

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI JENIS-JENIS ALAT BERAT PADA PEKERJAAN KONSTRUKSI

Mokhammad Dicky Kurniawan

Mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email: kurniawanmokhammad87@gmail.com

Gde Agus Yudha Prawira Adistana

Dosen Jurusan Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dan ketuntasan belajar siswa menggunakan media pembelajaran *autoplay media studio*. Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design*. Pelaksanaannya di SMK Negeri 1 Kemlagi, jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) dan waktu penelitian dilakukan pada semester gasal tahun ajaran 2018/2019.

Sampel yang digunakan adalah siswa kelas X DPIB 2 dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas X DPIB 1 dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dengan menganalisa kelayakan perangkat pembelajaran, keterlaksanaan pembelajaran, ketuntasan belajar dan uji hipotesis dengan *one sample t test* dan *independent sample t test*.

Data analisa memaparkan ketuntasan belajar siswa, sekaligus memperkuat ketuntasan belajar siswa meningkat dikarenakan oleh *treatment* penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang sebelumnya sudah diterapkan pada pembelajaran sehari-hari pada kelas X DPIB digabungkan dengan media pembelajaran interaktif *autoplay media studio* terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa, terlihat dengan jumlah siswa mencapai KKM (tuntas) sebanyak 25 siswa dan siswa berada di bawah KKM (tidak tuntas) sebanyak 5 siswa, dibandingkan dengan kelas kontrol dengan jumlah siswa mencapai KKM (tuntas) sebanyak 20 siswa dan siswa berada di bawah KKM (tidak tuntas) sebanyak 11 siswa

Kata Kunci : *Autoplay Media Studio*, Keterlaksanaan Pembelajaran, Ketuntasan Belajar.

Abstract

This study aims to determine the feasibility of learning and completeness of student learning using *autoplay media studio* learning media. The research design used was a non equivalent control group design. The implementation is in State Vocational School 1 Kemlagi, majoring in Model Design and Building Information (DPIB) and the time of research is conducted in the odd semester of the 2018/2019 academic year.

The sample used was class X DPIB 2 students with 30 students as the experimental class and students in class X DPIB 1 with 31 students as the control class. The data analysis technique used is descriptive analysis by analyzing the feasibility of learning devices, the feasibility of learning, mastery learning and hypothesis testing with one sample t test and independent sample t test.

Analysis data describes the completeness of student learning, while strengthening student mastery learning due to the treatment of the application of learning using direct instruction models that were previously applied to daily learning in class X DPIB combined with *autoplay media learning studio* media proved to improve student learning completeness, seen by the number of students reaching KKM (complete) as many as 25 students and students under the KKM (incomplete) as many as 5 students, compared with the control class with the number of students reaching KKM (complete) as many as 20 students and students are under KKM (incomplete) as many as 11 students

Keywords : *Autoplay Media Studio*, Implementation of, Learning Completeness.

PENDAHULUAN

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan suatu lembaga pendidikan yang berupaya mencetak lulusan siap kerja. Agar dapat mencapai tujuan tersebut. Sekolah

Menengah Kejuruan harus meningkatkan kualitas peserta didiknya. Sarana dan prasarana merupakan faktor yang penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila

semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai.

Perangkat pembelajaran merupakan suatu perangkat yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, seorang tenaga pendidik atau guru hendaknya mampu dan kreatif dalam mengajar sehingga siswa bisa fokus dan paham akan materi yang disampaikan. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun perangkat pembelajaran yang berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Devi, dkk. 2009).

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu dari beberapa jenis media yang di gunakan dalam pembelajaran, media interaktif merupakan metode komunikasi dimana output dari media berasal dari masukan pengguna, media interaktif yang bekerja dengan pengguna partisipasi, media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik pada sistem dan tampilan media untuk kenikmatan yang lebih baik, media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer.

Dasar-dasar konstruksi bangunan adalah ilmu yang mempelajari tentang hal-hal dan wujud fisik bangunan yang berhubungan dengan perencanaan dan pelaksanaan maupun perbaikan bangunan. Bangunan biasanya dikonotasikan dengan rumah, gedung, ataupun segala sarana, prasarana atau infrastruktur.

Berdasarkan hasil survey awal penelitian tanggal 19 Juli 2018 di SMK Negeri 1 Kemlagi program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB), salah satu guru mata pelajaran konstruksi bangunan mengatakan bahwa kurangnya pemahaman pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi, dikarenakan guru masih menggunakan metode penyampaian materi ceramah dan modul, pembelajaran seperti ini lebih banyak menuntut keaktifan guru sehingga siswa pasif selama proses pembelajaran. Kondisi belajar mengajar seperti ini belum terlaksana secara optimal karena masih bersifat satu arah (teacher centered), yang berakibat siswa menjadi bosan dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung dan merasa bosan, sehingga berpengaruh pada ketuntasan belajar siswa, terlihat pada hasil tes kognitif siswa ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk memecahkan masalah tersebut maka timbul pemikiran untuk melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran baru di SMK Negeri 1 Kemlagi program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi (DPIB). Penerapan media yang dimaksud adalah penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan autoplay media

studio pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi kelas X DPIB.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan autoplay media studio pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi kelas X DPIB di SMK Negeri 1 Kemlagi; (2) Mengetahui ketuntasan belajar siswa antara kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan autoplay media studio dan kelas kontrol tanpa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan autoplay media studio pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi di SMKN 1 Kemlagi.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2010:41), "Model pengajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah".

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (seels dan Glasgow dalam arsyad 2011: 26).

Menurut Wijaya, I., & Rakhmawati, L. (2015:958), "Autoplay Media Studio selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus". Perangkat lunak Autoplay Media Studio dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi Computer Based Training (CBT), sistem AutoPlay/AutoRun menu CD-ROOM, presentasi marketing interaktif, CD Business Cards, dan lain-lainnya.

Penelitian Terzia Agung Nugroho tahun 2017 yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Pada Mata Pelajaran Konstruksi Kusen Daun Pintu dan Jendela di SMK Negeri 1 Madiun". Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) validasi media pembelajaran dari beberapa validator dikategorikan sangat baik dengan persentase 86% sedangkan hasil validasi rencana pelaksanaan pembelajaran dikategorikan sangat baik dengan persentase 84%, dan butir soal dikategorikan baik dengan hasil rating 82%. (2) Respon siswa terhadap media pembelajaran sebesar 88% dengan kategori sangat menarik. (3) Analisis hasil belajar disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan

media pembelajaran interaktif. $t_{hitung} 4,687 > t_{tabel} 1,67$ dengan taraf signifikansi 0,05.

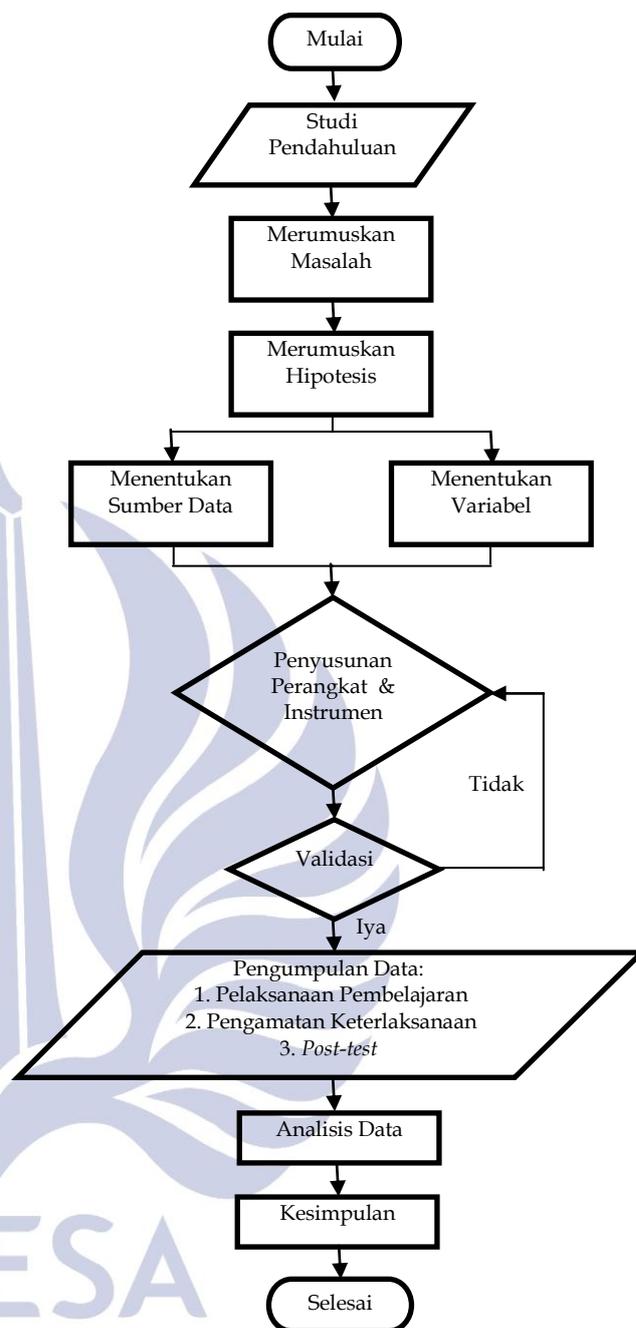
Mokhammad Busiri tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Diklat Rencana Anggaran Biaya (RAB) Di SMK Negeri 2 Surabaya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Perangkat pembelajaran dinyatakan layak dengan nilai rata-rata 90,13%. (2) Media pembelajaran dinyatakan layak untuk dikembangkan dengan rata-rata hasil rating 87,38%. (3) hasil angket respon siswa didapat kategori sangat setuju dengan rata-rata hasil rating 84,89%. (4) Hasil analisis perhitungan prestasi siswa menunjukkan bahwa t_{hitung} sebesar 3,449. Dengan nilai t_{tabel} 2,042 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa nilai prestasi siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami peningkatan setelah dibandingkan dengan nilai KKM. (5) Hasil analisis keterlaksanaan perangkat pembelajaran sudah sesuai dengan rata-rata rating 79,65 %.

METODE

Penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental Design*. Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *non equivalent control group design*, menempatkan subyek penelitian kedalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kategori kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *autoplay media studio* dengan model pembelajaran *direct instruction* pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi sedangkan kelas kontrol merupakan kelompok yang mendapat perlakuan menggunakan model pembelajaran *direct instruction* tanpa *autoplay media studio* dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2016: 79), “Desain penelitian ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen tidak dipilih secara *random*”

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Progam Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 1 Kemplagi Tahun Ajaran 2018/2019. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2016: 85), “Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Berdasarkan pertimbangan pemilihan kelas sebagai sampel, peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas X DPIB 2 dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan X DPIB 1 dengan jumlah 31 siswa sebagai kelas kontrol.

Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan penelitian, dapat dilihat pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1. Flowchart Langkah Penelitian

Perangkat dalam penelitian ini adalah: (1) Silabus; (2) RPP; (3) *Handout*; (4) Soal *Post-test*; (5) Media Pembelajaran, sedangkan instrument pada penelitian ini adalah : (1) Lembar Pengamatan; (2) Lembar Validasi; (3) Lembar Tes.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: (1) Metode Observasi, data yang diperoleh adalah data keterlaksanaan pembelajaran; (2) Metode Angket, data yang diperoleh adalah data hasil validasi perangkat pembelajaran (silabus, RPP, *Handout*, Soal *post-test* dan media); (3) Metode Tes, data yang diperoleh adalah data hasil *post-test* untuk ranah kognitif.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi:

1. Analisis Penilaian Kelayakan

Analisis kelayakan perangkat pembelajaran menggambarkan tentang layak atau tidaknya perangkat pembelajaran yang dibuat dan digunakan dalam proses belajar mengajar. Hasil tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Keterangan :

P (%) = hasil skor

$\sum f$ = jumlah skor dari keseluruhan responden

N = jumlah validator

I = skor maksimal

R = jumlah soal / indikator

Hasil perhitungan tersebut, dikonversikan dengan skala *Likert* sesuai Tabel 1:

Tabel 1. Skala *Likert*

Kriteria	Presentase (%)
Sangat Layak Digunakan	81-100
Layak Digunakan	61-80
Cukup Layak Digunakan	41-60
Kurang Layak Digunakan	21-40
Tidak Layak Digunakan	0-20

Sumber: (Riduwan, 2013:23)

2. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran

Analisis dilakukan terhadap hasil observasi kegiatan mengajar guru selama. Hasil pengamatan tersebut dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P (\%) = \frac{\sum F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Hasil perhitungan tersebut, dikonversikan dengan skala *Likert* sesuai Tabel 2:

Tabel 2. Skala *Likert*

Penilaian Kualitatif	Presentase (%)
Terlaksana dengan Sangat Baik	81-100
Terlaksana dengan Baik	61-80
Terlaksana dengan Cukup Baik	41-60
Terlaksana dengan Buruk	21-40
Tidak Terlaksana	0-20

Sumber: (Riduwan, 2013:23)

3. Analisis Hasil Belajar

Analisis hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini berupa *post-test*, dilakukan setelah proses pembelajaran berakhir. Lembar tes yang digunakan pada penelitian ini yakni dalam bentuk esai yang memerlukan jawaban yang bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Lembar hasil belajar ini nantinya akan digunakan untuk menilai pengaruh pemberian materi dengan Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Autoplay Media Studio* terhadap ketuntasan belajar siswa kelas X DPIB SMKN 1 Kemlagi. Untuk mencari akumulasi

ketuntasan belajar siswa dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah jawaban benar siswa}}{\text{Jumlah total soal}} \times 100$$

Sedangkan ketuntasan belajar siswa dikatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ individu tuntas.

$$\text{Ketuntasan Kelas} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah total siswa}} \times 100\%$$

4. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis dalam penelitian ini diterima atau ditolak. Sebelum dilakukan uji hipotesis harus dilakukan uji persyaratan analisa: (1) Uji Normalitas (2) Uji Homogenitas. Hipotesis yang digunakan adalah hipotesis deskriptif dengan uji pihak kiri dan uji dua pihak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada BAB IV ini akan diuraikan hasil penelitian dan analisis data penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Kemlagi. Data yang disajikan adalah rekapitulasi hasil validasi kelayakan perangkat dan instrument penelitian, keterlaksanaan pembelajaran dan hasil belajar siswa terhadap penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan dan pada setiap pertemuan diadakan *post-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa di SMK Negeri 1 Kemlagi.

Penelitian dilaksanakan setelah seluruh persiapan selesai. Persiapan tersebut meliputi validasi perangkat pembelajaran, media pembelajaran dan instrumen pembelajaran oleh ahli yaitu dosen Teknik Sipil Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan di SMK Negeri 1 Kemlagi. Rekapitulasi hasil validasi kelayakan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan

No	Perangkat/ Instrument	Prosentase	Keterangan
1	Silabus	87,3%	Sangat Layak
2	RPP	87,9%	Sangat Layak
3	Handout	86%	Sangat Layak
4	Soal <i>Post-test</i>	79,2%	Layak
5	Media	80%	Layak
6	Instrumen	81%	Sangat Layak

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Penilaian keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi yang meliputi beberapa aspek yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup, dinilai oleh 2 orang observer (2 orang

mahasiswa). Penilaian dilakukan pada setiap pertemuan pembelajaran. Data hasil pengamatan keterlaksanaan dengan menggunakan *Autoplay Media Studio* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi di SMK Negeri 1 Kemplagi dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Diagram Presentase Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 2. hasil keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menunjukkan prosentase 80% pada pertemuan ke 1, 87,8% pada pertemuan ke 2 dan 93,9% pada pertemuan ke 3, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengamatan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan 1 berada pada kategori Terlaksana dengan Baik, keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan 2 berada pada kategori Terlaksana dengan Sangat Baik dan keterlaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan 3 berada pada kategori Terlaksana dengan Sangat Baik.

2. Analisis Ketuntasan Belajar Siswa

Analisis ketuntasan belajar Siswa yang digunakan berupa tes ketercapaian aspek pengetahuan (kognitif) :

a) Tes Pengetahuan (kognitif) Kelas Eksperimen

Penelitian ini diukur dengan menggunakan lembar tes tertulis (*post-test*) yang terdiri dari 15 butir soal uraian yang diberikan di akhir pertemuan. Pada setiap pertemuan diberikan 5 butir soal *post-test* setelah diterapkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dengan model pembelajaran *Direct Instruction* dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Kelas Eksperimen

No	TM	Jumlah Siswa		Prosentase	
		≥75	<75	≥75	<75
1	I	24	6	83,3%	16,7%
2	II	27	3	90%	10%
3	III	28	2	83,3%	6,7%

b) Tes Pengetahuan (kognitif) Kelas Kontrol

Penelitian ini diukur dengan menggunakan lembar tes tertulis (*post-test*) yang terdiri dari 15 butir soal uraian yang diberikan di akhir pertemuan. Pada setiap pertemuan diberikan 5 butir soal *post-test* setelah

diterapkan model pembelajaran *Direct Instruction* tanpa media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dapat dilihat pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5. Ketuntasan Belajar Kelas Kontrol

No	TM	Jumlah Siswa		Prosentase	
		≥75	<75	≥75	<75
1	I	18	13	58,1%	41,9%
2	II	24	7	77,4%	22,6%
3	III	27	4	87,1%	12,9%

Berdasarkan Tabel 4 dan Tabel 5 diketahui siswa yang tuntas dan tidak tuntas pada setiap pertemuannya. Ketuntasan belajar kelas pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi yang mencakup hasil belajar siswa dalam tiga kali pertemuan dirata-rata untuk mengetahui ketuntasan belajar kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada penelitian ini dapat dilihat dari Tabel 6 berikut ini:

Tabel 6. Perbandingan Ketuntasan Belajar

No	Jumlah Siswa (eksperimen)		Jumlah Siswa (kontrol)	
	≥75	<75	≥75	<75
1	25	5	20	11

Berdasarkan Tabel 6 diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 30 siswa diantaranya 25 siswa mencapai KKM (tuntas) dan 5 siswa berada di bawah KKM (tidak tuntas). pada kelas kontrol yang berjumlah 31 siswa diantaranya 20 siswa mencapai KKM (tuntas) dan 11 siswa berada di bawah KKM (tidak tuntas). Prosentase perbandingan ketuntasan belajar penelitian dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Diagram Presentase Perbandingan Ketuntasan belajar

3. Uji Statistik

Data yang diuji adalah nilai rata-rata *post-test* pada 3 pertemuan dari kelas eksperimen dan kontrol. "Data tersebut dianalisis untuk menguji hipotesis yang diinginkan." "Hipotesis" penelitian "ini" diuji dengan t-test, t-test digunakan untuk uji komparasi yang mempunyai tujuan untuk membandingkan apakah antara kedua kondisi terdapat perbedaan signifikan atau tidak. Sebelum dilakukan, akan terlebih dahulu

dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Berikut langkah-langkah analisis data pada penelitian ini antaranya:

1) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah sebaran data yang akan dianalisis memiliki distribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan didapatkan nilai signifikansi dari *post-test* kelas eksperimen adalah 0,255 (Sig.) dan nilai signifikansi dari *post-test* kelas kontrol adalah 0,991 (Sig.). Berdasarkan data tersebut yang menunjukkan bahwa nilai probabilitas dari nilai *post-test* kelas eksperimen maupun nilai probabilitas *post-test* kelas kontrol lebih tinggi dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan data yang berupa nilai rata-rata *post-test* pada 3 pertemuan dari kelas eksperimen dan kontrol merupakan data dengan distribusi yang normal.

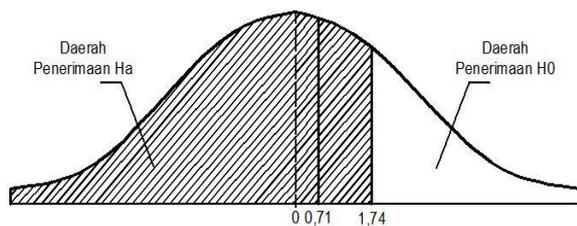
2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan agar dapat diketahui keseragaman kelompok sampel dalam penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan dengan bantuan program SPSS versi 25 dan menggunakan uji *lavene Statistic*, maka dapat diketahui bahwa taraf signifikansi (sig) rata-rata nilai *post-test* pada 3 pertemuan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebesar 0,455 dan lebih besar dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa sampel yang digunakan mempunyai varians yang sama atau homogen.

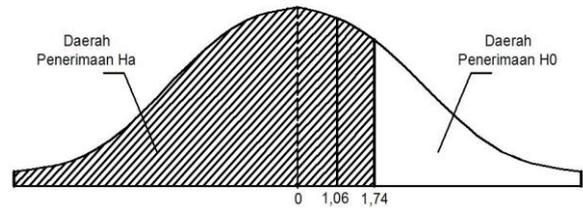
3) Uji Hipotesis Keterlaksanaan Pembelajaran

Hasil analisa keterlaksanaan pembelajaran dari 2 observer perlu dibuktikan hipotesisnya, hasil perhitungan uji pihak kiri didapatkan
 $t_{hitung} (TM1) = 0,71 < t_{tabel} 1,73961$
 $t_{hitung} (TM2) = 1,06 < t_{tabel} 1,73961$
 $t_{hitung} (TM3) = 1,29 < t_{tabel} 1,73961$

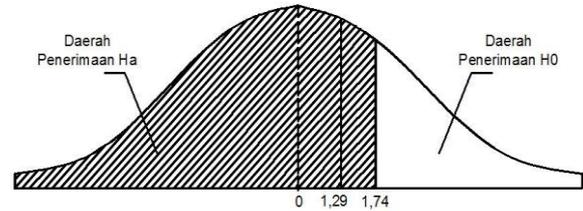
Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya “Keterlaksanaan pembelajaran terhadap penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi di SMK Negeri 1 Kemplagi mendapat presentase $\geq 61\%$ ”. Berikut gambar Uji pihak kiri dari hasil perhitungan hipotesis:



Gambar 4. Kurva Uji Pihak Kiri Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1



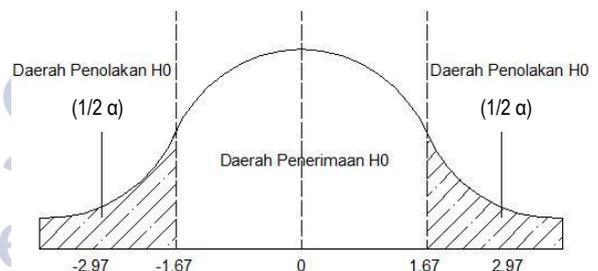
Gambar 5. Kurva Uji Pihak Kiri Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2



Gambar 6. Kurva Uji Pihak Kiri Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3

4) Uji Hipotesis Ketuntasan Belajar

Uji hipotesis dilakukan pada nilai *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS versi 25 hasil dari uji *Independent Sample T-test* menunjukkan taraf signifikansi Sig.(2-tailed) sebesar $0,004 < 0,05$. Hal tersebut berarti bahwa hasil $t_{hitung} <$ taraf signifikansi sebesar 0,05. Selain itu, dapat diketahui besarnya t_{hitung} adalah 2,967 dengan taraf signifikansi 0,001. Sedangkan t_{tabel} dicari melalui tabel distribusi t dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 5\%$, karena bersifat dua sisi dengan *degree of freedom* (df) sebesar 59, sehingga besarnya t_{tabel} adalah 1,67109. Besarnya $t_{hitung} (2,967) > t_{tabel} (1,67109)$.



Gambar 7. Kurva Uji Pihak Kiri Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan 3

Berdasarkan Gambar 7 hasil dari T-test Sig.(2-tailed), menunjukkan analisis t hitung berada pada daerah penolakan H_0 , sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* dan kelas kontrol tanpa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi di SMKN 1 Kemplagi.

Pembahasan

1. Keterlaksanaan Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran sebelum dimulai, perlu disiapkan terlebih dahulu perangkat pembelajaran secara matang seperti silabus, RPP dengan model pembelajaran *Direct Instruction*, media pembelajaran *Autoplay Media Studio* dan evaluasi hasil belajar berupa posttest. Kegiatan pembelajaran diikuti oleh 30 siswa di kelas X DPIB 2 sebagai kelas eksperimen dengan pengajar adalah guru bidang studi Dasar-dasar Konstruksi. Pengamatan pelaksanaan pembelajaran dinilai oleh 2 orang observer dari 2 mahasiswa UNESA. Pengamatan dilakukan pada proses berlangsungnya penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio*. Pengamatan dilakukan selama 3 pertemuan dengan menggunakan instrumen pengamatan yang sudah disediakan.

Berdasarkan analisa perhitungan prosentase keterlaksanaan pembelajaran, didapatkan hasil rata-rata dari 2 observer keterlaksanaan pembelajaran penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* pada pertemuan 1 di kelas X DPIB 2 dengan prosentase sebesar 80% dan berada pada kategori baik, adapun aspek-aspek yang perlu diamati pada keterlaksanaan pembelajaran ini meliputi kegiatan pendahuluan sebesar 80%, kegiatan inti sebesar 80% dan kegiatan penutup sebesar 80%.

Pertemuan 2 di kelas X DPIB 2 dengan prosentase sebesar 87,8% dan berada pada kategori sangat baik, adapun aspek-aspek yang perlu diamati pada keterlaksanaan pembelajaran ini meliputi kegiatan pendahuluan sebesar 85%, kegiatan inti sebesar 89% dan kegiatan penutup sebesar 90%.

Pertemuan 3 di kelas X DPIB 2 dengan prosentase sebesar 93,9% dan berada pada kategori sangat baik, adapun aspek-aspek yang perlu diamati pada keterlaksanaan pembelajaran ini meliputi kegiatan pendahuluan sebesar 95%, kegiatan inti sebesar 92% dan kegiatan penutup sebesar 100%.

Berdasarkan dari 3 pertemuan, keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada X DPIB 2 sebagai kelas eksperimen mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Keterlaksanaan pembelajaran dikatakan efektif atau berhasil apabila kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sudah sesuai dengan perangkat dan telah mencapai kategori Baik atau Sangat Baik. Hal itu didukung dengan persiapan guru yang maksimal dan mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio*, sehingga didapatkan keterlaksanaan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Menurut Nanang Agus Isnantoro (200: 9), "bahwa keterlaksanaan diartikan sebagai sebuah pekerjaan yang harus dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, baik itu diperintah orang lain atau kemauan sendiri".

Hal ini senada dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Mokhammad Busiri (2015), keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan rata-rata rating 79,65 % dan berada pada kategori baik.

2. Ketuntasan Belajar Siswa

Kualitas suatu pembelajaran dapat dilihat dari perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dalam penelitian ini meliputi hasil belajar pada aspek pengetahuan (kognitif). Aspek pengetahuan (kognitif) dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan lembar tes tertulis (*post-test*) yang terdiri dari 15 butir soal uraian. Pada setiap pertemuan diberikan 5 butir soal *post-test* yang diberikan di akhir pertemuan, dikerjakan secara individu untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa tentang materi yang telah diajarkan dengan menerapkan media *Autoplay Media Studio* dengan model pembelajaran *Direct Instruction*. Berdasarkan analisa data dapat diketahui ketuntasan belajar siswa sekaligus memperkuat ketuntasan belajar siswa meningkat dikarenakan oleh treatment penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang sebelumnya sudah diterapkan pada pembelajaran sehari-hari pada kelas X DPIB digabungkan dengan media pembelajaran interaktif *autoplay media studio* terbukti dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa, terlihat dengan jumlah siswa mencapai KKM (tuntas) sebanyak 25 siswa dan siswa berada di bawah KKM (tidak tuntas) sebanyak 5 siswa, dikarenakan siswa berperan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru yang ada di depan kelas dan siswa juga dapat bertanya pada guru bila materi yang disampaikan kurang jelas & sulit untuk dipahami, selain mendapatkan penjelasan dari guru, siswa juga diberikan waktu untuk menganalisa dengan cara mengeksplor materi yang berupa teks, gambar, video yang ada pada *autoplay media studio* dan juga handout sebelum mempresentasikan hasil analisisnya di depan kelas. Siswa dapat mencoba pemahaman terhadap materi yang diajarkan dengan mengerjakan kuis sebelum mengerjakan soal *post-test* dan semua yang berkaitan dengan media pembelajaran dapat dikendalikan sepenuhnya oleh siswa menjadikan siswa tidak terlalu tergantung pada penjelasan dari guru saja, sehingga pemahaman siswa lebih matang dan ketertarikan terhadap materi pelajaran lebih tinggi mengakibatkan output yang berupa ketuntasan belajar menjadi lebih tinggi.

Menurut Seels dan Glasgow dalam arsyad (2011: 26), "Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian". Diterapkannya media pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi guna meningkat hasil belajar siswa. Hasil (*product*) merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsinya, hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan (Purwanto, 2013).

Jadi berdasarkan uraian pembahasan di atas diketahui ketuntasan belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan dengan prosentase ketuntasan klasikal kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, dengan penerapan media interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* memberikan dampak positif bagi siswa menjadi lebih aktif dan menambah motivasi dalam belajar, baik dalam pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung penelitian terdahulu yang dilakukan Terzia Agung Nugroho (2017), menyimpulkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Dr. Gde Agus Yudha Prawira Adistana, M.T. yang telah membimbing dan memberikan pengarahannya dalam penyusunan skripsi ini dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Keterlaksanaan pembelajaran terhadap penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi SMK Negeri 1 Kemplagi pada pertemuan I berada pada kategori baik karena mendapatkan prosentase sebesar 80%, pada pertemuan II berada

pada kategori sangat baik karena mendapatkan prosentase sebesar 87,8% dan pada pertemuan III berada pada kategori sangat baik karena mendapatkan prosentase sebesar 93,9%.

2. Ketuntasan belajar siswa antara kelas eksperimen dengan penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* dan kelas kontrol tanpa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* pada kompetensi dasar memahami jenis-jenis alat berat pada pekerjaan konstruksi di SMKN 1 Kemplagi menunjukkan adanya perbedaan, pada kelas eksperimen mendapatkan ketuntasan belajar sebesar 83,3% sedangkan pada kelas kontrol sebesar 64,5% dan yang tidak tuntas di kelas eksperimen sebesar 16,7% sedangkan di kelas kontrol sebesar 35,5%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran untuk perbaikan pada penelitian yang akan datang antara lain:

1. Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* dapat dijadikan pertimbangan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas, karena dengan adanya media yang lebih menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat berpengaruh pada hasil belajar.
2. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan model pembelajaran langsung dengan bantuan media interaktif yang lain pada materi yang lainnya atau dengan metode yang lain sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas.
3. Peneliti lain yang ingin mengukur ketuntasan belajar siswa sebaiknya bisa melakukan penelitian lebih dari tiga kali pertemuan untuk mengetahui tingkat kemaksimalan hasil belajar siswa pada pertemuan ke berapa dan peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuannya.
4. Perhatikan alokasi waktu yang tersedia pada saat proses pembelajaran berlangsung, agar semua aktivitas dan tahapan-tahapan pada RPP dapat dilaksanakan dengan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Devi, Poppy. Sofiraeni, Renny. dan Khairuddin. 2009. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Bandung: P4TK IPA.
- Mokhammad, Busiri. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata diklat Rencana

- Anggaran Biaya (RAB) Di SMK Negeri 2 Surabaya”. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 03 (03): hal. 81-91.
- Nugroho, Terzia A. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Pada Mata Pelajaran Konstruksi Kusen Daun Pintu dan Jendela di SMK Negeri 1 Madiun. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol. 03 (03): hal. 21-26.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wijaya, I. dan Rakhmawati, L. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya”. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 04 (03): hal. 957-963.

