

# PENERAPAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ILMU KOMPUTER DENGAN APLIKASI PEMBELAJARAN MEDIA AUTOPLAY DESAIN DI SMK N 1 PADANGSIDIMPUAN

Oleh:

Nabilla Mauriskha<sup>1</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IPTS,

<sup>1</sup>e-mail: [nabillamauriskha08@gmail.com](mailto:nabillamauriskha08@gmail.com)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membuat penerapan penggunaan media pembelajaran ilmu komputer dengan menggunakan aplikasi pembelajaran media autoplay desain di SMK N 1 Padangsidimpuan. Metode penelitian menggunakan metode deskriptif-kuantitatif yaitu dengan pengumpulan data berupa angket, test, wawancara yang kemudian selanjutnya dilakukan analisis data. Hasil penelitian penerapan penggunaan media pembelajaran ilmu komputer dengan aplikasi pembelajaran media autoplay desain ini diperoleh bahwa dengan penerapan penggunaan media pembelajaran ilmu komputer dengan Aplikasi Pembelajaran Autoplay Desain ini mendapatkan respon yang sangat baik dari pihak sekolah dan siswa dengan rata-rata hasil rating sebesar 90,9%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan autoplay desain ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran, Autoplay Desain

## 1. PENDAHULUAN

Bagi dunia pendidikan perkembangan teknologi merupakan suatu inovasi yang mampu menawarkan keefektifan dalam proses belajar mengajar yang terimplementasi dalam suatu bentuk media pembelajaran berbasis komputer. Sebagai seorang pendidik, diperlukan pelatihan teknis baik secara individu maupun kelompok. Pendidik harus bisa menciptakan perubahan yang mengarah pada pendidikan yang berbasis komputer.

Teknologi dan komputer menjadi komponen penting dilingkungan belajar yang modern. Teknologi yang ditemukan untuk digunakan di banyak sekolah, perguruan tinggi, universitas dan industri. Melalui media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Autoplay Desain ini, guru bisa menyajikan informasi secara inovatif dan cara memotivasi siswa untuk belajar dengan cepat. Menyampaikan topik menggunakan beberapa media lebih efektif daripada melakukannya melalui media tunggal. Penerapan penggunaan media pembelajaran ini adalah suatu usaha yang lebih tertuju pada perencanaan sebuah pembelajaran.

Hamalik dalam (Arsyad, 2014: 19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh

psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Autoplay Desain Media Studio merupakan salah satu perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat (Kuswari Hernawati). Autoplay Media Studio selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus.

SMK Negeri 1 Padangsidimpuan dipilih sebagai tempat penelitian karena selama ini di SMK Negeri 1 Padangsidimpuan hanya menggunakan media power point pada proses belajar mengajar. Hasil observasi yang dilakukan wawancara dan need assessment dengan guru produktif yang menyatakan bahwa selama ini guru di SMK Negeri 1 Padangsidimpuan untuk menyampaikan materi menggunakan metode pembelajaran langsung dalam proses belajar mengajar dikelas. Hasil observasi dan need assessment menunjukkan bahwa kebutuhan mengenai penerapan penggunaan media pembelajaran diperlukan sebagai masukan untuk

variasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti perlu melakukan suatu penelitian tentang penerapan penggunaan media pembelajaran. Untuk pembelajaran peneliti ingin menggunakan media Autoplay Desain Media Studio untuk saran penerapan penggunaan media belajar dan penghubung antara guru dengan siswa. Oleh karena itu diambil judul penelitian “Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran Ilmu Komputer dengan Aplikasi Pembelajaran Autoplay Desain di SMK Negeri 1 Padangsidempuan”.

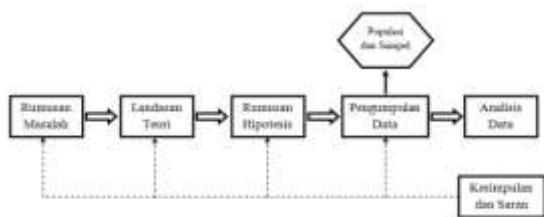
Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah ditulis, maka rumusan masalah yang bisa disimpulkan adalah sebagai berikut: (1) Bagaimana kelayakan penerapan penggunaan media pembelajaran ilmu komputer berbasis autoplay desain tersebut. (2) Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran ilmu komputer berbasis autoplay desain.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: (1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis autoplay desain pada pembelajaran ilmu komputer. (2) Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran berbasis autoplay desain pada pembelajaran ilmu komputer.

**2. METODE PENELITIAN**

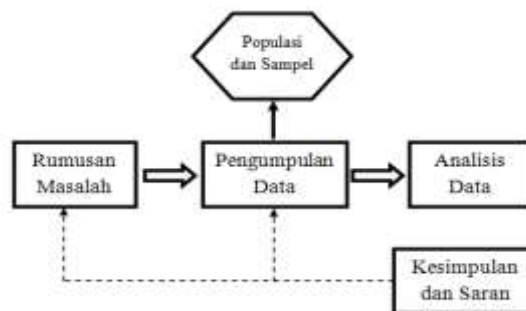
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK N 1 Padangsidempuan Tahun Pelajaran 2020/2021. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket, test, wawancara yang kemudian selanjutnya dilakukan analisis data dimana penelitian ini dilakukan pada seluruh polpulasi yang ada, yang langsung terfokus pada target.

Penelitian menggunakan deskriptif-kuantitatif. Menurut Sugiono (2008) Langkah –langkah penggunaan metode penelitian Deskriptif-Kuantitatif memiliki beberapa langkah – langkah yang ditunjukkan pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah – langkah Penggunaan Metode Deskriptif-Kuantitatif.

Dalam penelitian ini langkah – langkah tidak digunakan seluruhnya. Ini karena penelitian ini hanyalah penelitian terbatas. Dengan itu tahapan penelitian ini diringkas menjadi beberapa tahap, yaitu:



Gambar 2. Tahap Penelitian yang dilakukan

Dalam melaksanakan penelitian ini data yang diambil yaitu menggunakan angket, test dan wawancara. Hasil data diperoleh dari siswa dan guru SMK Negeri 1 Padangsidempuan akan dianalisis sesuai dengan data yang digunakan. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif. Penilaian data kuantitatif akan diperoleh berupa angka – angka yang akan diolah dengan menggunakan rumus – rumus statistik baik secara manual atau menggunakan komputer.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara melakukan pengukuran. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah (1) lembar angket respon guru berfungsi untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi autoplay desain, (2) lembar angket respon siswa berfungsi untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dihasilkan. Angket ini akan diberikan dan diisi oleh guru siswa kelas X SMK Negeri 1 Padangsidempuan.

Untuk analisis data terdiri dari (1) penilaian guru terhadap penerapan penggunaan media pembelajaran ilmu komputer dengan aplikasi pembelajaran autoplay desain, penilaian dilakukan dengan kriteria sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. (a) Penentuan ukuran penilaian beserta bobot nilainya. Skala penilaian Guru ditunjukkan tabel 1.

Tabel 1. Skala Penilaian Guru.

Kategori	Bobot Nilai	Presentasi (%)
Sangat baik	4	80-100
Baik	3	60-79
Tidak Baik	2	40-59
Sangat Tidak Baik	1	10-39

(Widiyoko, 2012: 105)

(b) Menentukan jumlah total jawaban Guru.

Jumlah total jawaban Guru ditentukan dengan mengalikan jumlah responden dengan bobot nilainya, dan menjumlahkan semua hasilnya. Untuk rumus yang digunakan adalah:

Sangat setuju (n Guru)	nx4
Setuju (n Guru)	nx3
Tidak Setuju (n Guru)	nx2
<u>Sangat tidak setuju (n Guru)</u>	<u>nx1 +</u>
$\Sigma$ Jawaban Guru	

(Widiyoko, 2012: 110)

Setelah jumlah data dari Guru didapatkan, langkah selanjutnya adalah menentukan presentase penilaian Guru dengan menggunakan rumus:

$$PPG = \frac{\Sigma \text{Jawaban Guru}}{100\%} \times 100\%$$

Keterangan:

- PPG : Presentase Penilaian guru
- $\Sigma$  Jawaban Guru : Jumlah total jawaban Guru
- $\Sigma$  Nilai tertinggi Guru : Jumlah total nilai tertinggi Guru

(Widiyoko, 2012: 110)

(2) Analisis respon siswa digunakan untuk mengetahui hasil data respon siswa terhadap media pembelajaran ilmu komputer dengan aplikasi pembelajaran media autoplay desain yang digunakan. Untuk menganalisis respon siswa digunakan cara: (a) Penentuan ukuran penelitian beserta bobot nilainya, dengan skala sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Penilaian Siswa.

Kategori	Bobot Nilai	Presentasi (%)
Sangat baik	4	80-100
Baik	3	60-79
Tidak Baik	2	40-59
Sangat Tidak Baik	1	10-39

(b) Menentukan jumlah jawaban responden siswa

Jumlah total jawaban responden siswa ditentukan dengan rumus:

Sangat setuju (n Siswa)	nx4
Setuju (n Siswa)	nx3
Tidak Setuju (n Siswa)	nx2
<u>Sangat tidak setuju (n Siswa)</u>	<u>nx1 +</u>
$\Sigma$ Jawaban Siswa	

(Widiyoko, 2012: 110)

Setelah mendapatkan jumlah jawaban responden, langkah selanjutnya adalah menentukan presentase respon siswa dengan rumus:

$$PRS = \frac{\Sigma \text{Jawaban Siswa}}{\Sigma \text{Nilai tertinggi Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

- PRS : Presentase Respon Siswa
- $\Sigma$  Jawaban Siswa: Jumlah total jawaban respon siswa
- $\Sigma$  Nilai tertinggi Siswa : Jumlah total nilai tertinggi respon siswa

(Widoyoko, 2012: 110)

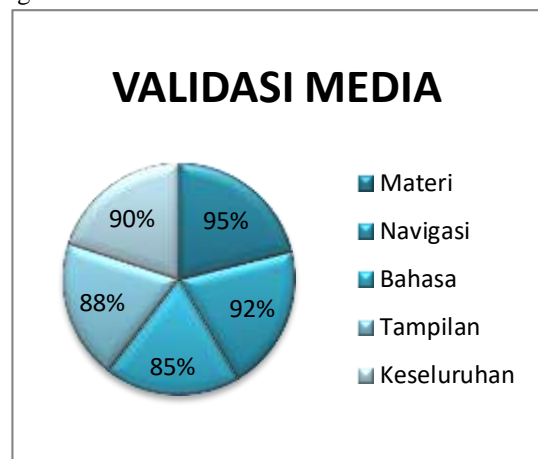
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah penerapan penggunaan media pembelajaran AutoPlay Desain Media Studio yang diterapkan sebagai media pembelajaran ilmu komputer. Penelitian ini sebagai Media pembelajaran yang diterapkan penggunaannya sehingga dapat dijalankan diberbagai sistem komputer atau laptop.

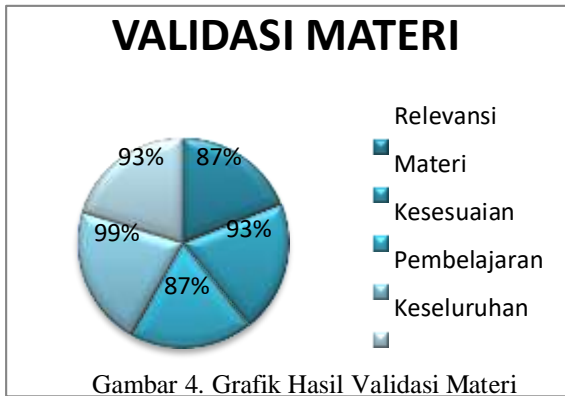
Media pembelajaran ilmu komputer yang diterapkan menggunakan perangkat lunak AutoPlay Media Studio sebagai desain penyusun media pembelajaran.

Hasil penilaian didapat dari hasil validasi perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh salah satu mahasiswi Pend. Vokasional Informatika dan satu orang Guru SMKN 1 Padangsidimpuan.

Setelah dilakukan validasi, maka hasil keseluruhan nilai validasi dari setiap perangkat sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Validasi Media Pembelajaran Autoplay



Gambar 4. Grafik Hasil Validasi Materi Pembelajaran



Gambar 5. Grafik Hasil Validasi Angket Respon



Gambar 6. Grafik Respon Menarik/Tidaknya Media Pembelajaran

Dari hasil penelitian diatas, dapat di deskripsikan mengenai hasil penelitian sebagai berikut: (1) Kelayakan Penerapan Penggunaan Media Pembelajaran, Validasi media pembelajaran yang diajukan peneliti kepada para Guru, diperoleh tingkat kelayakan media pembelajaran untuk

digunakan di kelas sebagai media pembelajaran ilmu komputer. Sesuai dengan teknik analisis yang digunakan dalam menentukan kelayakan penggunaan media adalah dengan menghitung rata-rata dari ahli media dan materi. Dari keseluruhan hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media yang diajukan diperoleh hasil rating sebesar 90%. Sedangkan keseluruhan hasil validasi materi pembelajaran oleh ahli materi diperoleh hasil rating sebesar 91,8%. Untuk lebih jelasnya Tabel 3. menunjukkan rekapitulasi hasil keseluruhan kelayakan media pembelajaran.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media Pembelajaran

Validator	Hasil	Keterangan
Ahli Media	90%	Sangat Baik
Ahli Materi	91,8%	Sangat Baik
Rata-Rata	90,9%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi yang ada pada Tabel 3, maka media pembelajaran Autoplay Desain dalam penelitian ini memperoleh hasil rating sebesar 90,9%. Oleh sebab itu, media pembelajaran AutoPlay Desain yang telah diterapkan penggunaannya termasuk dalam kategori sangat baik. Sesuai dengan skala penilaian validator bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat baik apabila mempunyai batasan angka 80% - 100% (Widoyoko, 2012: 105). Sehingga media pembelajaran AutoPlay Desain yang diterapkan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMKN 1 Padangsidimpuan.

(2) Hasil Respon Siswa, dari hasil validasi angket respon siswa yang diajukan peneliti kepada para guru, diperoleh tingkat kelayakan angket respon siswa ini untuk digunakan di kelas sebagai penilaian siswa terhadap media yang sudah disajikan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Materi pembelajaran ini dikatakan sangat baik dengan rating sebesar 92.5%. Dari tabel respon siswa terhadap media pembelajaran AutoPlay Media Studio secara keseluruhan adalah positif dengan hasil rating 80% dan termasuk dalam kriteria respon sangat baik.

**4. KESIMPULAN**

Berdasarkan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ilmu Komputer dengan Aplikasi Pembelajaran Autoplay Desain yang diterapkan memiliki hasil rating sebesar 90,9% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil Respon Siswa terhadap media pembelajaran AutoPlay Desain ini secara keseluruhan adalah positif dengan hasil rating 80% dan termasuk dalam kriteria respon yang baik

## SARAN

Media pembelajaran AutoPlay Desain ini dapat dijadikan alternative dalam proses belajar mengajar agar proses belajar mengajar lebih menarik. Penerapan Penggunaan media pembelajaran Ilmu Komputer dengan Aplikasi Pembelajaran Media AutoPlay Desain dapat digunakan sebagai inovasi baru dalam pembelajaran dalam rangka menuntaskan hasil belajar siswa. Peneliti ini masih banyak kekurangan, sehingga peneliti sangat mengharap ada pihak yang akan memberikan masukan pada penelitian ini untuk dijadikan suatu perangkat yang lebih baik lagi.

## 5. REFERENSI

- Abrianto, Danny dan Harun Sitompul.2014. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dan Sikap Inovatif Terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi Dan Komunikasi". Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Vol. 1, No. 1
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. PT.Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Inesa, Wijaya dan Lusya Rakmawati. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya". Jurnal Pendidikan Elektro. Vol.04, No.03.
- Hernawati, Kuswari. diakses tanggal 22 Februari 2015.2009. Modul Penelitian AutoPlay Media Studio,(Online).<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/ku/swari-hernawati-ssimkom/modul-autoplay-mediastudio.pdf>
- Sugiyono.2008. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta,Bandung. Widoyoko, Eko, P. 2012. Teknik Penyusunan Penelitian. Pustaka Belajar, Yogyakarta.
- Fauzi, R. (2017). Identifikasi Jenis Tanaman Tin Sesuai Dengan Bentuk Daun Menggunakan Jaringan Saraf Tiruan (Jst) Dengan Metode Backpropagation. Jurnal Education and Development, 6(3), 73-73.
- Ermawita, E., & Zainy, A. (2019). Desain MEDIA Pembelajaran Materi Perangkat Keras Komputer Menggunakan Adobe Flash Cs5. Jurnal Education and Development, 7(2), 561-637.
- Fauzi, R. (2016). Implementasi Jaringan Saraf Tiruan Dengan Metode Backpropagation Terhadap Bibit Tanaman Karet. Jurnal Education and Development STKIP Tapanuli Selatan, 1-11.

- Nasution, H. N., & Nasution, S. W. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis android matakuliah aplikasi komputer guna meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Education and Development*, 5(1), 8-8.
- Nasution, H. N., Rambe, E., & Hidayat, T. (2017). Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Elektronik Berbasis Web. *Jurnal Education and Development*, 6(3), 69-69.
- Zainy, A., Nasution, H. N., & ahdi Lubis, I. S. (2020). MEDIA Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar di Padang Sidempuan. *Jurnal Education and Development*, 8(4), 527-527.
- Siregar, L. H. (2018). Efektifitas Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Education and Development*, 3(2), 94-94.
- Siregar, L. H. (2019). Penerapan metode pembelajaran blended learning terhadap hasil belajar mahasiswa di institut pendidikan Tapanuli Selatan Padangsidempuan. *Jurnal Education and development*, 7(1), 91-91.
- Lubis, J. R., Fauzi, R., Fauzan, M., & Sari, L. P. (2019). Rumus matematika sekolah dasar berbasis android menggunakan ADT (Android Developer Tools). *Jurnal Education and Development*, 7(1), 103-103.
- Lubis, N. F. (2020). Validitas pengintegrasian pendekatan saintifik dengan model pembelajaran inkuiri dalam pembelajaran kimia kurikulum 2013 untuk meningkatkan kompetensi soft skills dan hard skills siswa ditinjau dari kelayakan isi. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 328-328

