

# Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prinsip-Prinsip Bisnis

Dwivamilu Irianti Putri

Heri Pratikto

Ludi Wishnu Wardana

Jurusan Manajemen Universitas Negeri Malang

Email: Dwivamiluiriantiputri@gmail.com; heripratikto@gmail.com; ludi\_wishnu@yahoo.com

**Abstract:** *The present developmental study is aims at generating developmental product of audio visual media on Business Ethic competence. Besides, it is conducted to be able to determine the difference of Tenth grade students' learning achievement at SMK Negeri 2 Blitar which is implementing audio visual media and not. The present study is audio visual media development employing Research and Development steps (R&D) proposed by Sugiyono. The result of data analysis indicates that the development of audio visual media is able to enhance students' learning outcome. Several suggestions to utilize the audio visual media are as follows: 1) The present product are expected to be reference for teachers to support learning process, 2) Besides, employing other components, such as opening animations to attract the students and tutorial video.*

**Key word:** *Instructional media, Autoplay 8, Learning achievement*

**Abstrak:** Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran audio visual pada kompetensi dasar Etika Binsis. Penelitian dilakukan juga untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Blitar dengan menggunakan media audio visual dan tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan ini merupakan penelitian pengembangan media audio visual menggunakan langkah-langkah metode Research and Developpment (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Hasil analisis data menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saran pemanfaatan media audio visual ini yaitu 1) produk ini diharapkan dapat dijadikan referensi guru mata pelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, 2) komponen lain seperti animasi pembuka yang lebih menarik serta video tutorial bagi siswa

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Aautoplay 8, Hasil Belajar

Kualitas pendidikan berkaitan dengan kualitas siswa karena titik pusat dalam proses belajar mengajar adalah siswa. Cara untuk mengukur kemampuan, pengetahuan dan pemahaman siswa tentang suatu mata pelajaran di sekolah yaitu dengan melihat proses belajar siswa. Prestasi belajar merupakan pencerminan hasil belajar yang dicapai siswa setelah melakukan usaha. Tinggi rendahnya prestasi belajar akan memberikan sumbangan dalam mencapai kesuksesan masa depan siswa.

Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam melakukan proses pembelajaran sehingga berakibat rendahnya nilai mata pelajaran pada siswa tersebut. Masalah adanya tingkat kemampuan yang berbeda antara siswa satu dengan yang lainnya,

Itulah sebabnya mengapa prestasi belajar yang dicapai oleh masing-masing siswa juga berbeda-beda. Agar peningkatan tersebut dapat tercapai sesuai target, maka perlu diketahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi prestasi belajar, sehingga pada akhirnya masalah yang dialami siswa terpecahkan dan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang baik.

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang datangnya dari dalam diri siswa. Faktor tersebut antara lain faktor fisiologis (kesehatan dan keadaan tubuh), psikologis (minat, bakat, intelegensi, emosi, kelelahan, dan cara belajar). Sedangkan

faktor eksternal adalah faktor yang datangnya dari luar siswa. Faktor tersebut antara lain lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, model pembelajaran, media pembelajaran). Jika dilihat hasil belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal dan maupun faktor eksternal. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

SMK Negeri 2 Blitar merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki beberapa jurusan antara lain Pemasaran, Administrasi Perkantoran, Akuntansi, dan Multimedia. Pada jurusan Pemasaran, mata pelajaran Memahami Prinsip-prinsip Bisnis sangat penting adanya kekreatifan untuk menunjang mata pelajaran ini. Dalam mata pelajaran Memahami Prinsip-prinsip Bisnis ini siswa membutuhkan variasi yang lebih agar siswa lebih bersemangat dalam menjalani kegiatan belajar mengajar. Dan kenyataan yang ada sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan juga menggunakan media presentasi *powerpoint* jika memang sangat diperlukan. Fasilitas yang ada cukup memadai dengan adanya LCD yang tersimpan di Laboratorium masing-masing jurusan, meskipun tidak ada di setiap kelas akan tetapi jumlahnya cukup untuk standart sekolah.

Belum ada hal yang baru yang menarik siswa agar lebih giat mempelajari materi yang disampaikan. Dengan kondisi tersebut, siswa kadang-kadang merasa bosan dengan tampilan materi yang disajikan dan banyak siswa kurang memperhatikan penjelasan dari guru dan lebih tertarik untuk berbicara dengan teman sebangkunya. Jadi, media merupakan suatu peranta yang dapat membantu berlangsungnya kegiatan belajar mengajar baik untuk guru maupun siswa.

Sehingga dalam masalah dan kondisi yang ada di sekolah SMK Negeri 2 Blitar maka sekolah tersebut membutuhkan sebuah terobosan baru berupa media pembelajaran yang efektif dan menunjukkan hasil yang signifikan bagi siswa. Asyar (2012:5) mengemukakan “Media memiliki peran yang penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran

dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan”. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audio visual* serta peralatannya yang hendak dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar dan bagan akan memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa (Sanjaya, 2011:168). Pembelajaran yang dilakukan tanpa variasi akan membuat siswa jenuh dan ilmu transformasi oleh guru tidak dapat diserap secara maksimal oleh siswa.

Media *audio visual* merupakan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran dengan menggunakan mesin-mesin mekanisme dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan *audio* dan *visual* (Arsyad, 2002:30). Dengan penggunaan media *audio visual* objek yang susah dijelaskan dengan kata-kata mampu digambarkan dengan jelas menggunakan visualisasi yang nyata dengan dukungan unsur suara untuk memperjelas pemahaman siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengingat pentingnya *audio visual* yang berbasis *autoplay* ini dalam pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa yang ingin lebih menonjolkan teknologi yang ada saat ini, maka penelitian mengembangkan media pembelajaran *audio visual* berbasis *autoplay* pada mata pelajaran Memahami Prinsip-prinsip Bisnis. Dalam mata pelajaran ini guru masih menyampaikan materi secara teoritis baik dengan ceramah maupun dengan media *powerpoint*, belum ada penggunaan media lain dalam pembelajaran.

Memanfaatkan fasilitas yang tersedia di SMK Negeri 2 Blitar yaitu LCD dan proyektor sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media *audio visual* berbasis *autoplay*. Menurut Mulyasa (2013:45) kunci sukses ketiga yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum 2013 adalah aktivitas peserta didik, dalam rangka mendorong dan mengembangkan aktivitas peserta didik, guru harus mampu mendisiplinkan peserta didik,

terutama disiplin diri (*self-discipline*). Penggunaan media pembelajaran *autoplay* diharapkan mampu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran yang selama ini terjadi. Dimana media pembelajaran *autoplay* lebih mendorong siswa untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran terhadap materi yang disampaikan dikelas.

### Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai suatu alat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam kegiatan komunikasi antara komunikator dengan komunikan. Media pembelajaran dapat mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah. Pada kegiatan pembelajaran, media pembelajaran berperan sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Asyar (2012:4) menjelaskan bahwa secara etimologis, media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Sadiman, dkk. (2012:7) menyatakan bahwa media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian informasi atau pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran merupakan media komunikasi yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2002:4). Adanya perkembangan teknologi saat ini, keberadaan media sangat membantu proses pembelajaran agar berjalan dengan baik. Media *audio visual* dapat memberikan contoh serta gambaran nyata mengenai materi yang disampaikan guru.

### Hasil Belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (1999:250-251) hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkatan perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Hasil yang telah

diperoleh siswa berdasarkan pengalaman atau latihan yang diikutinya selama pembelajaran. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran yang akan di berikan kepada siswa. Sedangkan menurut Sujdana (2006:56) "Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian luas mencakup bidang *kognitif, efektif dan psikomotorik*". Penilaian hasil belajar pada akhirnya sebagai bahan refleksi siswa mengenai kegiatan belajar dan refleksi guru terhadap kemampuan mengajarnya serta mengevaluasi pencapaian kurikulum.

### METODE

*Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan kemudian menguji keefektifannya (Sugiyono, 2011:297). Perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan kemudian menguji keefektifan produk tersebut untuk bisa menghasilkan produk tertentu yang berkualitas baik. Untuk melakukan penelitian dan pengembangan produk, terlebih dahulu perlu ditentukan suatu model pengembangan. Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013:298). Dengan langkah-langkah (1) Potensi Masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Desain Produk; (4) Validasi Desain; (5) Revisian Desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi Produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi Produk; (10) Produksi Masal. Model pengembangan ini dipilih karena langkah-langkah pelaksanaannya sederhana dan tidak menyulitkan peneliti.

### HASIL & PEMBAHASAN

#### Hasil

Pada saat uji coba pemakaian berlangsung, siswa juga diberikan tes berupa *Pre-test* dan *Post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum siswa

mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual *Autoplay*, sedangkan *Post-test* dilakukan setelah menggunakan media audio visual *Autoplay* dalam kegiatan pembelajaran. Berikut disajikan data hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa:

Berdasarkan hasil tabel di atas diketahui bahwa rata-rata hasil *pre-test* kelas eksperimen adalah 49,18 sedangkan hasil *pre-test* kelas kontrol adalah sebesar 53,42. Untuk rata-rata hasil nilai *post-test* kelas eksperimen adalah sebesar 79,45 dan untuk hasil *post-test* kelas kontrol adalah 66,84. Dengan demikian rata-rata hasil nilai *post-test* yang diperoleh oleh kedua kelas memiliki perbedaan jumlah rata-rata sekitar 12,61. Berdasarkan perbedaan ini dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilakukan analisis untuk pengambilan keputusan. Berdasarkan uji *t Independent Sample t Test* pada output *Grup Statistic* menunjukkan rata-rata nilai *post-test* kelompok setelah menggunakan media adalah sebesar 79,45 yang jauh diatas rata-rata nilai *post-test* kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* yaitu sebesar 66,84. Sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1993 pada signifikansi  $(0,000) < 0,05$   $df$  sebesar 73.

### Pembahasan

Setelah dilakukan uji coba pada ahli media dan ahli materi yang berjumlah masing-masing 2 orang, serta uji coba lapangan atau pengguna berjumlah 37 siswa diperoleh hasil validasi media. Hasil validasi media pembelajaran *audio visual* pada tahapan uji coba dari ahli media, ahli materi serta pengguna yaitu siswa mendapatkan penilaian baik dan berdasarkan skor validasi menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis *autoplay* telah valid dan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran Memahami Prinsip-prinsip Bisnis Kompetensi Dasar Memahami Etika Bisnis.

Hasil dari uji coba *pre-test* dan *post-test* siswa menunjukkan perbedaan, dilihat dari perbandingan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Rata-rata hasil belajar siswa setelah menerapkan media pembelajaran. Hasil belajar setelah penggunaan media *audio visual* berbasis *autoplay* lebih besar dari pada sebelum penggunaan media *autoplay*. Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran di kelas efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil analisis uji-t kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menjelaskan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen adalah 79,45 dan kelas kontrol sebesar 66,84, sedangkan  $t_{tabel}$  sebesar 1993 pada signifikansi  $(0,000) < 0,05$   $df$  sebesar 73. Berdasarkan hasil uji tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  (tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol) ditolak karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$ . Berdasarkan perbandingan nilai tersebut, maka disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## SIMPULAN & SARAN

### Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa kedua rata-rata populasi adalah identik karena nilai sig  $(0,17) < 0,05$  dan  $t_{hitung}(2,466) > t_{tabel}(1,993)$ . Rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah tidak signifikan. Rata-rata *pre-test* siswa kelas eksperimen sama saja dengan rata-rata *pre-test* kelas kontrol. Kedua rata-rata populasi adalah identik karena nilai sig  $(0,17) < 0,05$  dan  $t_{hitung}(8,052) > t_{tabel}(1,993)$ . Rata-rata *pre-test* kelas eksperimen dan rata-rata *pre-test* kelas kontrol adalah berbeda secara signifikan. Rata-rata *pre-test* siswa kelas eksperimen 79,45 lebih tinggi dari pada rata-rata *pre-test* kelas kontrol 66,84.

### Saran

Diharapkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *audio visual* pada kompetensi dasar menjelaskan Etika Bisnis ini diharapkan dapat dijadikan referensi guru mata pelajaran Kompetensi Kejuruan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan pihak sekolah

dapat lebih meningkatkan lagi macam-macam media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Diharapkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru selain itu juga guru dapat lebih menghemat waktu yang digunakan dibanding dengan menggunakan cara pembelajaran yang konvensional.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anonim. 2007. *Panduan Praktis: Pengelolaan Data Statistik dengan SPSS 15.0*. Yogyakarta: Wahana Komputer bekerjasama dengan CV Andi.
- Arikunto, S. 2003. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Akasara.
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ashyar, R. 2011. *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Dimiyati & Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.
- Sadiman, A.S, dkk. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Universitas Negeri Malang. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian*. Malang: Universitas Negeri Malang.

**Tabel 1 Rata-Rata Hasil Nilai Pre-Test dan Post-test Kelas X PM 2 dan X PM 3**

No	Kelas	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Kelas X PM 2 (Eksperimen)	49,18	79,45
2	Kelas X PM 3 (Kontrol)	53,42	66,84

**Tabel 2 Uji t Independent Sample t Test  
Group Statistics**

	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	Kontrol	38	66.8421	7.29875	1.18401
	Eksperimen	37	79.4595	6.21197	1.02124

## Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
									Lower
Nilai	Equal variances assumed	1.102	.297	8.052	73	.000	-12.61735	1.56697	-15.74033
	Equal variances not assumed			8.069	71.729	.000	-12.61735	1.56359	-15.73452