

PENGARUH PEMBELAJARAN EKSPOSITORI BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Oleh:

Rina Astria Zega¹, Lukman Hakim Siregar², Febriani Hastini Nasution³

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Email : rinaastriazega@gmail.com

Email : bayoreg@gmail.com

Email : febriani.hastini@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut Tahun Ajaran 2021/2022. Jenis penelitian adalah eksperimen dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi penelitian adalah keseluruhan siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut yang terdiri dari tiga kelas yang berjumlah 115 siswa. Teknik penggunaan sampel yang digunakan adalah *simple random sampling*. Berdasarkan analisis data diperoleh : (1) Gambaran penggunaan pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut tahun ajaran 2021/2022 diperoleh nilai rata-rata 3,55 dengan kategori "Sangat Baik"; (2) Gambaran hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut tahun ajaran 2021/2022 sebelum menggunakan pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* diperoleh rata-rata 61,89 dengan kategori "Cukup" dan sesudah menggunakan pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* diperoleh rata-rata 79,86 dengan kategori "Baik"; (3) Terdapat pengaruh pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut tahun ajaran 2021/2022. Hal ini dapat dibuktikan dengan uji *independent sample test* diketahui nilai signifikan (2-tailed) adalah sebesar 0,000.

Kata Kunci : Pembelajaran Ekspositori, Autoplay Media Studio 8, Struktur Kontrol Perulangan.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dalam menentukan kualitas hidup seseorang, sejalan dengan perkembangan ilmu dan teknologi begitu pula dengan perkembangan sosial budaya yang berlangsung secara cepat, sehingga pendidikan membawa perubahan pola pikir seseorang ke arah yang lebih berkembang, baik dalam masyarakat ataupun individu. Oleh karena itu seiring perkembangan zaman dan pola pikir orang yang semakin berkembang dengan adanya teknologi, kebutuhan manusia akan semakin bertambah. Hendaknya pemikiran manusia memiliki karakter dan kepribadian yang lebih baik guna menghasilkan sebuah prestasi belajar yang baik untuk siswa.

Dalam meningkatkan pengetahuan pendidikan, siswa dituntut untuk membuat sebuah perubahan tingkah laku misalnya dengan membaca, meniru, mendengarkan, menilai serta mengamati hal-hal yang terjadi di sekitar dan hal ini akan berlangsung lama. Berbicara tentang proses pembelajaran di sekolah dapat dilihat dari kemampuan guru dalam menggunakan model dan strategi pembelajaran. artinya dimana guru melaksanakan pengajaran dan menciptakan

proses belajar mengajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengupayakan terjadinya pembelajaran yang aktif sehingga siswa menjadi tidak merasa pembelajaran monoton dan cepat merasa bosan. Adapun tujuan pemrograman dasar materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut antara lain untuk menambah pengetahuan siswa tentang penulisan kode program, jenis dan tipe program. Dengan mengetahui penulisan kode program tipe data sehingga memperoleh hasil belajar dan ilmu pengetahuan yang baik dan lebih luas lagi.

Menurut Saputra (2018:25) Hasil belajar merupakan salah satu acuan terhadap keberhasilan dalam proses pendidikan. Namun dari kenyataan pembelajaran pemrograman dasar di SMK Negeri 1 Lumut tidak sesuai dengan apa yang diharapkan karena kualitas pembelajaran yang digunakan masih tergolong rendah, hal itu akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis selama Peraktek Pengalaman Lapangan (PPL) di sekolah SMK Negeri 1 Lumut yang dilaksanakan tanggal 02 Agustus 2021 sampai dengan tanggal 18 September 2021, penulis melihat rendahnya penguasaan siswa terhadap

materi yang ada pada mata pelajaran pemrograman dasar, hal ini diperkuat dengan hasil rata-rata ulangan harian siswa yang kurang memuaskan.

Berdasarkan apa yang telah peneliti lihat bahwa rata-rata nilai ulangan harian belajar siswa materi struktur kontrol perulangan hanya 55 dengan kategori "Kurang". Sedangkan menurut daftar kumpulan nilai harian siswa kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut (2021-2022) Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harus di capai siswa adalah 75.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan adalah guru masih menggunakan metode ceramah dan Tanya jawab, motivasi dan minat belajar siswa yang masih kurang dalam kegiatan pembelajaran, siswa cepat merasa bosan dan sulit mengerti apa yang diajarkan guru, hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Untuk mengatasi masalah yang didapat ada beberapa upaya yang dilakukan sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran pemrograman dasar melalui kurikulum, penataran-penataran guru, sertifikasi guru, pengadaan sarana dan prasarana dalam pengembangan model pembelajaran, MGMP (musyawarah guru dalam mata pelajaran).

Dengan menggunakan strategi pembelajaran diharapkan siswa dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan siswa terhadap materi tersebut. Salah satu strategi yang diduga kuat dan tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi struktur kontrol perulangan yaitu strategi pembelajaran langsung (ekspositori).

Menurut Sanjaya (2007: 179) "Pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal. Dalam strategi ini, materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru, kemudian guru menyampaikan strategi pembelajaran secara terstruktur dengan harapan materi yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Menurut Istiarani dalam Wina Sanjaya (2007:185-190) langkah-langkah dalam penerapan strategi ekspositori yaitu: (1) Persiapan ; (2) Penyajian ; (3) Menghubungkan ; (4) Menyimpulkan ; (5) Penerapan.

Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik siswa yang dalam penyampaian materi dibantu dengan adanya sebuah media yaitu *media autoplay media studio 8*.

Menurut Bahri dan dkk (2018) "Autoplay Media Studio 8 merupakan perangkat lunak lebih

cepat atau lebih baik yang dibuat untuk menggabungkan elemen multimedia (video, gambar, efek suara, musik, dan animasi *flash*)".

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian di SMK Negeri 1 Lumut yang dikembangkan kedalam judul Skripsi "Pengaruh Pembelajaran Ekspositori Berbasis Autoplay Media Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Kontrol Perulangan Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut" tahun ajaran 2021/2022.

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut : (1) untuk mengetahui gambaran penggunaan pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa kelas X TKJ pada materi struktur kontrol perulangan ; (2) untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas X TKJ pada materi struktur kontrol perulangan sebelum dan sesudah menggunakan ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* ; (3) Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa pada materi struktur kontrol perulangan kelas X TKJ.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Lumut. Sekolah ini berada di Kecamatan Lumut, Kabupaten Tapanuli Tengah, Provinsi Sumatera Utara. Adapun alasan penulis memilih SMK Negeri 1 Lumut sebagai tempat penelitian, karena sepengetahuan penulis di sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian yang membahas tentang "Pengaruh Pembelajaran Ekspositori Berbasis Autoplay Media Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Kontrol Perulangan di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut".

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 3 bulan, Desember sampai Maret 2022. Waktu yang ditetapkan ini dipergunakan dalam rangka pengambilan data, analisis data dan pembuatan laporan penelitian. Dalam penelitian ini penulis menetapkan metode penelitian sesuai dengan rumusan masalah yaitu untuk mencari gambaran dan pengaruh diantara dua variabel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2014:334) "Metode penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan". Dari pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk

mencari hubungan, sebab akibat, pengaruh, atau perbedaan sebuah data sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian dan pada penelitian ini dimaksudkan agar peneliti melihat pengaruh yang signifikan antara kedua variabel.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X di SMK Negeri 1 Lumut Tahun pelajaran 2021/2022 yang terdiri dari tiga kelas dengan jumlah 115. Adapun keadaan populasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Jumlah Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut

No	Kelas	Jumlah Siswa
1	Kelas X TKJ – 1	37
2	Kelas X TKJ – 2	38
3	Kelas X TKJ – 3	40
	Jumlah	115

Sumber: Kantor Tata Usaha SMK Negeri 1 Lumut

Penulis menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak (*simple random sampling*). Menurut Sugiyono (2010:82) “*Simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Menurut Djaelani (2010:145), Cara undian dilakukan dengan memberikan kode pada unit sampling dalam keseluruhan populasi, kemudian setiap kode itu satu persatu dituliskan di atas potongan-potongan kertas yang sama besar dan jenisnya, lalu digulung. Semua gulungan kertas yang berisi kode itu dimasukkan ke dalam suatu tempat (misalnya kaleng kosong). Setelah dikocok-kocok dilakukan penarikan gulungan kertas sampai diperoleh sampel yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala *likert*, dimana skala pengukuran ini menggunakan empat skala yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang. Sugiyono (2010:93) “Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.

Adapun teknik pengumpulan analisis data dari variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Untuk mendapatkan gambaran dari kedua variabel maka penulis melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh dari siswa dengan menggunakan dua tahap yaitu: (1) analisis deskriptif ; (2) analisis Inferensial dengan menggunakan tiga uji yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

t = Harga t untuk sampel berkolerasi

D̄ = (*Difference*), perbedaan antara skor tes awal dengan skor tes akhir untuk setiap individu.

D = Renata dari nilai perbedaan (*renata* dari D)

D² = Kuadrat dari D

N = Banyaknya Subjek Penelitian

Adapun kriteria penilaian untuk lembar observasi pada penggunaan strategi pembelajaran ekspositori dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.11
Kriteria Penilaian Observasi
Strategi Pembelajaran Ekspositori

NO	Interval	Nilai Angka	Huruf	Predikat
1	8-10	3,1- 4	A	Sangat baik
2	7-7,9	2,1- 3	B	Baik
3	6-6,9	1,1- 2	C	Cukup
4	5-5,9	1	D	Kurang

Sumber: Menurut Simorangkir (2017:71)

Sedangkan kriteria penilaian hasil belajar pemrograman dasar materi struktur kontrol perulangan kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.12
Kriteria Penilaian Terhadap Hasil Belajar Pemrograman Dasar
Materi Struktur Kontrol Perulangan Kelas X TKJ
SMK Negeri 1 Lumut

NO	Interval	Predikat
1	80-100	Sangat Baik
2	70-98	Baik
3	60-69	Cukup
4	50-59	Kurang

Sumber: Simorangkir (2017:72)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Hasil Observasi Pembelajaran Ekspositori Berbasis Autoplay Media Studio 8

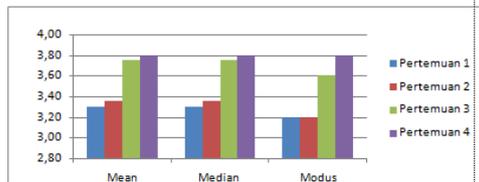
Berdasarkan hasil pengumpulan data pada tabel 4.2 yang diperoleh dari guru bidang studi pemrograman dasar di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut, diketahui secara umum data hasil observasi pembelajaran ekspositori diperoleh nilai terendah adalah 3,30 dan nilai tertinggi adalah 4,00 sedangkan nilai minimum dan maksimum yang dicapai oleh sampel adalah antara 1,00-4,00. Dari hasil yang diperoleh. Nilai rata-rata pertemuan 1 adalah 3,30 berada pada kategori “sangat baik”, sedangkan nilai median adalah 3,30 dan nilai modus 3,20. Nilai rata-rata pertemuan 2 adalah 3,35 berada pada kategori “sangat baik”, sedangkan nilai median adalah 3,35 dan nilai modus 3,20. Nilai rata-rata pertemuan 3 adalah 3,75 berada pada kategori “sangat baik”, sedangkan nilai median adalah 3,75 dan nilai modus 3,60. Nilai rata-rata pertemuan 4 adalah 3,80 berada pada kategori “sangat baik”, sedangkan nilai median adalah 3,80 dan nilai modus 3,80. Adapun nilai rata-rata pertemuan I-IV adalah 3,55 berada pada kategori “sangat baik”. Artinya proses penggunaan

pembelajaran ekspositori dalam penelitian ini telah terlaksana sangat baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio* 8. Adapun ukuran pemusatan data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Ukuran Pemusatan Data Pembelajaran Ekspositori Berbasis *Autoplay Media Studio* 8 |

No	Ukuran Pemusatan Data	Pertemuan			
		1	2	3	4
1.	Mean	3,30	3,35	3,75	3,80
2.	Median	3,30	3,35	3,75	3,80
3.	Modus	3,20	3,20	3,60	3,80

Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan pada gambar 4.1 berikut:



Gambar 4.1 Ukuran Pemusatan Data Pembelajaran Ekspositori

Adapun skor yang diperoleh setiap indikator pada penggunaan pembelajaran ekspositori dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Penggunaan Pembelajaran Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Kontrol Perulangan Di Kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut

No	Indikator	Pertemuan				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran (Persiapan)	3,20	3,40	4,00	3,80	3,60
2	Kesesuaian media dengan metode pembelajaran (Menyajikan)	3,40	3,20	3,60	3,80	3,50
3	Menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik (Menghubungkan)	3,20	3,20	3,60	3,80	3,45
4	Kesesuaian siswa tentang penguasaan dan pemahaman pada materi (Menyimpulkan dan menerapkan)	3,40	3,60	3,80	3,80	3,65
Total		13,20	13,40	15,00	15,20	14,20
Rat-rata		3,30	3,35	3,75	3,80	3,55

Berdasarkan data pada tabel 4.3 tersebut di peroleh hasil analisis tiap indikator sebagai berikut:

1) Pada indikator “Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran (Persiapan)” Pertemuan I diperoleh skor 16 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,20 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan II diperoleh skor 17 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,40 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan III diperoleh skor 20 (lampiran 7), maka nilai meannya adalah 4,00 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan IV diperoleh skor 19 (lampiran 7), maka nilai meannya adalah 3,80 berada pada kategori “sangat baik”. Adapun nilai rata-rata dari pertemuan I-IV adalah 3,60 berada pada kategori “sangat baik”. Artinya media sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Pada indikator “Kesesuaian media dengan metode pembelajaran (Menyajikan)” . Pertemuan I diperoleh skor 17 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,40 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan II diperoleh skor 16 (lampiran 7), maka nilai meannya berada pada kategori 3,60 “sangat baik”. Pertemuan III diperoleh skor 18 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,80 berada pada kategori “sangat baik”, Pertemuan IV diperoleh Skor 19 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,80 berada pada kategori “sangat baik”. Adapun nilai rata-rata dari pertemuan I-IV adalah 3,50 berada pada kategori “sangat baik”. Artinya media sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3) Pada indikator “Menyesuaikan media dengan karakteristik peserta didik (Menghubungkan)”. Pertemuan I diperoleh skor 16 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,20 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan II diperoleh nilai 16 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,20 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan III diperoleh nilai 18 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,60 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan IV diperoleh skor 19 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,80 berada pada kategori “sangat baik”. Adapun nilai rata-rata dari pertemuan I-IV adalah 3,45 berada pada kategori “sangat baik”. Artinya media sudah sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

4) Pada indikator “Kesesuaian siswa tentang penguasaan dan pemahaman pada materi (Menyimpulkan dan Menerapkan)” . Pertemuan I diperoleh skor 17 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,40 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan II diperoleh skor 18 (lampiran 7), meannnya 3,60 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan III diperoleh skor 19 (lampiran 7), meannya 3,80 berada pada kategori “sangat baik”. Pertemuan IV diperoleh skor 19 (lampiran 7), maka nilai meannya 3,80 berada pada kategori “sangat baik”. Adapun nilai rata-rata dari pertemuan I-IV adalah 3,65 berada pada kategori “sangat baik”. Artinya media sudah sangat sesuai dengan dengan tujuan. Dari setiap pertemuan I-IV diperoleh nilai rata-rata dari seluruh indikator berada pada 3,55 kategori “sangat baik”. Artinya penggunaan media dengan tujuan pembelajaran sudah sangat sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran ekspositori dan bisa untuk diterapkan.

2. Deskripsi Kompetensi Siswa Pada Materi Struktur Kontrol Perulangan

a. Deskripsi Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Berdasarkan hasil untuk data tes Kognitif (Pengetahuan) siswa materi struktur kontrol

perulangan yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai rata-rata pretest 61,89 dengan kategori “Cukup”, dan nilai rata-rata posttest 79,86 dengan kategori “Baik”.

Adapun rekapitulasi data yang diperoleh ditunjukkan pada tabel berikut:

b. Ranah Afektif (Sikap)

Berdasarkan hasil untuk data observasi afektif (sikap) siswa pembelajaran ekspositori yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai rata-rata dari hasil belajar siswa pada ranah afektif adalah 2,91 kategori “Baik”. Adapun untuk perolehan data pada setiap pertemuan dan setiap indikator dapat dilihat dalam tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Hasil Belajar Siswa Ranah Sikap (Afektif)

No	Aspek yang Dimilai	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Jujur	2,97	2,81	2,86	2,29
2	Disiplin	2,84	2,95	2,92	2,95
3	Bertanggung jawab	2,89	2,97	2,95	2,92
4	Santun	2,97	2,86	2,89	2,92
Rata-rata		2,91	2,90	2,91	2,92
Kategori		Baik	Baik	Baik	Baik

c. Ranah keterampilan (Psikomotorik)

Berdasarkan hasil untuk data observasi psikomotorik (keterampilan) siswa pembelajaran ekspositori yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Lumut diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa pada ranah psikomotorik adalah 3,86 kategori “Sangat baik”. Adapun untuk perolehan data pada setiap pertemuan dan setiap indikator dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9
Hasil Belajar Ranah Keterampilan (Psikomotorik)

NO	Aspek yang Dimilai	Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 4
		1	2	3	4
1	Kerjasama	2,95	3,84	3,84	3,89
2	Komunikasi	3,92	3,97	3,92	3,92
3	Menjawab Pertanyaan	3,84	3,89	3,86	3,86
4	Menghargai Saran dan pendapat	3,81	3,92	3,86	3,86
Rata-rata		3,83	3,91	3,87	3,86
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat baik

3. Pengujian Hipotesis

1. Uji Normalitas

Teknik yang digunakan dalam uji normalitas ini adalah dengan menggunakan SPSS Versi 24 dengan menggunakan *one sample kolmogorov-sminov* yang diperoleh dari data signifikan 0,200 > 0,05 maka data pada populasi terdistribusi normal dengan taraf

signifikan atau tingkat kesalahan sebesar 5%. Hal ini seperti pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14

Hasil Uji Normalitas One Sample Kolmogrov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Unstandardized Residual	
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.46074805
Most Extreme Differences	Absolute	.076
	Positive	.076
	Negative	-.068
Test Statistic		.076
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: SPSS Versi 24

2. Uji Homogenitas

Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan teknik *levane statistic* dengan taraf kepercayaan 95% dimana jika nilai signifikan hitung > 0,05, maka data yang diperoleh adalah homogen. Penelitian ini menggunakan data pre-test dan post-test untuk mendapatkan hasil dengan bantuan menggunakan SPSS Versi 24. Hal ini sesuai pada tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil Belajar Siswa			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.358	1	72	.551

Sumber: SPSS Versi 24

Berdasarkan tabel di atas adapun nilai signifikan hasil belajar siswa yang di dapat sebesar 0,551 > 0,05 dengan taraf kepercayaan 95% menggunakan uji *Levena Statistik* sebesar 0,358 sehingga dapat disimpulkan bahwa pengujian hasil belajar tersebut homogen.

3. Uji t-test

Dalam penelitian ini, uji t menggunakan SPSS 24. Penelitian ini menggunakan teknik *simple random sampling* yaitu cara atau sistem undian untuk menentukan populasi yang nantinya akan dijadikan sampel, maka peneliti menetapkan sampel dalam penelitian ini dengan mengundi semua kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut dan mendapatkan hasil yang terpilih kelas X TKJ¹ yang berjumlah 37 orang.

Tabel 4.16

Hasil Kerja Untuk Memperoleh t-Hitung Hasil Belajar Materi Struktur Kontrol Perulangan Pre-test dan Post-test Penggunaan Pembelajaran Ekspositori Berbasis Autoplay Media Studio 8

Pair 1	Pretest	Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences		Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
	Posttest	-17.973	13.867	2.280	-22.597	-13.349	-7.884	36	.000

Sumber: SPSS Versi 24

Berdasarkan tabel dan ketentuan diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikan *sig.(2-tailed)* lebih kecil dari 0,05 (0,000 < 0,05).

Artinya kebenarannya dapat diterima dengan tingkat kepercayaan 95% yaitu terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana diuraikan dan dijelaskan pada bagian terdahulu, peneliti menarik kesimpulan, sebagaimana berikut:

1. Gambaran penggunaan pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut. Diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,55 dengan kategori "Sangat Baik".
2. Gambaran hasil belajar siswa pemrograman dasar materi struktur kontrol perulangan sebelum penggunaan ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* pada materi struktur kontrol perulangan kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 61,89 berada pada kategori "Cukup" dan nilai rata-rata sesudah penggunaan ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* pada materi struktur kontrol perulangan kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 79,86 berada pada kategori "Baik". Untuk penilaian ranah afektif siswa diperoleh nilai rata-rata pertemuan 1 sebesar 2,91 dengan kategori "Baik". Pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,90 dengan kategori "Baik". Pertemuan 3 diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,91 dengan kategori "Baik". Pertemuan 4 diperoleh nilai rata-rata sebesar 2,92 dengan kategori "Baik" dengan nilai rata-rata pertemuan I-IV sebesar 2,91 kategori "Baik". Sedangkan untuk penilaian ranah psikomotorik siswa diperoleh nilai rata-rata pertemuan 1 sebesar 3,83 dengan kategori "Sangat Baik". Pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,91 dengan kategori "Sangat Baik". Pertemuan 3 diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,87 berada pada kategori "Sangat Baik". Pertemuan 4 diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,86 berada pada kategori "Sangat Baik" dengan nilai rata-rata pertemuan I-IV sebesar 3,86 dengan kategori "Sangat baik".
3. Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa pemrograman dasar materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut,

sebagai hasil pengolahan data melalui *software SPSS* dan pengujian hipotesis diperoleh dari uji t sebesar 7,884 sig.(2-tailed) dengan nilai signifikan = 0,000 < 0,05 sehingga peneliti memperoleh temuan yaitu "Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan pembelajaran ekspositori berbasis *autoplay media studio 8* terhadap hasil belajar siswa materi struktur kontrol perulangan di kelas X TKJ SMK Negeri 1 Lumut". Artinya bahwa hipotesis dapat diterima atau disetujui kebenarannya.

5. REFERENSI

- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. 2018. Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. *Proceeding Biology Education Conference*, 15 (1), 394-402.
- Sanjaya, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal. 2018. Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18 (1), 25-30.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Bungin, B. 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. 2010. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaelani, M. 2010. *Metode Penelitian Bagi Pendidik*. Jakarta barat: PT. Multi Kreasi Satudelapan.
- Fathoni, A. 2006. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Harumy, H. F., Windarto, A. P., & Sulistianingsih, I. 2016. *Belajar Dasar Algoritma & Pemrograman C++*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Hasan, B., & Hermanto, D. 2019. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay bagi Kelompok. *Jurnal Ilmiah Pengabdian pada Masyarakat*, 1 (2), 53-59