

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI AUTOPLAY QUIZ MAKER TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VIII SMP NEGERI 3 SAKRA TIMUR

¹Hadi Gunawan Sakti dan ²Endah Resnandari Puji Astuti

¹²Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Pendidikan Mandalika, Jl. Pemuda No 59A, Mataram, Indonesia.

Email Korespondensi: endahresnandari@undikma.ac.id

Histori Artikel	Abstrak
<p>Diterima: Maret 2021 Direvisi: April 2021 Dipublikasi: Mei 2021</p>	<p>Dalam proses pembelajaran guru masih belum maksimal dalam menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi pasif. Untuk itu guru seharusnya dituntut untuk lebih bisa mendisain atau mengemas suatu materi dengan menggunakan media pembelajara, sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Rumusan dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quiz Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur. Tujuan dalam penelitian ini adalah: "Ingin Mengetahui pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Quiz Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur". Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan true pre-eksperimental design, dengan bentuk one group pretest–posttest design Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan true pre-eksperimental design, dengan bentuk one group pretest–posttest design Populasi dalam penelitian ini adalah: seluruh siswa kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur yang sebagian besar belum mampu dalam Meningkatkan Hasil Belajar, sampel yang digunakan adalah: berjumlah 20 orang siswa. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes sebagai metode pokok dan metode observasi, dokumentasi sebagai metode pelengkap. Untuk analisis data menggunakan rumus t-test. Hasil penelitian yaitu: nilai t hitung sebesar 5.133 dan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan N = 20 sebesar 2.093. Dengan demikian nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t pada tabel (5.133 > 2.093) sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini "signifikan". Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis Nol (H0) di tolak dan hipotesis alternatif (Ha) di terima. Maka kesimpulan analisis dalam penelitian ini adalah: Ada pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quiz Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur.</p> <p>Kata Kunci: <i>Media, Autoplay Quiz Maker, Hasil Belajar.</i></p>
Article History	Abstract
<p>Received: March 2021 Revised: April 2021 Published: May 2021</p>	<p>[The Effect of Using Application-Assisted Learning Media Autoplay Quiz Maker Against Learning Results Students in Integrated Science Subjects Class VIII SMP Negeri 3 Sakra Timur] Teacher in the proses is still not maximized using media as a tool in the process so make students become passive. For that teachers should be required to be more of a design material by using instructional media. So that learning becomes effective and enjoyable. The statement of the problem in this study was: is there the effective of media based application learning autoplay quiz maker of towards students' Outcomes n IPA subject class VIII of SMPN 3 Sakra Timur. The purposes of this study was: aims to determine the effective of media based application learning autoplay quiz maker of towards students' Outcomes n IPA subject class VIII of SMPN 3 Sakra Timur. This study used an experimental method to design true pre- experimental design, the shape of one group pretest-possstest design this study used and experimental method to design true pre-experimetal design, the shape of one group pretest-posttest design. Population in this study are: All of student class VIII IN SMN 3 Sakra Timur largely been unable to improve studen's Outcome the sample used test</p>

as the principal method, observation, and documentation as a complementary method. For data analysis used t-test formula. The result of the study was: t-test was 5,133 and t-table at a significance level of 5% with N= 20 was 2.093. Thus the t-test was greater than the t-table (5.133 > 2.093) so it can be concluded that the study was "significant". This shows that the hypothesis H₀ was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was received. So the conclusion of analysis in this study are: There was the effective of media based application learning autoplay quiz maker of towards students' Outcomes in IPA subject class VIII of SMP Negeri 3 Sakra Timur.

Keywords: Media, Autoplay Quiz Maker, Learning Outcomes.

How to Cite this Article?

Sakti, H.G. & Astuti, E.R.P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Autoplay Quiz Maker* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMP Negeri 3 Sakra Timur. *Lentera Pendidikan Indonesia*, 2 (2), 51-58.

PENDAHULUAN

Teknologi pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus ilmu pendidikan. Belajar bukan hanya dilakukan oleh individu, melainkan oleh kelompok, bahkan juga diperuntukkan oleh organisasi secara keseluruhan. Dengan adanya teknologi pendidikan, maka dapat belajar di mana saja, kapan saja, pada siapa saja, mengenai apa saja, dengan cara dan sumber dari mana saja, disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Teknologi pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar" AECT (dalam Januszewski, 2008: 1). Definisi ini menegaskan adanya lima domain (kawasan) teknologi pendidikan, yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, dan kawasan penilaian baik untuk proses maupun sumber belajar. Seorang teknologi pendidikan bisa saja memfokuskan bidang garapannya dalam salah satu kawasan tersebut. Aplikasi teknologi pendidikan juga tidak terlepas dari lima kawasan tersebut. Seels & Richey (dalam Januszewski, 2008: 12) yang menjelaskan bahwa "demi menjaga keutuhan definisi kegiatan-kegiatan dalam setiap kawasan teknologi pendidikan dapat dikaitkan baik kepada proses maupun sumber pembelajaran".

Pendidikan merupakan sumber daya insani yang sepatutnya mendapatkan perhatian terus menerus dalam upaya peningkatan mutunya. Peningkatan mutu pendidikan berarti pula peningkatan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu perlu dilakukan pembaruan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu tanpa henti. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik ditingkat local, nasional, maupun global.

"Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dengan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan latihan" (dalam Sugihartono, dkk, 2007: 3). Pendidikan dapat diperoleh secara formal maupun informal. Pendidikan yang dibahas sekarang ini adalah pendidikan formal yaitu pendidikan yang diadakan pada lingkup sekolah. Melalui pendidikan inilah berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Proses pembelajaran pada hakikatnya diarahkan untuk membelajarkan siswa agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Artinya, siswa harus dijadikan sebagai pusat dari segala kegiatan, sehingga dalam perencanaan dan mendesain pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa yang bersangkutan.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru mata pelajaran TIK Pada kondisi awalnya cara guru mengajar di Maka peran media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, mengingat pentingnya peran dari media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guru diharapkan mampu menguasai media yang akan diterapkan agar proses pembelajaran akan lebih efektif. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pada mata pelajaran IPA Terpadu, mempunyai peran penting di dalamnya. IPA Terpadu pada dasarnya adalah pelajaran yang mempelajari pengetahuan alam yang tidak asing lagi bagi kita, dan melalui IPA Terpadu, kita bisa mengatur banyak hal dalam hidup dengan baik, disisi lain IPA Terpadu merupakan

subyek yang sangat penting dalam sistem pendidikan diseluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan IPA Terpadu sebagai prioritas utama yang tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibandingkan dengan Negara lainnya yang memberikan tempat bagi IPA Terpadu sebagai subyek yang sangat penting. IPA Terpadu dalam pengembangan ilmu pengetahuan perlu dikembangkan pemahaman konsep. Teori dan sampai pada implementasinya, sehingga penyampaian IPA Terpadu tidak hanya sekedar menghafal maupun penyampaian yang anti realitas. Mempelajari IPA Terpadu termasuk kebutuhan penting bagi setiap manusia, IPA Terpadu juga mengajak manusia berfikir logis, praktis berjiwa kreatif, dan bersikap positif. IPA Terpadu memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain dalam semua jenjang pendidikan. Tetapi kenyataan yang terjadi selama ini siswa malah menganggap IPA Terpadu sebagai monster yang paling menakutkan. IPA Terpadu dianggap sebagai kesulitan dan hal yang paling dibenci dalam proses belajar disekolah, padahal ketidaksenangan pada suatu pelajaran berpengaruh Terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Karena kondisi pembelajaran yang tidak menyenangkan, akan dapat memberikan situasi belajar menjadi kurang efektif, kondusif, dan efisien, maka siswa akan menjadi malas belajar.

Maka peran media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, mengingat pentingnya peran dari media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tersebut, guru diharapkan mampu menguasai media yang akan diterapkan agar proses pembelajaran akan lebih efektif. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pada mata pelajaran IPA Terpadu, mempunyai peran penting di dalamnya. IPA Terpadu pada dasarnya adalah pelajaran yang mempelajari pengetahuan alam yang tidak asing lagi bagi kita, dan melalui IPA Terpadu, kita bisa mengatur banyak hal dalam hidup dengan baik, disisi lain IPA Terpadu merupakan subyek yang sangat penting dalam sistem pendidikan diseluruh dunia. Negara yang mengabaikan pendidikan IPA Terpadu sebagai prioritas utama yang tertinggal dari kemajuan segala bidang (terutama sains dan teknologi), dibandingkan dengan Negara lainnya yang memberikan tempat bagi IPA Terpadu sebagai subyek yang sangat penting. IPA Terpadu dalam pengembangan ilmu pengetahuan perlu dikembangkan pemahaman konsep. Teori dan sampai pada implementasinya, sehingga penyampaian IPA Terpadu tidak hanya sekedar menghafal maupun penyampaian yang anti realitas. Mempelajari IPA Terpadu termasuk kebutuhan penting bagi setiap manusia, IPA Terpadu juga mengajak manusia berfikir logis, praktis berjiwa kreatif, dan bersikap positif. IPA Terpadu memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain dalam semua jenjang pendidikan. Tetapi kenyataan yang terjadi selama ini siswa malah menganggap IPA Terpadu sebagai monster yang paling menakutkan. IPA Terpadu dianggap sebagai kesulitan dan hal yang paling dibenci dalam proses belajar disekolah, padahal ketidaksenangan pada suatu pelajaran berpengaruh Terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Karena kondisi pembelajaran yang tidak menyenangkan, akan dapat memberikan situasi belajar menjadi kurang efektif, kondusif, dan efisien, maka siswa akan menjadi malas belajar.

Hasil tersebut dikarenakan masih banyak sekolah yang melaksanakan proses belajar mengajar secara konvensional, yaitu pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru dan kurang memberikan variasi dalam pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajarannya, model pembelajaran konvensional yaitu guru menerangkan suatu konsep, lalu siswa diberi contoh soal dan latihan. Kemudian, siswa menjawab soal sesuai urutan jalan penyelesaian soal yang telah dijelaskan oleh guru. Pengajaran seperti ini masih kurang efektif dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan, bahwa didalam proses tersebut terdapat beberapa masalah, didalam proses belajar mengajar, yaitu, selalu ada siswa yang mengalami problematika atau kesulitan belajar, apalagi pada bidanag IPA Terpadu yang selalu dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan membuat pusing, karena selalu menguras pikiran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yang harus segera ditangani dan dipecahkan oleh kita semua khususnya para guru sebagai pendidik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba untuk menerapkan media pembelajaran berbasis Autoplay Quis Maker untuk mempermudah proses pembelajaran mata pelajaran IPA Terpadu pada siswa kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur Kubur. Alasan dipilihnya media pembelajaran berbantuan aplikasi Autoplay Quis Maker ini, dikarena media tersebut belum

pernah diterapkan di SMP Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba untuk menerapkan media pembelajaran berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker untuk mempermudah proses pembelajaran mata pelajaran IPA Terpadu pada siswa kelas VIII di SMP SMPN 3 Sakra Timur. Alasan dipilihnya media pembelajaran berbasis Aplikasi Autoplay Quis Maker ini, karena media tersebut belum pernah diterapkan di SMP SMPN 3 Sakra Timur dan sangat menarik jika diterapkan pada siswa, siswa akan lebih aktif untuk belajar sendiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat memberikan motivasi dan hasil belajar kepada siswa dan juga memudahkan untuk menyampaikan materi pelajaran terkait dengan mata pelajaran IPA Terpadu di kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur dan sangat menarik jika diterapkan pada siswa, siswa akan lebih aktif untuk belajar sendiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat memberikan motivasi dan hasil belajar kepada siswa dan juga memudahkan untuk menyampaikan materi pelajaran terkait dengan mata pelajaran IPA Terpadu di kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur

METODE

Untuk mendukung pelaksanaan penelitian, diperlukan rancangan penelitian agar pelaksanaan penelitian dapat berjalan dengan lancar. Riyanto (2001: 100) "Rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan jelas tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat dijadikan pijakan dasar penilaian baik oleh peneliti sendiri maupun orang lain Terhadap semua langkah-langkah yang diambil". Sedangkan Sugiyono (2005: 302) mengatakan bahwa rancangan pada dasarnya merupakan keseluruhan proses penelitian dan penentuan yang berlangsung tentang hal-hal yang dilakukan. Rancangan penelitian adalah pedoman yang berisi langkah-langkah yang akan di ikuti oleh peneliti untuk melakukan penelitiannya. Penelitian dilakukan di SMPN 3 Sakra Timur.

Data yang diperlukan berupa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker yang diperoleh melalui pengadaaan tes, sedangkan dokumentasi sebagai pelengkap.

Jenis metode eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik studi populasi dengan strategi One group pretest posttest design. Design dalam jenis penelitian ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest sesudah diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil penelitian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan 3.1 sebagai berikut:

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Gambar 1. Rancangan Penelitian

Keterangan:

O_1 = Pretest (nilai sebelum treatment)

X = Treatment

O_2 = Posttest (nilai sesudah treatment) (Sugiyono, 2015: 111)

Dari uraian di atas, karna melihat pengaruh perlakuan (Treatment), maka ada variabel yang mempengaruhi dari variabel terikat. Variabel yang mempengaruhi disebut variabel penyebab, variabel bebas atau independent variabel (O_1), sedangkan variabel akibat disebut variabel tidak bebas tergantung, variabel terikat atau dependent variabel (O_2). Dengan demikian, maka penelitian ini memiliki dua variabel yaitu, pembelajaran berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker sebagai variabel sebab (O_1) dan Terhadap Hasil Belajar sebagai variabel akibat (O_2). Dalam sebuah penelitian tentunya harus menggunakan populasi dan sampel sebagai obyek ataupun subyek Populasi dalam penelitian dapat pula diartikan sebagai keseluruhan unit analisis, Untuk memperdalam pengetahuan mengenai populasi dan sampel dalam melakukan sebuah penelitian, maka beberapa ahli menguraikan pengertian populasi sebagai berikut: Martono (2015:117) menjelaskan populasi merupakan "keseluruhan obyek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan

dengan masalah penelitian atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti". Sedangkan Sugiyono (2011:90) mendefinisikan populasi adalah "wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa populasi merupakan keseluruhan individu atau obyek dalam kelompok besar yang dimaksudkan untuk diteliti. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SMPN 3 Sakra Timur.

Sampel merupakan bagian dari populasi. Sehubungan dengan sampel beberapa ahli menjelaskan sebagai berikut: Sugiyono (2015:118), menjelaskan merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Atau, sampel dapat didefinisikan sebagian anggota populasi yang dipilih dengan menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi. Pendapat lain mengatakan bahwa sampel merupakan "bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut" (Hulfian, 2014: 34).

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Sugiyono (2013: 118). Sedangkan Soehartono (2004: 57) berpendapat bahwa, "sampel merupakan suatu bagian dari populasi yang akan diteliti dan yang dianggap dapat menggambarkan populasinya". Dalam penelitian ini peneliti tidak membahas lebih lanjut tentang sampel, dikarenakan penelitian ini memakai studi populasi yaitu jumlah sampel sebanyak 20 siswa.

Sugiyono, (2012: 22) dalam buku metode penelitian dijelaskan bahwa, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah: mendapatkan data. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan menggunakan metode tes sebagai metode pokok, sedangkan metode dokumentasi sebagai pelengkap.

Sehubungan dengan penelitian ini, maka sesuai dengan gejala yang diteliti yaitu pengaruh pemanfaatan media tutorial berbentuk film (Motion pictures) maka rumus yang digunakan adalah analisis data statistik dengan rumus t-tes sebagai berikut:

$$\text{Rumus } t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan rumus:

t = Nilai t

Md = Mean dari deviasi (d) antara post test dengan pre-test

Xd = Deviasi masing-masing subjek (dMd)

$\sum x^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya subjek

db = Ditemukan dengan N-1 (Suharsimi, 2013:125).

Langkah analisis yang akan ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan hipotesis Nihil (Ho).
2. Membuat tabel kerja.
3. Memasukan data kedalam rumus.
4. Menguji nilai t.
5. Menarik kesimpulan.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini penentuan subyek penelitian menggunakan study populasi yang dimana terbatas pada siswa kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur yang berjumlah 20 orang siswa.

Adapun jumlah sampel yang dimaksud pada kelas tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Data Tentang Jumlah Populasi Sampel Kelas VIII

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	VIII			20

Berdasarkan hasil uji t-test menunjukkan nilai t hitung sebesar 5.133 maka berdasarkan taraf signifikan 5 % dan db = 19 ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 2.093. Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel ($5.133 > 2.093$), Karena t hitung lebih besar dari harga t tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol di tolak dan hipotesis alternatif diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA terpadu Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur.

Berdasarkan data hasil penemuan dalam penelitian, yang kemudian dimasukkan ke dalam tabel kerja serta dianalisis dengan cara memasukkannya ke dalam rumus t-test, yang kemudian mengkonsultasikan nilai t-hitung dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5%, dan dibandingkan dengan teori-teori di atas, maka penelitian ini dapat dikatakan signifikan. Berdasarkan landasan teori yang diajukan Suyono dan Hariyanto (2011: 127) menyatakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman belajar sebagai hasil interaksi dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung kepada apa yang telah diketahui pembelajar melalui konsep-konsep, tujuan dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari, dibandingkan dengan analisis data yang diperoleh oleh peneliti dengan data pre-test post-test ternyata hipotesis alternatif (H_a) berbunyi: Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA terpadu Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur.

Hamalik (1994: 6) menyatakan bahwa media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai setiap guru profesional. Dengan demikian, bahwa pelaksanaan penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Quis Maker mempunyai peranan yang positif dalam membantu Siswa dalam membentuk motivasi serta hasil prestasi yang baik pada siswa kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur. Oleh karenanya kepada pihak yang terkait dalam pelaksanaan penerapan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Quis Maker, hendaknya tetap melaksanakan Media Pembelajaran berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker ini, dan melakukan kerjasama yang baik serta di lakukan secara intensif dan terprogram, karena terbukti bahwa penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker akan membantu siswa dalam melakukan proses belajar yang menyenangkan sehingga timbul perubahan motivasi positif dalam belajar disertai dengan hasil prestasi, juga kepada siswa sebagai subyek pelaku, hendaknya betul-betul memanfaatkan proses belajar dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker, selain itu pula kepada kepala sekolah, hendaknya selalu menjalin kerjasama yang baik dengan orang tua/wali murid, guru pembimbing, guru bidang studi, wali kelas serta pihak-pihak lainnya.

Dalam rangka membantu siswa dalam membentuk kemampuan berfikirnya dan yang tidak kalah penting juga adalah orang tua/wali murid, hendaknya terus mendorong dan mengarahkan anak-anaknya dengan sebaik-baiknya dalam pembentukan cara berfikir dalam proses pengawasan belajar, sehingga mereka akan dapat diterima oleh lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat sekitarnya yang pada akhirnya akan mendatangkan kebahagiaan hidup, sehingga ia akan terhindar dari keterasingan dalam pergaulan. Analisa yang sudah peneliti lihat selama penelitian berlangsung bahwa sebelum dilakukan penerapan Media Pembelajaran berbantuan Aplikasi Autopay Quis Maker siswa sangat enggan dan sering malu-malu untuk berbicara dan sering melakukan hal-hal yang kurang baik di sekolah. terkadang juga siswa kurang mampu berinteraksi dengan guru serta dengan teman sekelasnya, tapi setelah peneliti melakukan penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker ini siswa tidak lagi malu-malu dalam bertanya malahan siswa lebih aktif dalam bertanya serta dalam belajarpun terjadi perubahan yang meningkat. Dari hasil analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 5.133 maka berdasarkan

taraf signifikansi 5% dan $d.b = 19$ ternyata besarnya angka batas penolakan hipotesis nol yang dinyatakan dalam tabel distribusi t adalah 2.093

Kenyataan ini menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari pada nilai t tabel (5.133 > 2.093), Karena t hitung lebih besar dari harga t tabel, maka penelitian ini dikatakan signifikan. Hal ini berarti bahwa hipotesis nol di tolak dan hipotesis alternatif diterima, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat di simpulkan bahwa: Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur.. Hal ini dapat di lihat dari hasil penelitian yaitu: nilai t hitung sebesar 5.133 dan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 19$, lebih besar dari pada nilai t pada tabel (5.133 > 2.093) sehingga dapat di simpulkan bahwa: Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA terpadu Kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur.

REKOMENDASI

Berdasarkan simpulan diatas, peneliti memberikan rekomendasi, antara lain; 1) Kepala Sekolah, supaya lebih memperhatikan pasilitas yang dibutuhkan oleh guru IPA Terpadu demi terlaksananya Proses Belajar dengan pendekatan Media Pembelajaran berbantuan Aplikasi Autoplay Quis Maker bagi siswa-siswi di SMPN 3 Sakra Timur, 2) Guru IPA Terpadu, supaya kreatif dan cepat tanggap untuk menggunakan media pembelajaran dengan yang berbantuan aplikasi Autoplay Quis Maker untuk membantu dalam proses membentuk kemampuan dalam memahami materi yang disampaikan pada siswa, 3) Siswa supaya dijadikan kontribusi bagi diri sendiri demi terbentuknya cara belajar yang mudah dan menyenangkan.

REFERENSI

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Duraisy, 2009. *Pengembangan Multimedia Interaktif Matapelajaran TIK Pokok Materi Penggunaan Perangkat Lunak Grafis untuk Siswa Kelas XII Semester 1 di MAN Gresik*. IKIP Mataram. 2011. *Pedoman Pembimbingan dan Penulisan Karya Ilmiah*. Mataram.
- Januszewski, A. 2008. *Educational Technology*. New York London: LEA.
- Kistatuhu. 2012. *Penggunaan Multimedia melalui program autoplay dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas XI IPS 2 MAN Tiogo Blitar Malang*, Tesis S2. Institut Agama Islam Tulungagung.
- Mardalis. 2004. *Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nurman, 2015. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran OE (Opend Ended) Berbasis multimedia intraktif terhadap prestasi belajar mata pelajaran TIK pada siswa kelas VIII SMPN Satap 1 Kayangan KLU Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Omear Hamalik. 1994. *Pendekatan Baru Strategi belajar Mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru.
- Prastika, P. 2013. *Pengaruh penggunaan media I-Games pembelajaran terhadap efektifitas belajar siswa*.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Belajar.
- Riduwan. 2012. *Pengantar Statistik Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, A. 2011. *Aplikasi Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Rusman. 2013. *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman. 2012. *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Soehartono, Irawan. 2004. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyono, H. 2011. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yoto, W. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Permesinan Kelas X Di SMK Nasional Malang*, 18 (1) 08-09