

Penggunaan Media Berbasis *AutoPlay Media Studio 8* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran

Using *AutoPlay Media Studio 8*-based Media to Improve Students' Activities and Learning Outcome: An Innovation of Learning Media

Arsad Bahri^{1*}, Wahyu Hidayat², Abdul Qalam Muntaha³

¹Jurusan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Makassar, Indonesia

³Jurusan Geografi, FMIPA, Universitas Negeri Makassar

*Corresponding author: arsad.bahri@unm.ac.id

Abstract: The 21st century learning paradigm requires teachers to be able to use information and communication technology (ICT). One way to overcome the problem of low students' activities and learning outcome is the use of ICT-based learning media such as the use of *AutoPlay Media Studio 8* software as one of the learning innovations. The use of *AutoPlay Media Studio 8*-based learning media is one proof of teacher's ability in Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPCK). TPCK is a framework in designing new learning models by integrating technology in teaching. This research was a classroom action research conducted at Somba Opu Vocational School, which consists of two cycles. The subjects of the study were 21 students of class X¹. Factors investigated were improvement of students' activities and learning outcomes through the use of *AutoPlay Media Studio 8*-based learning media. The data of students' learning activities were collected by using documentation and observation sheet, and the data of students' learning outcomes were collected by using test of learning result at each end of cycle. The results showed that the use of *AutoPlay Media Studio 8*-based learning media can improve the activities and learning outcomes of students of class X¹ Somba Opu Vocational School. Therefore, teachers are required to have knowledge of pedagogy, content, and technology as teaching skill so as to create innovative learning.

Keywords: learning media innovation, *AutoPlay Media Studio 8*, learning activities, learning outcome

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan tergantung dari beberapa faktor, antara lain siswa itu sendiri, materi pelajaran, guru dan orang tua, paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam menyajikannya (Ibrahim, 2000). Pada kegiatan pembelajaran, guru mempunyai peranan penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam belajar, oleh sebab itu guru tidak hanya dituntut profesional dibidangnya tetapi lebih dari itu guru dituntut memiliki komitmen yang tinggi atas terselenggaranya pengajaran yang lebih efektif dan lebih efisien.

Paradigma pembelajaran abad ke-21 mengharuskan guru mampu menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK). Guru dituntut untuk memiliki pengetahuan akan pedagogi, konten, dan teknologi sebagai keterampilan mengajarnya sehingga tercipta pembelajaran yang inovatif. *Technological, Pedagogical, Content, and Knowledge* (TPACK) merupakan sebuah kerangka kerja dalam mendesain model pembelajaran baru dengan mengintegrasikan teknologi dalam mengajar. Tiga aspek utama dalam TPACK yaitu teknologi,

pedagogi, dan konten serta interaksi diantara setiap dua pengetahuan tersebut dan diantara semua pengetahuan tersebut (Koehler & Mishra, 2008).

Hasil observasi yang dilakukan di kelas X¹ SMKN 1 Somba Opu Salah menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa cenderung masih rendah. Siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran, siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan oleh guru, terlihat dari sibuknya siswa dengan pekerjaan masing-masing, kurangnya siswa yang berpartisipasi dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, sering terjadi belajar secara individu sehingga siswa yang cerdas mendominasi pembelajaran dan siswa lainnya hanya menjadi pendengar dan penonton saja, penguasaan materi oleh siswa masih kurang, serta respon terhadap pembelajaran yang sangat minim, munculnya sikap acuh tak acuh siswa dalam kelas atau timbul kebosanan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Bahkan dalam beberapa kasus ditemukan adanya tenaga pengajar yang terkadang kewalahan untuk mengontrol siswa dalam kelas. Permasalahan tersebut dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti guru sering menjadi aktor utama

dalam kelas, guru masih mempertahankan gaya konvensional pada saat mengajar, tidak peduli sejauh mana pemahaman siswa atas materi yang telah dijelaskan, serta seringkali dengan tidak sadar guru menciptakan situasi yang pasif dan kaku dalam kelas.

Selain itu, hasil observasi dan wawancara terhadap guru dan proses pembelajaran di kelas X¹, maka ditemukan berbagai permasalahan diantaranya proses pembelajaran bersifat monoton. Selama ini proses pembelajaran pada umumnya dilaksanakan dengan berceramah, sehingga siswa menerima pelajaran berupa informasi-informasi dengan pola satu arah, yaitu dari guru ke siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat jarang. Dengan demikian aktivitas yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung hanya menerima pelajaran dengan pasif dan masih banyak siswa yang bermain. Selain itu siswa hanya diarahkan pada kemampuan untuk menghafal informasi tanpa dituntut untuk memahaminya sehingga sebagian besar siswa kesulitan mempelajari materi pelajaran dan cenderung menganggap pelajaran membosankan. Di duga kuat kondisi ini menjadi faktor rendahnya hasil belajar kognitif siswa. Faktor lain adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah media gambar, charta, dan alat peraga. Hal ini menimbulkan kebosanan dalam diri siswa. Rendahnya aktivitas belajar siswa menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa. Data nilai hasil belajar siswa pada ujian blok semester I tahun 2017/2018 pada kelas X¹ lebih rendah dari standar rata-rata yang mengacu ke Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu cara untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran. Pemanfaatan media dan sumber belajar membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam suatu pelajaran. Media belajar merupakan sumber belajar yang sangat mempengaruhi siswa. Penjelasan materi oleh guru pada umumnya menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah tanpa difasilitasi dengan media kadang menimbulkan kejenuhan, kesalahan persepsi dan kurang menarik perhatian siswa dalam belajar. Kurangnya perhatian siswa selama proses belajar mengajar mengakibatkan hasil belajar yang tidak memuaskan.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik minat dan perhatian siswa merupakan hal wajar dialami oleh guru yang belum memahami kebutuhan dari siswa. Minat belajar siswa yang kurang juga dilihat dari sumber motivasi ekstrinsik atau intrinsik. Belajar tutorial dengan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK diharapkan dapat memberikan motivasi intrinsik bagi siswa. Dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, diharapkan akan berdampak pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran berbasis multimedia dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses

komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna, menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi. Pembelajaran tidak hanya berlangsung secara formal dalam kelas, tapi dapat dilakukan dimanapun ketika siswa mendapat pengetahuan dan hal baru yang positif dan menambah wawasannya. Menurut *resource-rich contexts can support learning* (sumber belajar yang luas dapat mendukung belajar). Lebih lanjut Mills (2006) menyatakan bahwa mengintegrasikan TIK ke dalam kurikulum kelas menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari pengajaran yang baik.

Teknologi pembelajaran dalam bentuk penggunaan media berbasis TIK dapat mengatasi masalah belajar siswa juga guru dalam menyampaikan materi. Perantara teknologi secara tidak langsung menstimulus siswa untuk belajar mandiri dan membantu siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai *software* teknologi memberi kontribusi terhadap ketuntasan hasil belajar yang memuaskan. Salah satu media pembelajaran yang berbasis TIK adalah media pembelajaran yang memanfaatkan *software AutoPlay Media Studio 8*.

Software AutoPlay Media Studio 8 dapat memproduksi suatu media pembelajaran berbasis multimedia dan *e-learning*. Produk dari *software AutoPlay Media Studio 8* berupa video presentasi yang diproduksi dalam bentuk CD-ROM dan dapat disimpan ke dalam sebuah blog sehingga video yang telah dibuat bisa disaksikan secara *online*. Produk berupa CD presentasi berbasis *AutoPlay Media Studio 8* mencakup konsep ajar tutorial yang mencakup kriteria audio, visual dan kinestetik dapat menarik minat siswa untuk belajar. *AutoPlay Media Studio 8* juga dapat digunakan dalam alat pemutar suara rekaman sehingga siswa masih tetap belajar di sela-sela aktivitas belajar selain di sekolah bahkan dimanapun siswa berada. Produk CD-presentasi *AutoPlay Media Studio 8* dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang cukup efisien bagi siswa karena mampu menyalurkan pesan sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Autoplay merupakan *software* pengembang media interaktif yang berbasis multimedia model *authoring*. *Autoplay* memiliki fasilitas-fasilitas yang cukup mudah dalam *publishing file* eksekusi. Fasilitas *publishing file* yang simpel yang dapat digunakan untuk mengembangkan media interaktif. Penggunaan *software autoplay* tidak mensyaratkan bagi para penggunanya untuk memahami *script* pemrograman yang terlalu rumit. *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*). Manipulasi database, parsing teks, interaksi web, dokumen tampilan (*PDF, PowerPoint, Excel, Word*), pengumpulan data dan grafis pada kaya visualisasi. Keberadaan berbagai fitur pada



software ini memungkinkan software ini dapat digunakan sebagai media penunjang proses belajar mengajar di kelas.

Penggunaan media pembelajaran berbasis TIK seperti penggunaan media berbasis *AutoPlay Media Studio 8* di SMKN 1 Somba Opu sangat potensial untuk digunakan didasarkan pada hasil observasi yang menunjukkan berbagai media yang digunakan menunjang aspek audio visual dan kinestetik. Ketersediaan komputer, LCD, layar, perangkat *sound* dan *wireless* sehingga memungkinkan siswa dapat memperoleh berbagai sumber belajar yang dibutuhkan. Hasil penelitian pengumpulan data awal siswa menunjukkan bahwa 100% siswa pernah menggunakan laptop dan komputer.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas

X¹SMKN 1 Somba Opu sebanyak 21 orang siswa. Faktor yang diselidiki adalah peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *AutoPlay Media Studio 8*.

Data aktivitas belajar siswa dikumpulkan menggunakan dokumentasi dan lembar observasi yang diisi oleh observer setiap pertemuan selama dua siklus. Sedangkan data hasil belajar siswa dikumpulkan menggunakan tes hasil belajar berupa tes pilihan ganda 30 nomor tiap siklus yang diberikan tiap akhir siklus. Instrumen penelitian divalidasi sebelum digunakan. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil observasi aktivitas siswa kelas X SMKN 1 Somba Opu pada siklus 1 dan siklus 2 selama proses pembelajaran melalui penggunaan media berbasis *Autoplay Media Studio 8* yang diperoleh dengan menggunakan lembar observasi dapat dilihat pada tabel 1.

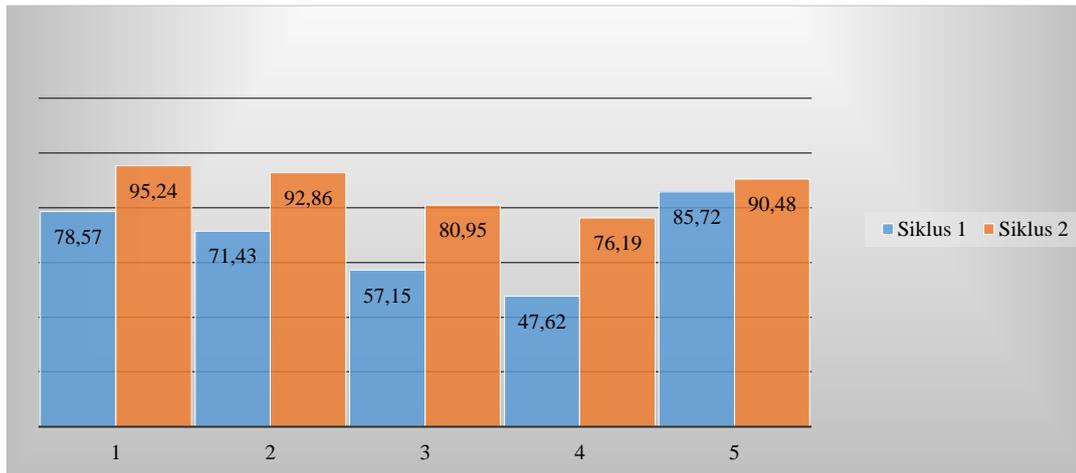
Tabel 1 Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan siklus 2

No	Komponen yang diamati	Siklus I			Siklus II		
		Pertemuan		Rata-Rata (%)	Pertemuan		Rata-Rata (%)
		1(%)	2(%)		3(%)	4(%)	
1	Memperhatikan media pembelajaran	76.19	80.95	78.57	90.48	100	95.24
2	Aktif mencatat informasi (inti materi) yang disampaikan guru melalui media pembelajaran	66.67	76.19	71.43	90.48	95.24	92.86
3	Bertanya tentang materi yang belum dimengerti setelah memperhatikan media pembelajaran	47.62	66.67	57.15	76.19	85.71	80.95
4	Mengangkat tangan atau menjawab atas pertanyaan dari tampilan media pembelajaran	38.10	57.14	47.62	71.43	80.95	76.19
5	Aktif dalam menyelesaikan LKS	80.95	90.48	85.72	85.71	95.24	90.48

Ket: 1 = pertemuan pertama
2 = pertemuan kedua

3 = pertemuan ketiga
4 = pertemuan keempat

Histogram aktivitas siswa siklus 1 dan siklus 2 terhadap penggunaan media berbasis *Autoplay Media Studio 8* berdasarkan tabel di atas, sebagai berikut.



Gambar 1. Histogram Aktivitas Siswa Siklus 1 Dan Siklus 2

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 terlihat bahwa terjadi peningkatan presentase jumlah siswa dengan aktivitas belajar yang positif pada siklus 1 ke siklus 2 pada tiap pertemuannya.

Berdasarkan pedoman pengkategorian hasil belajar siswa, penelitian penggunaan media

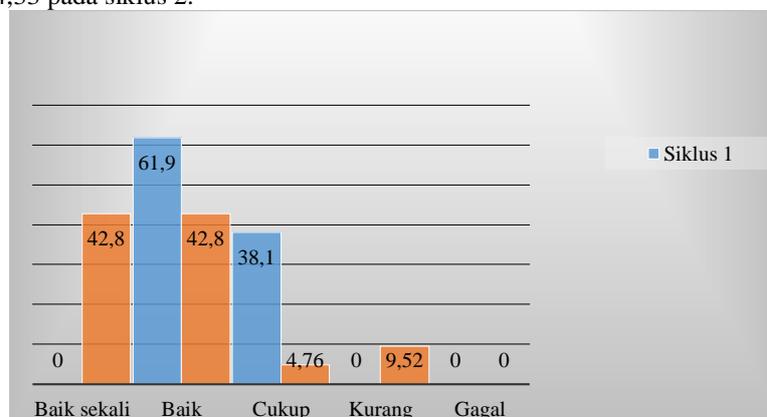
pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada mata pelajaran KKPI konsep Pengenalan komputer melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dapat disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil evaluasi hasil belajar siklus 1 dan 2

Interval Nilai	Kategori	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Siklus 1	Siklus 2	Siklus 1	Siklus 2
≥ 80	Baik Sekali	-	9	-	42,8
66 – 79	Baik	13	9	61,9	42,8
56 – 65	Cukup	8	1	38,1	4,76
40 – 55	Kurang	-	2	-	9,52
≤ 39	Gagal	-	-	-	-

Hasil evaluasi belajar siswa setelah diberikan media *Autoplay Media Studio 8* menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari siklus 1 dan siklus 2 yakni sebesar 66,43 pada siklus 1 meningkat menjadi 74,33 pada siklus 2.

Histogram hasil belajar siklus 1 dan 2 sebagai hasil uji efektivitas media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* terlihat pada Gambar 4.2.



Gambar 2. Histogram hasil belajar siklus 1 dan siklus 2



Berdasarkan gambar tersebut di atas, terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, tidak ada siswa yang berada pada kategori baik sekali, 61,9 % siswa berada pada kategori baik dan 38,1 % berada pada kategori cukup. Sedangkan pada siklus 2, terdapat 42,8 % siswa berada pada kategori baik sekali, 42,8 % pada kategori baik, 4,76 pada kategori cukup dan 9,52 % berada pada kategori kurang. Terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa pada konsep Pengenalan komputer sebagai akibat penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8*.

Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* yang telah digunakan pada kelas X¹ SMKN 1 Somba Opu untuk melihat peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Dimana setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

Tahapan pertama dalam setiap siklus diawali dengan perencanaan tindakan dimana media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* dikembangkan. Sedangkan tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan media yang telah dikembangkan pada pembelajaran pada KD 1 dan KD 2. Setelah itu pada tahap observasi/evaluasi, siswa diberi tes untuk mengetahui penguasaan konsep yang ada pada media pembelajaran yang telah diberikan. Selanjutnya pada tahap refleksi, dilakukan refleksi terhadap proses pembelajaran mandiri yang telah dilakukan dan menganalisis kekurangan-kekurangan yang masih terjadi pada siklus 1 untuk menjadi dasar perbaikan dan perencanaan siklus 2.

Hasil analisis data yang diuraikan di atas menunjukkan peningkatan aktivitas belajar dari siklus 1 ke siklus 2. Hal ini dapat dilihat dengan membandingkan rata-rata hasil observasi antara siklus 1 dan siklus 2. Aktivitas yang mengalami peningkatan yaitu siswa yang memperhatikan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8*, aktif mencatat informasi (inti materi), aktif bertanya tentang materi yang belum dimengerti, mengangkat tangan atau menjawab atas pertanyaan, dan aktif dalam menyelesaikan LKS.

Peningkatan aktivitas siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran karena adanya media visual berupa *Autoplay Media Studio 8* yang menarik perhatian siswa sehingga merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar. Hal ini dapat menjadikan siswa menjadi aktif dalam proses belajar. Sesuai dengan pernyataan Bakrowi (2007) bahwa salah satu keunggulan dari pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* seperti *Autoplay Media Studio 8* ini sebagai sarana media pembelajaran yaitu tahap penyajian kelas yang biasanya membuat siswa menjadi pasif berubah menjadi aktif. Pembelajaran menarik bagi siswa karena penjelasan materi dari guru disajikan dengan

tampilan yang mengesankan dalam bentuk gambar-gambar dan animasi. Ini juga dipertegas oleh Harun dan Zaidatun (2010) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan media animasi apabila digunakan di bidang pendidikan yaitu animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.

Peningkatan aktivitas juga dapat dilihat dimana siswa yang aktif dalam mengamati media interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8*. Tingginya perhatian siswa terhadap media interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* yang telah digunakan oleh peneliti disebabkan karena pada siswa yang diajar dengan menggunakan media berbasis *Autoplay Media Studio 8* lebih bergairah dalam menerima pelajaran, karena materi ajar disampaikan dalam bentuk *powerpoint* yang disertai dengan animasi mampu mengarahkan kepada suatu objek agar kelihatan hidup atau memberi gambaran bergerak kepada sesuatu yang pada dasarnya adalah statik. Sehingga mampu mengantar imajinasi siswa yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang nyata.

Peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Somba Opu dengan menggunakan analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 4.1 dimana setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8*, secara umum, hasil belajar kognitif siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Peningkatan hasil belajar ini disebabkan karena adanya penggunaan media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* yang digunakan oleh guru. Dengan adanya media ini, siswa dapat berkonsentrasi pada materi yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa meningkat. Ini sesuai dengan pernyataan Bakrowi (2007), bahwa salah satu keunggulan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* yaitu dapat membuat konsentrasi siswa dapat terpusat penuh pada pembelajaran yang disajikan. Ini merupakan hasil yang penting, karena dengan mengkonsentrasikan siswa pada materi pembelajaran yang menarik akan tercipta hasil belajar siswa yang berkualitas.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1, tidak ada siswa yang berada pada kategori baik sekali, 61,9 % siswa berada pada kategori baik dan 38,1 % berada pada kategori cukup. Sedangkan pada siklus 2, terdapat 42,8 % siswa berada pada kategori baik sekali, 42,8 % pada kategori baik, 4,76 pada kategori cukup dan 9,52 % berada pada kategori kurang. Terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa sebagai akibat penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8*. Meskipun pada siklus 2 terdapat siswa yang berada pada kategori kurang yakni sebesar 9,52% yang sebelumnya pada siklus 1 tidak terdapat siswa yang berada pada kategori kurang, hal

ini disebabkan karena tingkat kesulitan materi yang lebih tinggi pada siklus 2.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis software *Autoplay Media Studio 8* dapat membangkitkan motivasi belajar yang selanjutnya meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mempermudah siswa memahami materi. Hal ini akan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting terhadap peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan berbagai penelitian yang menunjukkan adanya hubungan antara motivasi belajar dengan peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Terdapat hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar (Nugraheni, 2009). Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara motivasi belajar terhadap kegiatan belajar siswa, motivasi belajar terhadap kecakapan hidup siswa dan kegiatan belajar siswa terhadap kecakapan hidup siswa. Implikasinya adalah sebagai upaya untuk meningkatkan kecakapan hidup siswa maka diperlukan peningkatan motivasi belajar siswa dan kegiatan belajar siswa (Kiswoyowati, 2011).

Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa sebagai akibat penggunaan media berbasis software *Autoplay Media Studio 8* yang merupakan salah satu jenis media audiovisual menunjukkan pentingnya peranan media pembelajaran audiovisual dalam proses pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh Levie dan Lentz dalam Arsyad (2010) bahwa empat fungsi media visual, yaitu (1) Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. (2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kesenangan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. (3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. (4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Sesuai dengan kriteria klasifikasi media oleh Djamarah (2006), media tutorial ini termasuk media audiovisual berdasarkan jenisnya. Berdasarkan bahan pembuatannya media ini termasuk media kompleks karena membutuhkan peralatan *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak) serta penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai. Format media ini bersifat tutorial. Siswa dan pengguna media dapat memutar video ini secara mandiri sehingga secara tidak langsung motivasi intrinsik muncul pada diri mereka.

Siswa yang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu maka tidak dapat diharapkan akan berhasil dengan baik dalam mempelajari hal tersebut, sebaliknya jika siswa belajar sesuai dengan minatnya maka dapat diharapkan hasilnya akan lebih baik (Suherman 1993, dalam Hobri, 2009). Motivasi merupakan unsur yang paling penting dan memiliki pengaruh yang cukup kuat untuk menentukan keberhasilan suatu pengajaran (Nur, 2001 dalam Hobri, 2009). Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu sehingga siswa tersebut akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik (Hobri, 2009).

Siswa yang aktif dan ingin tahu sehingga mencari informasi pada media ini termasuk siswa yang termotivasi secara intrinsik dengan pendekatan kognitif. Pendekatan motivasi ini sesuai dengan pendapat Hobri (2009) bahwa siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu sehingga siswa tersebut akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik. Media ini dikembangkan berdasarkan minat dan kebutuhan siswa untuk mendapatkan sumber belajar yang praktis dengan berbagai strategi penyajian yang sangat mudah dikendalikan dan mendukung belajar tutorial siswa.

Keseluruhan aspek pada media ini berfungsi sebagai *situasional interests* berupa video tutorial mandiri yang membangkitkan dan mempertahankan perhatian siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan aktivitas siswa terutama presentase siswa yang memperhatikan penjelasan guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8*. Media *Autoplay Media Studio 8* menarik minat dan perhatian siswa. Hal ini berarti ada minat mereka untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Woolfolk (2009), minat dan kegairahan siswa pada apa yang mereka pelajari adalah salah satu faktor terpenting dalam pendidikan.

Siswa diharapkan termotivasi untuk belajar tutorial untuk *mastery goals* (tujuan penguasaan) sehingga memunculkan sifat *task-involved learners* pada dirinya yang secara tidak langsung berasal dari motivasi intrinsik siswa itu sendiri. Menurut Woolfolk (2009), siswa dengan tujuan *mastery goals* mengatribusikan dirinya pada *locus* yang berasal dari internal, stabil dan dapat dikontrol. Siswa tersebut akan melihat bahwa efikasi dirinya meningkat dengan cara meningkatkan kemampuannya secara lebih banyak belajar/ berlatih dan perasaan takut gagalnya rendah.

Belajar dengan menggunakan media *Autoplay Media Studio 8* akan memudahkan siswa mengingat pesan yang disampaikan karena selain materi yang disajikan terstruktur, kursor yang digunakan dalam menjelaskan materi terekam sesuai keadaan saat *recording* dan penggunaan *Zoom-n-pan* pada gambar yang dijelaskan secara detail akan mengambil atensi



siswa dengan lebih fokus pada media. Kelengkapan audio narasi, audio *background*, gambar yang menarik dan animasi yang telah diterjemahkan dalam bahasa Indonesia memudahkan siswa menggunakan media ini sebagai materi pendukung. Adapun kelemahan media berupa video tutorial *Autoplay Media Studio 8* ini, yaitu (1) tampilan kursor pada saat *recording* (perekaman) akan hilang dalam waktu 4-5 detik jika tidak digerakkan, (2) kapasitas *size* video yang sangat besar sangat sulit disebarluaskan dalam *blog*.

Efektifitas belajar sangat dipengaruhi gaya belajar dan bagaimana cara belajar belajar. Bobbi DePorter (1999) (*dalam* Tisna, 2011) mengatakan 10% informasi diserap dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Jadi, melalui belajar tutorial dengan menggunakan media *Autoplay Media Studio 8*, gambar dan teks yang dijelaskan lengkap dengan audio narasi mengambil 50% informasi yang didengar dan dilihat oleh siswa pada materi yang disajikan dapat diserap oleh siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Autoplay Media Studi 8* pada pembelajaran KKPI dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa kelas X¹ SMKN 1 Somba Opu. Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada para guru untuk melakukan inovasi pembelajaran baik itu inovasi dalam hal model maupun media pembelajaran. Selain itu, perlu penelitian lebih lanjut untuk melihat pengaruh media pembelajaran yang memanfaatkan *software Autoplay Media Studio 8* terhadap variabel lain misalnya motivasi dan keterampilan berpikir siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adnan. (2010). *E-Learning, Tantangan dan Peluang Pendidikan Di Abad 21*. <http://blog.unm.ac.id/adnanbio/2010/06/>. Diakses tanggal 24 Juni 2017.
- Amir, M. (2012). *The Development of Weblog (Blog) as A Learning Resource on The Concept of Respiratory System*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Anderson, O.W. & Krathwohl, D.R., (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing (A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives)*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Asnawir & Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Press. Jakarta.
- Arsyad, A. (2010). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto. (2005). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Asrullah. (2009). Peningkatan Hasil Belajar Pada Konsep Sistem Gerak Manusia Melalui Penggunaan Media Visual Dalam Bentuk *Microsoft Powerpoint* Siswa Kelas XI IPA₅ SMA Negeri 3 Makassar. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Amin, A. M. (2009). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *ICT (Information and Communication Technology)* Terhadap Hasil Belajar Siswa Biologi Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar pada Konsep Sel. *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar. Makassar.
- Bakrowi. (2007). *Microsoft Power Point sebagai Media Pembelajaran Materi Unsur, Senyawa, dan Campuran Berbasis STAD*. <http://jurnalpi.files.wordpress.com>. Diakses tanggal 27 Agustus 2014.
- Bloom, B. S. (1981). *Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman Inc.
- Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ke Tiga*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Djamarah, B. S dan Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dimiyati. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Departemen pendidikan dan kebudayaan. Jakarta.
- Ekawati, M. 2011. *The Development of Biology Instructional Media for Senior High School Based E-Learning by Using Moodle 2.0.3 Software (Study in The Concept of Human Reproduction System)*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Embas, L.S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi SMP dengan menggunakan Media Powerpoint pada Konsep Sistem Reproduksi*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Haling, Abdul. (2007). *Belajar dan Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar.
- Harun dan Zaidatun. (2004). *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. <http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/mm/elemeMM.pdf>. Diakses tanggal 14 Agustus 2014.
- Hernawati, K. (2010). Modul Pelatihan *Autoplay Media Studio*. Makalah disampaikan pada dalam Kegiatan PPM dengan judul: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Perangkat Lunak Bantu *Autoplay Media Studio* bagi Guru Sekolah Menengah, pada Tanggal 14 November 2009 di Laboratorium Komputer Jurdik Matematika FMIPA UNY.
- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian Pengembangan (Developmental Research) (Aplikasi pada penelitian pendidikan matematika)*. Word Editor: mOffice 2003.



- Ibrahim, M. (2000). *Pembelajaran kooperatif*. Erlangga. Jakarta.
- Ismawati, H. (2007). *Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sains-fisika melalui pembelajaran inkuiri Terbimbing untuk sub pokok bahasan Pemantulan cahaya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Semarang tahunpelajaran2006/2007*. (<http://digilib.unnes.ac.id/gsd1/collect/skripsi/archives/HASH44b3/Of240cc1.dir/doc.pdf>) (26 Mei 2013).
- Juhaeri, 2007, *Membuat CD Instalasi Program Koleksi Pribadi*. (online) http://ilmukomputer.org/wp-content/uploads/2012/05/Membuat_CD_Instalasi_Program_Koleksi_Pribadi.pdf. diakses tanggal 8 Juni 2013.
- Junaidi, W. 2010. *Cara Meningkatkan Aktivitas Siswa*. <http://blogger.aktivitas.html>. Diakses tanggal 2 Juni 2013.
- Kalsum, A. U. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi SMA kelas XI IPA dengan menggunakan software Ashampoo pada konsep Sistem Peredaran Darah*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Khalim. 2009. *Analisis PenggunaanICT sebagai Media Pembelajaran Kelas X Standar Kompetensi Mengoperasikan dan Mengamati Mesin/Proses Program Keahlian Teknik Mesin di SMK Negeri 1 Singosari*. <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TM/article/view/4875>. Diakses tanggal 24 Oktober 2010.
- Kiswoyowati, A. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kegiatan Belajar Siswa terhadap Kecakapan Hidup Siswa. *Jurnal Kajian Filosofi, Teori, Kualitas, Dan Manajemen Pendidikan Educationist*, Edisi Khusus No. 1, 120-126.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. 2009. What is Technology Pedagogy Content Knowledge. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Marwah, S. (2011). *The Development of Learning Media Based on Movie Maker in Digestive System*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Meriem, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio pada Konsep Sistem Sirkulasi Darah Kelas XI SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Mills, S. C. (2006). *Using the Internet for Active Teaching & Learning*. New Jersey: Pearson Education Press.
- Nasution, W. N. (2006). *Efektivitas Strategi Pembelajaran Kooperatif dan Ekspositori terhadap Hasil Belajar Sains Ditinjau dari Cara Berpikir*. Online <http://litagama.org/index.htm>, diakses 11 Juni 2013.
- Nugraheni, F. (2009). *Hubungan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Mahasiswa (Studi Kasus pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi UMK)*. http://eprints.umk.ac.id/144/1/HUBUNGAN_MOTIVASI_BELAJAR.pdf. diakses tanggal 31 Mei 2014.
- Prasetyo, H.(2010). *Auto Play Media Studio Preview*. (Online) <http://www.harisprasetyo.web.id/2012/02/autoplay-media-studio-preview.html>. diakses tanggal 8 Agustus 2014.
- Rohani, A. (2004). *Pengelolaan Pengajaran*. Asdi Mahasatya . Jakarta.
- Sardiman, A.M. (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo.
- Sagala, Syaiful. (2004). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Side, H. (2009). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII₃ SMP Negeri 13 Makassar yang Diajar dengan Menggunakan Media Animasi*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. PT. Asdi Mahasatya. Jakarta.
- Susilana, R. & C. Riyana. (2007). *Media Pembelajaran. Hakekat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sudjana, N. (1989). *Penelitian Proses Belajar-Mengajar*. Remaja Rosda Karya. Bandung.
- Tisna. (2011). *Teknologi Informasi Pembelajaran*. <http://images.iwacucut.multiplycontent.com/attachment/0/Svml3A>.
- Umar, M. (2011). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi Melalui Penggunaan Media Berbasis ICT (Information and Communication Technology) pada Siswa Kelas XI IPA₁ SMA Negeri 4 Parepare*". Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Jurusan Biologi FMIPA UNM.
- Yamin, M. (2008). *Paradigma Pendidikan Kostruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada Press.