

**PENGARUH MEDIA PEMEBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY
MEDIA STUDIO TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM
KOMPUTER KELAS VII SMPN 5 KOTA KUPANG**

Lusiana Huan¹, Maria M. B. Sogen²

^{1,2} Universitas Citra Bangsa

¹ucinondar29@univ.citrabangsa.ac.id, ²baetricesogen11@ univ.citrabangsa.ac.id

ABSTRACT

Lusiana Huan, 2025 The Effect of Interactive Learning Media Based on Autoplay Media Studio on Student Learning Outcomes in Computer System Material of Class VII SMPN 5 Kupang City. Informatics Education Study Program, Faculty of Teacher Training And Education, Citra Bangsa University Kupang. Supervisors : Ms. Dr. Maria M. B. Sogen, S.Kom.,M.Pd And Mr. Jhon Einstein, S.Kom.,M.Cs. This study aims to analyze the effect of interactive learning media based on AutoPlay Media Studio on student learning outcomes regarding the "Computer Systems" topic among 7th-grade students at SMP Negeri 5 Kupang. A quantitative approach employing a true experimental Design utilizing both control and experimental groups was adopted. The subjects were 7th-grade students at SMP Negeri 5 Kupang; Class VII-F served as the experimental group using AutoPlay Media Studio media, while Class VII-A served as the control group receiving conventional instruction. Data analysis involved normality testing (Kolmogorov-Smirnov or Shapiro-Wilk) and further statistical testing using statistical software. The data analysis indicates that AutoPlay Media Studio-based interactive learning media has an effect on student learning outcomes. This is evidenced by the increase in the experimental group's average post-test score rising from 35.83 in the pre-test to 85.33 following the intervention representing a gain of 49.5 points. Scores ranged from a low of 60 to a high of 100. This significant improvement demonstrates the effectiveness of AutoPlay Media Studio media in enhancing student learning outcomes for the "Computer Systems" topic.

Keywords : AutoPlay Media Studio, interactive media, learning outcomes, Computer Systems.

ABSTRAK

Lusiana Huan, 2025 Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMPN 5 Kota Kupang. Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Citra Bangsa Kupang. Pembimbing Ibu Dr. Maria M.B.Sogen, S.Kom.,M.Pd dan Bapak Jhon Einstein, S.Kom.,M.Cs. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *AutoPlay Media Studio* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Kupang. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimental murni *true experimental design* menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Kupang. Sampel yang digunakan adalah kelas VII F sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan

media *AutoPlay Media Studio* dan kelas VII A sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional. Alat analisis yang digunakan adalah uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* atau *Shapiro-Wilk* dan uji statistik lanjutan dengan bantuan aplikasi statistik. Berdasarkan hasil pengolahan data maka dapat dikatakan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *AutoPlay Media Studio* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata *post-test* kelas eksperimen dari 35,83 pada *pretest* menjadi 85,33 setelah perlakuan dengan selisih peningkatan 49,5 poin. Nilai tertinggi mencapai 100 dan nilai terendah 60. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media *AutoPlay Media Studio* efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Komputer.

Kata kunci : *AutoPlay Media Studio*, media interaktif, hasil belajar, Sistem Komputer.

A. Pendahuluan

Perkembangan pendidikan di era digital mengalami perubahan yang sangat signifikan. Metode pembelajaran tradisional yang bergantung pada buku teks dan ceramah kini bertransformasi menjadi lebih interaktif dan menarik dengan adanya teknologi (Sati, L. Dkk. 2024). Salah satu inovasi dalam bidang pendidikan adalah media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Teori pembelajaran multimedia dari Richard Mayer menekankan pentingnya penyampaian informasi melalui berbagai saluran sensorik untuk meningkatkan pemahaman dan retensi. Informasi yang disajikan dalam format teks, gambar, audio, dan video dapat membantu siswa memahami materi lebih baik

dibandingkan format tunggal (Kusum, J. W., Dkk. 2023). Media pembelajaran interaktif berbasis *AutoPlay Media Studio* yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dapat memanfaatkan prinsip ini untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *AutoPlay Media Studio* adalah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan materi pembelajaran dengan fitur navigasi, animasi, dan integrasi multimedia sehingga materi menjadi lebih informatif dan menarik (Hasnawiyah, H., & Maslena, M. 2024). Teori konstruktivisme dari Piaget juga menyatakan bahwa pembelajaran terjadi secara aktif ketika siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung (Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021). Media interaktif memberikan kesempatan

siswa untuk mengeksplorasi materi dan mendapatkan umpan balik instan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif (Wibowo, H. S. 2023). Selain itu, prinsip kontiguitas dan redundansi dalam desain multimedia perlu diperhatikan agar informasi visual dan verbal disajikan secara bersamaan tanpa berlebihan (Rangga, F. 2022). Berdasarkan pra-observasi di SMPN 5 Kota Kupang, hasil belajar siswa pada materi "Sistem Komputer" kelas VII masih rendah. Rata-rata nilai ujian semester 68 dengan hanya 55% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Dari 60 siswa, 28 siswa atau 45% belum mencapai capaian pembelajaran. Beberapa permasalahan yang ditemukan yaitu: perangkat keras dan lunak yang kurang memadai, metode pembelajaran masih konvensional, keterlibatan siswa rendah, keterampilan digital siswa terbatas, guru belum mendapat pelatihan teknologi, dan umpan balik kurang cepat. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Integrasi teknologi dalam pembelajaran Informatika dapat meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman konsep siswa

(Aminah, N., & Rochmad, R. 2020). Penggunaan media berbasis teknologi juga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa terhadap materi yang dianggap membosankan (Yasin, M., & Baresi, I. S. 2024). Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AutoPlay Media Studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Komputer Kelas VII SMPN 5 Kota Kupang". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis AutoPlay Media Studio terhadap hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu atau quasi experimental design. Desain yang digunakan adalah Non-Equivalent Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberikan pre-test dan post-test. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis AutoPlay Media Studio, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran

konvensional. Tempat penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kota Kupang pada siswa kelas VII tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kota Kupang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Sampel yang digunakan adalah kelas VII-F sebagai kelompok eksperimen dan kelas VII-A sebagai kelompok kontrol dengan jumlah masing-masing 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Tes berupa soal pilihan ganda pada materi Sistem Komputer yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengukur hasil belajar siswa. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nilai dan kondisi pembelajaran di sekolah. Teknik analisis data menggunakan uji statistik dengan bantuan SPSS. Sebelum uji hipotesis dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas. Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t independent sample t-test untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis AutoPlay Media Studio terhadap hasil

belajar siswa. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka terdapat pengaruh yang signifikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar **35,83**, sedangkan kelas kontrol sebesar **38,17**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang masih rendah dalam memahami materi Sistem Komputer. Kondisi ini menjadi dasar yang cukup untuk membandingkan hasil belajar setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Setelah proses pembelajaran, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi. Rata-rata post-test kelas eksperimen mencapai **85,33**, sedangkan kelas kontrol hanya **66,00**. Dengan demikian, peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar **49,50 poin**, sedangkan kelas kontrol sebesar **27,83 poin**. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif

berbasis AutoPlay Media Studio memberikan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data penelitian diuji melalui uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data pretest dan post-test kedua kelas memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas juga menghasilkan nilai signifikansi **0,746 > 0,05**, sehingga data kedua kelas dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya kedua syarat tersebut, data dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik berupa Independent Sample T-Test. Hasil Independent Sample T-Test menunjukkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar **85,33** dan kelas kontrol sebesar **66,00**, dengan selisih **19,33 poin**. Nilai signifikansi (2-tailed) sebesar **< 0,001**, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, **H₀ ditolak dan H₁ diterima**, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis AutoPlay Media Studio dan siswa yang menggunakan metode konvensional. Hasil tersebut

membuktikan bahwa penggunaan media AutoPlay Media Studio berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Komputer kelas VII SMP Negeri 5 Kupang.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan dari karakteristik media AutoPlay Media Studio yang menyajikan materi melalui **teks, gambar, suara, animasi, dan interaktivitas**. Berdasarkan observasi, siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih antusias, aktif berdiskusi, dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol yang cenderung pasif ketika mengikuti pembelajaran konvensional. Media interaktif juga membantu siswa memahami materi Sistem Komputer yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan animasi sehingga konsep menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil penelitian ini sejalan dengan **Teori Multimedia Learning dari Richard E. Mayer**, yang menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata dan gambar. AutoPlay Media Studio menerapkan prinsip tersebut

melalui penggunaan teks, gambar, suara, dan animasi secara terpadu. Kombinasi berbagai bentuk informasi tersebut membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendukung pemahaman terhadap materi Sistem Komputer.

Selain itu, hasil penelitian juga sesuai dengan **Cone of Experience Edgar Dale**, yang menekankan pentingnya keterlibatan pengalaman dan indera dalam proses pembelajaran. Penggunaan gambar, suara, animasi, serta interaksi dalam media membuat siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat secara lebih aktif dalam proses belajar. Kondisi tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis AutoPlay Media Studio lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sistem Komputer. Keunggulan tersebut terlihat dari peningkatan nilai yang lebih besar pada kelas eksperimen, perbedaan rata-rata post-test sebesar

19,33 poin, serta hasil uji-t yang menunjukkan perbedaan signifikan. Media AutoPlay Media Studio dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran Informatika karena mampu membuat materi lebih visual, interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis **AutoPlay Media Studio** berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Komputer kelas VII SMP Negeri 5 Kupang. Media ini memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional serta membantu siswa memahami materi melalui penyajian yang visual dan interaktif.

Media AutoPlay Media Studio dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan materi dan sampel yang lebih luas serta mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi, keaktifan, dan kemandirian belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dale, E. (1969). *Audiovisual methods in teaching* (3rd ed.). New York, NY: Holt, Rinehart and Winston.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (Eds.). (2021). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge, England: Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.