky berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dengan adanya perbedaan hasil belajar siswa pada ketiga kelas. Untuk nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio (kelas eksperimen 1) sebesar 83,87, kelas yang menggunakan media pembelajaran focusky (kelas eksperimen 2) sebesar 86,85, dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (kelas kontrol) sebesar 80,91.

Mohammad Jauhar berpendapat pemanfaatan media dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Lebih lanjut Trianto menyatakan keberhasilan pembelajaran salah satunya sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media pembelajaran yang dipilih. Jika media pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan hati-hati, maka akan dapat memenuhi tujuan

pembelajaran antara lain menjelaskan dan menggambarkan isi materi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

Pada pengujian ketiga, diperoleh data pengaruh media pembelajaran dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa untuk Pillae Trace dengan F sebesar 176,000 (sig. 0,010), Wilk Lambda dengan F sebesar 174,000 (sig. 0,008), Hotelling Trace dengan F sebesar 172,000 (sig. 0,007), Roy's Largest Root dengan F sebesar 88,000 (sig. 0,001). Karena semua memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 artinya Pillae Trace, Wilk Lambda, Hotelling Trace, Roy's Largest Root semuanya signifikan. Jadi, H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran autoplay media studio dan focusky berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini bisa dilihat dengan adanya perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada ketiga kelas. Ketika siswa mengikuti pembelajaran dengan media, maka motivasi belajar dan hasil belajar antara kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 lebih baik dari kelas kontrol. Berbeda ketika siswa mengikuti pembelajaran dengan tanpa adanya media (pembelajaran konvensional) yaitu pada kelas kontrol, maka hasilnya cenderung lebih rendah. Dengan demikian dapat disimpulkan terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember.

Kondisi saat ini, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran sederhana yang kurang menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Guru mempunyai peranan sangat penting dalam menumbuhkan motivasi dengan berbagai faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media

pembelajaran. Dari media pembelajaran tersebut, siswa menjadi tidak bosan ketika belajar karena pembelajarannya menyenangkan serta dapat merangsang siswa lebih bergairah lagi dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran, media yang digunakan guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga mampu merangsang dan menumbuhkan minat belajar siswa. Azhar Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, dan menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat. Artinya, bahwa pembelajaran yang dirancang dengan mengikutsertakan media dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar dan hasil belajarnya akan terdorong naik. Wina Sanjaya juga mengatakan penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Sardiman menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalisme, mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indra, penggunaan media dapat mengatasi sifat pasif pada siswa. Mohammad Jauhar menambahkan pemanfaatan media dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Lebih lanjut Trianto berpendapat keberhasilan pembelajaran salah satunya sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media pembelajaran yang dipilih. Jika media pembelajaran dipilih dan disiapkan dengan hati-hati, maka akan dapat memenuhi tujuan pembelajaran antara lain menjelaskan dan menggambarkan isi materi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun dalam pemanfaatan dan prakteknya, terdapat beberapa kendala dan problematika yang dihadapi guru dalam menggunakan media pembelajaran antara lain: 1) Kurangnya minat guru untuk memanfaatkan media pembelajaran. Banyaknya media tidak menjamin guru termotivasi untuk menggunakannya, bahkan semakin berat beban mental guru karena belum bisa menggunakannya, di sisi lain guru tidak mencari jalan keluar. 2) Ketidaktertarikan peserta didik pada media pembelajaran yang digunakan. Ketidaktertarikan siswa terhadap pemanfaatan media berasal dari bagaimana pendidik dalam mengolah materi pembelajaran untuk disampaikan melalui media tersebut. Kecocokan antara materi pembelajaran dengan media belum tentu akan menghasilkan proses

pembelajaran yang baik apabila pendidik tidak menyampaikan materi melalui media pembelajaran dengan baik pula. 3) Kurang intensifnya kepala sekolah dalam memotivasi pendidik untuk menggunakan media pembelajaran. Salah satu permasalahan yang dihadapi kepala sekolah dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah lemahnya minat guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dan tidak tertariknya peserta didik pada sebuah media pembelajaran. 4) Guru merasa repot, artinya guru yang hanya menyaksikan guru lain memakai media melihatnya sebagai sesuatu hal yang merepotkan. 5) Membutuhkan biaya yang mahal. Sekarang ini banyak dijual media-media pembelajaran yang menarik. Media yang dijual ini biasanya telah terbungel dalam satu kit tertentu, tidak dijual secara terpisah sehingga harganya relatif mahal. Untuk sekolah dengan sumber dana minim mungkin dirasa berat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data serta pengujian hipotesis yang dilakukan di SMP Nurul Islam Jember. Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember. Diperoleh data pengaruh antara media pembelajaran dengan motivasi belajar nilai F sebesar 3,606 dengan signifikansi 0,031.
2. Ada perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember. Diperoleh data pengaruh antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dengan nilai F sebesar 3,913 dengan signifikansi 0,024.
3. Ada perbedaan motivasi belajar dan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media pembelajaran autoplay media studio, kelompok yang menggunakan media pembelajaran focusky dan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember. Diperoleh data pengaruh media

pembelajaran dengan motivasi belajar dan hasil belajar siswa memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 artinya semuanya signifikan.

Sebagai penulis sekaligus peneliti dalam penyusunan tesis ini, penulis ingin memberikan sumbangsih pemikiran dalam bentuk saran-saran, tidak lain adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Saran tersebut sebagaimana yang tertulis dibawah ini:

1. Bagi Peneliti

Dalam penelitian selanjutnya, lebih baik dilaksanakan dalam waktu dan porsi yang lebih matang sehingga faktor-faktor serta hambatan dapat diminimalisir. Sehingga, hasil yang diharapkan dapat mengungkap lebih banyak permasalahan dan memberikan hasil temuan penelitian yang lebih baik dan bermanfaat bagi banyak pihak.

2. Bagi Guru

Guru merupakan salah satu aspek yang dapat mengarahkan proses pembelajaran di sekolah . Saran bagi guru disini adalah guru harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan dan mengoptimalkan serta menjadi alternatif dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Lembaga

Sekolah adalah tempat yang dianggap efektif untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan dan potensi peserta didik. Oleh karena itu, sekolah diharapkan untuk terus memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan yang menunjang keberhasilan siswa di sekolah dalam hal pemanfaatan media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, Faisal. 2013. *Motivasi Anak Dalam Belajar*. Palembang: Neor Fikri.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arends, Richard I.. 2009. *Learning to Teach: Ninth Edition*. TheMcGraw-Hill Companies: Connect Learn Suced.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Ecaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- _____ 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____ 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bachtiar, Harsharja W. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Bahri, Syaiful. 2008. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: PT Usaha Nasional.
- Bloom, Benjamin S. 1965. *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Buckingham , David. 2003. *Media Education*. Malden:Polity Press.
- Chandra Putri Tirtiana. 2013. *Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akutansi Pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/ 2013*. *Economic Education Analysis Jurnal* 22.
- Creswell, John W. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* terj. Achmad Fawaid. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Degeng, Nyoman S. *Teori Pembelajaran 1: Taksonomi Variabel*.
- Dembo, Myron H. 2004. *Motivation and Learning Strategies for Collage Succes*. London: Lawrance Erlbaum Associates.
- Depdiknas. 2006. *Bunga Rampai Keberhasilan Guru Dalam Pembelajaran* Jakarta: Depdiknas.
- Desi Marintan dan Widiyanto. 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Strategi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi SMA Sedes Sapientiae Semarang*. *Economic Education Analysis Jurnal*
- Eko Ribawati, 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Candrasangkal*.
- Gaspersz, Vincent. 1995. *Teknik Analisis Dalam Penelitian Percobaan*. Bandung: Tarsito.
- Hamalik, Oemar. 2009 *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hasan, Iqbal. 2010. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik* Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hawadi R 2009. *Akselerasi A-Z Informasi Program Percepatan Belajar dan Anak Berbakat Intelektual*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Kuswari Hernawati, *Modul Pelatihan AutoPlay Media Studio*. Diakses 25 Januari 2018 pukul 08.00 WIB.

- Idaharyani. 2017. Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Focusky. Watampone: Syahadah Creative Media.
- Irianto, Agus 2004. Statistik: Konsep Dasar, Aplikasi & Pengembangannya. Jakarta: Kencana.
- Declan Kennedy, Aine Hyland, and Norma Riyan. Learning outcomes and competences. Introducing Bologna Objectives and tools
- Jauhar, Mohammad. 2011. Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Jihad A. dan Abdul Haris. 2012. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. Media Pembelajaran. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuswari Hernawati, Modul Pelatihan AutoPlay Media Studio. Diakses 25 Januari 2018.
- Laming, Donald. 2004. Understanding Human Motivation. Malden: Blackwel.
- Larson, Jonathan E. 2009. Education Psychologu: Cognition and Learning, Individual Differences and Motivation. New York: Nova Science Publisher.
- Majid, Abdul 2012. Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Martono, Nanang. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyadi. 2010. Evaluasi Pendidikan Pengembangan Model Evaluasi Pendidikan Agama di Sekolah. Malang: UIN-Maliki Press.
- Martono, Nanang. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhaimin. 2002. Paradigma Pendidikan Islam. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyono 2008. Manajemen Admiistrasi & Organisasi. Jogjakara : Arruz Media.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta Selatan: REFERENSI.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pestakaraya.
- Nur, Bahdin Tanjung dan Ardial. 2010. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Proposal Skripsi, dan Tesis) dan Mempersiapkan Diri menjadi Penulis Artikel. Jakarta: Kencana.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006.

- Prawira, Purwa Atmaja. 2012. Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru. Jogjakarta: Arruz Media.
- Priyatno, Duwi. 2010. Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS. Yogyakarta: Mediakom.
- Purwanto. 2014. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan dan Engkos Achmad Kuncoro. 2012. Cara Mudah Menggunakan Dan Memaknai Path Analysis (Analisis Jalur). Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. 2009 Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sajirun, M. 2006. Teacher's Integrities: Mengajar Dari Kedalaman Cinta Palembang: IAIN Raden Fatah Press.
- Sanjaya, Wina. 2010. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2009. Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktek Pengembangan Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) Jakarta: Prenada Media Group.
- Sardiman. 2010. Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grapindo Persada.
- Sarwan. 2013. Belajar dan Pembelajaran Aktualisasi Konsep Fundamental dalam Proses Pendidikan. Jember: STAIN Jember Press.
- Smaldino, Sharon E. Deborah L. Lowther, dan James D. Russel. 2011. Instructional Technology and Media for Learning. Jakarta: Kencana.
- Sudijono, Anas. 2013. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2010. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2014. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Santoso, Singgih. 2017. Statistik Multivariat dengan SPSS. Jakarta: Media Komputindo.
- _____ 2018. Menguasai Statistik Dengan SPSS 25. Jakarta: Media Komputindo.
- Sutirman. 2013. Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Teguh Arie Sandy, Modul Workshop #22 Multimedia Interaktif, Makalah disampaikan pada Pelatihan Pembuatan Autoplay, Flipbook Maker dan Quiz Creator. (Diakses 29 Januari 2018)

- Tirtonegoro 2001. *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- UU Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Jogjakarta: Bening.
- Wahyu Alannasir. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki*. *Journal of EST*, Vol. 2 No. 2: 88.
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winarsunu, Tulus. 2009. *Statistik Dalam penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Yusuf, Kadar M. 2013. *Tafsir Tarbawi Pesan-Pesan Al-Qur'an Tentang Pendidikan*. Jakarta: Amzah.