



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA SISWA KELAS V MI AT-TARBIYAH LOA JANAN

Riski Fitriani^{1*}, Mujahidah², Muhamad Agil³

¹²³ Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Article History:

Received: January 22nd, 2025

Accepted: February 2nd, 2025

Published: October 24st, 2025

Abstract

Tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis autoplay terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan. Latar belakang dalam penelitian ini rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI At-Tarbiyah Loa Janan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen Quasi Eksperimen Design. Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran soal, dan uji daya beda. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi perubahan wujud benda, nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen yaitu sebanyak 78,75 dengan diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis autoplay, sedangkan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol yaitu sebanyak 67,14 dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Adapun hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji T bahwa nilai yang didapatkan dari hasil uji hipotesis yaitu sig (2-tailed) $0,000 < \text{nilai sig } 0,05$ yang membuktikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti media pembelajaran berbasis autoplay berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan.

Kata kunci: *Media pembelajaran autoplay, hasil belajar IPA*

Copyright © 2025 Riski Fitriani, Mujahidah, Muhamad Agil

*** Correspondence Address:**

Email Address: fitrianiiriski202@gmail.com

A. Pendahuluan

Pendidikan dapat ditempuh dengan cara belajar dan menuntut ilmu di sekolah sampai pada jenjang tinggi. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 berbunyi “Pendidikan ialah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam mencapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara” (Indonesia, 2003). Dalam dunia pendidikan, pelaku utama proses belajar adalah peserta didik, dan pelaku utama dalam mengajar adalah seorang guru. Sebagai pengajar yang cerdas, guru dituntut agar mampu menyampaikan pembelajaran dengan menarik dan tidak monoton. Untuk menghindari pembelajaran yang monoton tersebut diperlukan sebuah inovasi dan perkembangan baru, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran.

Djamarah dan Zain menegaskan bahwasanya media pembelajaran ialah segala benda maupun perangkat yang digunakan pendidik untuk membantu siswa dan guru mencapai tujuan pembelajarannya (Dwi, 2023). Media pembelajaran berbasis *autoplay* dirasa dapat membantu proses tersebut. Media yang dikenal dengan nama *autoplay* adalah alat yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Media ini mendukung berbagai jenis media, termasuk gambar, audio, video dan teks yang bisa dikombinasikan dalam satu presentasi terpadu. Oleh karena itu, studio media *autoplay* ialah sebuah terobosan baru yang tentu saja berguna bagi dunia pendidikan (Permadi & Astari, 2021). Adapun kelebihan dari *autoplay* sendiri yaitu mudah dalam penggunaannya dan dapat menarik perhatian karena di dalamnya terdapat banyak warna dan gambar (Al Imam, 2020). Pembelajaran yang menarik bukan serta merta dilakukan menyenangkan tanpa tujuan, salah satu tujuannya yaitu prestasi dibidang pendidikan, kita dapat melihat bagaimana media *autoplay* dalam meningkatkan hasil belajar. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian sebelumnya oleh Abdul Razak dan Rumainur dalam jurnalnya, yang menunjukkan bahwa *autoplay* terbukti efektif terhadap hasil belajar matematika (Razak & Rumainur, 2018a). Hasil belajar biasanya dicapai melalui penugasan dan penilaian, aktivitas penunjang tercapainya hasil belajar tersebut dalam bertanya dan menjawab pertanyaan. Di dalam hasil belajar memuat nilai-nilai keseluruhan dari rangkaian pelajaran yang telah di ajarkan, salah satunya adalah dengan mempelajari IPA. IPA adalah studi yang mendalami mengenai alam, unsur-unsurnya serta hal-hal yang terjadi di dalamnya, yang berkembang berdasarkan proses ilmiah. Dalam mata pelajaran IPA biasanya kita banyak mempelajari mengenai Manusia, Hewan, dan Tumbuhan.

Berdasarkan fenomena dan pengamatan yang dilakukan di MI At-Tarbiyah Loa Janan, ditemukan permasalahan yaitu rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan. Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa karena seringnya metode ceramah digunakan, serta penekanan hanya pada buku tanpa memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia, sehingga rasa bosan akan dirasakan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas V MI At-Tarbiyah perlu mendapatkan perhatian khusus agar hasil belajarnya dapat meningkat, salah satunya dengan penggunaan *autoplay* sebagai medianya. Media pembelajaran tersebut sebelumnya tidak pernah di gunakan oleh pengajar yang mengajar

di MI At-tarbiyah dan penelitian terkait *autoplay* juga belum pernah dilakukan di sekolah tersebut. Sesuai permasalahan yang sudah diuraikan sebelumnya, tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *autoplay* terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan.

B. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran *Autoplay*

Media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan penjelasan dari sumber. Media dalam pembelajaran dipahami secara garis besar adalah materi, manusia, dan peristiwa yang siswa agar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap. Secara lebih khusus, Pengertian media cenderung dimaknai sebagai instrumen elektronik, fotografi, dan grafis yang berguna untuk mendokumentasikan, melaksanakan, dan mendaur ulang berbagai keterangan yang dilihat langsung maupun tidak. Media Pembelajaran sebagai sarana untuk merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar mengajar (Oka, 2022). Media pembelajaran ialah bahan maupun alat yang dimanfaatkan untuk menyampaikan perintah sehingga mampu membangkitkan ide, pandangan, pengamatan, dan keinginan sedemikian rupa hingga akhirnya mampu memfasilitasi pembelajaran secara sadar, terarah, dan teratur (Setiawan, 2019). Keunggulan media dalam pembelajaran peserta didik yaitu:

- a. Materi ajar akan menarik pandangan siswa sehingga dapat mendorong semangat belajar yang tinggi.
- b. Pemahaman isi materi yang dijelaskan sehingga siswa mudah dalam mendalami materi.
- c. Strategi pengajaran yang lebih beragam, tidak semata-mata hanya metode ceramah, untuk memastikan siswa nyaman belajar.
- d. Siswa mampu menyelesaikan tugas pendidikan secara aktif karena didalam pembelajaran banyak melakukan kegiatan lain seperti observasi, demonstrasi, presentasi, dan masih banyak yang lainnya.

Tiga kelebihan kemampuan media pembelajaran, berikut penjelasannya:

- a. Kemampuan fiksatif, yang berarti siswa mampu menangkap, merekam, memproduksi sebuah objek maupun peristiwa. Fungsi ini memungkinkan siswa dapat menggambar, memotret, menyimpan, menangkap objek atau peristiwa, kemudian menyimpannya dan jika perlu menampilkan dan melihat kembali seperti peristiwa sebenarnya.
- b. Kemampuan memanipulasi, berarti media mampu mempresentasikan objek dengan cara yang berbeda (manipulasi) bila diperlukan, seperti perubahan ukuran, kecepatan, warna, dan juga pengulangan penyampaiannya.
- c. Kemampuan distributif, yang berarti media dapat melihat khalayak luas melalui penyajian sebanyak satu kali secara simultan, misalnya siaran televisi maupun radio.

Penggunaan media *autoplay* adalah sebagai salah satu alternatif pengganti media audio visual dapat menginspirasi siswa untuk belajar (Hasan & Hermanto, 2019). *Autoplay* biasanya dimanfaatkan sebagai alat membuat materi pendidikan dari berbagai format mencakup format media, antara lain teks, audio, video, dan gambar, yang kemudian diubah menjadi presentasi video. Oleh karena itu, studio media *autoplay* merupakan sebuah perkembangan terkini yang mempunyai implikasi signifikan

terhadap bidang pendidikan. Media *autoplay* merupakan perangkat lunak yang dimanfaatkan dalam membuat aplikasi multimedia interaktif tanpa memerlukan pengetahuan pemrograman yang mendalam atau dengan kata lain dapat dipelajari dengan waktu yang tidak cukup lama (Bahri et al., 2018). Dalam dunia pendidikan, *autoplay* dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran interaktif, presentasi multimedia, dan simulasi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Autoplay tidak memiliki satu pencipta tunggal yang bisa disebutkan secara spesifik dan tidak memiliki satu orang yang dapat disebut sebagai penemunya secara eksklusif. Konsep ini berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi di Indonesia yang sangat pesat. Namun penggunaan media pembelajaran berbasis *autoplay* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang teori. Salah satunya adalah teori pembelajaran teknologi (*technology-enhanced learning theory*) yang memadukan konsep-konsep dari berbagai teori pembelajaran, seperti konstruktivisme, sosial, dan teori pembelajaran berbasis media. Dalam konteks ini, media *autoplay* dapat digunakan untuk pengalaman belajar aktif dan mendukung pembelajaran mandiri. Media pembelajaran dengan *autoplay* berfungsi sebagai salah satu jenis alat presentasi digital dimana siswa mengamati konten yang disampaikan melalui gambar, video, dan teks tertulis. Hal ini dapat memberikan siswa pengalaman belajar yang positif dan membantu membuat konten diingat dan menarik. secara umum media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA berfungsi sebagai berikut:

- a. Alat untuk menciptakan situasi belajar dan mengajar yang efektif, dan kreatif.
- b. Merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi pendidikan yang dirasa cocok untuk menggunakan media.
- c. Membangun landasan konkrit dan terpercaya mengenai konsep yang abstrak sehingga mampu mengurangi pemahaman yang bersifat kurang jelas.
- d. Memotivasi siswa untuk giat belajar.

2. Hasil Belajar IPA

Ilmu Pengetahuan Alam disusun mengikuti pola dan keteraturan yang terdapat di alam. Ilmu Pengetahuan Alam diajarkan di madrasah ibtidaiyah dengan tujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dengan mengamati berbagai jenis dan ciri-ciri lingkungan alam dan buatan. Secara umum ilmu pengetahuan mempunyai tiga pokok-pokok, yaitu:

- a. Proses keilmuan, seperti mengamati, mencari tahu, meramalkan, merencanakan, dan merancang percobaan.
- b. Produk keilmuan, seperti prinsip, ide, hukum, dan teorinya.
- c. Sikap keilmuan, seperti sikap rasa ingin tahu, berhati-hati, obyektif dan jujur.

Setelah berpartisipasi dalam kegiatan belajar, perubahan dalam pengetahuan dan tingkah laku seseorang dikenal dengan hasil belajar yang ditunjukkan melalui nilai ujian akhir (Gulo, 2022). Tujuan akhir pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah adalah untuk mencapai hasil belajar. Hasil belajar mampu berkembang melalui usaha sistematis, sadar, dan tertuju pada perubahan baik selanjutnya disebut sebagai proses pembelajaran. Adapun indikator dari hasil belajar adalah aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA adalah tingkat kemampuan siswa baik pengetahuan,

keterampilan, maupun sikap yang diperoleh saat menerima pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan untuk keberhasilan siswa dalam mata pelajaran IPA setelah kegiatan belajar mengajar yang dapat dilihat dari tes hasil belajar. Hasil belajar memiliki beberapa tujuan yaitu (Suparlan, 2021) :

- a. Menjelaskan keterampilan belajar siswa untuk membantu mereka memahami keunggulan dan kelemahan mereka dalam berbagai bidang atau mata pelajaran yang mereka pelajari, dan juga menggambarkan tingkat keterampilan tersebut, agar dapat menentukan keterampilan seorang siswa dengan siswa lainnya.
- b. Pengetahuan tentang keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, yaitu seberapa efektifnya dalam mengubah perilaku siswa menuju tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menindaklanjuti hasil evaluasi dan memutuskan pelaksanaan perbaikan dan penyempurnaan khususnya mengenai program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- d. Menentukan kemampuan menangkap konten yang diajarkan.
- e. Mengetahui berapa banyak pengalaman belajar yang dimiliki siswa dan langkah apa yang harus diambil guru selanjutnya kepada siswanya.

Berikut adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal (di dalam siswa) dan faktor eksternal (di luar siswa) (Hidayat & Wijaya, 2017). Menurut Slameto, faktor yang ada dalam diri siswa meliputi faktor jasmani dan psikologi, sedangkan faktor yang di luar diri siswa meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat (Marlina & Sholehun, 2021).

- a. Faktor internal merupakan faktor yang terjadi dalam diri seseorang ketika mencapai suatu tujuan pembelajaran. Faktor internal meliputi faktor fisiologis (fisik) dan psikologis (mental).
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, lingkungan rumah, dan lingkungan masyarakat.

Pada pembelajaran IPA khususnya pada materi perubahan wujud benda. Masih banyak siswa yang belum menguasai materi tersebut, sehingga menunjukkan hasil belajar siswa yang masih rendah. Meskipun pembelajaran IPA selalu diberikan pada setiap jenjang pendidikan ternyata belum mampu membuat prestasi siswa dalam pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan, serta masih banyak siswa yang digolongkan belum tuntas dalam pembelajaran IPA.

C. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan desain penelitian *Quasi Experimental Design* dan bersifat kuantitatif, adapun tujuannya ialah membantu mengatasi beberapa kesulitan yang terkait dengan pelaksanaan pengendalian, karena faktor luar yang mempengaruhi eksperimen berada diluar kendali kelompok control (Rukminingsih et al., 2020). Dua kelompok yang dibentuk yaitu kelompok eksperimen dan kontrol, bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh dari penggunaan media pembelajaran. Kelompok eksperimen akan menerima paparan media pembelajaran tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak. Penelitian ini akan menerapkan suatu desain yaitu *nonequivalent control group design*. *Pretest* dan *posttest* akan digunakan sebagai tes. *Pretest* dibagikan guna mengetahui kemampuan siswa sebelum memulai aktivitas

belajar, sementara itu *posttest* dibagikan guna mengetahui apakah penggunaan *autoplay* meningkatkan hasil belajar siswa. Namun ada kelompok eksperimen dan kontrol dalam *design* ini ditentukan dengan non-random/ tidak dipilih secara acak.

Tabel 1. Desain Penelitian

Grup	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- X = ada perlakuan
- = tidak ada perlakuan
- O₁ = skor *pretest* group eksperimen
- O₃ = skor *pretest* group kontrol
- O₂ = skor *posttest* group eksperimen
- O₄ = skor *posttest* group kontrol

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Maret-17 April tahun 2024 di MI At-Tarbiyah Loa Janan. Penelitian ini melibatkan keseluruhan siswa yang berada di kelas V MI At-tarbiyah Loa Janan tahun pelajaran 2023/2024, yang jumlahnya mencapai 41 siswa. Mereka dikelompokkan dari dua kelas yaitu kelas V Ibnu Sina dan kelas V Ibnu Rusyd. Sugiyono menyatakan bahwasanya sampel ialah sebagian dari populasi yang berperan sebagai sumber data penelitian. Jika sampel merupakan sebagian dari sejumlah sifat yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2008). Berdasarkan data yang diperoleh dari populasi dua kelas yang berjumlah 41 siswa, maka peneliti menguji seluruh kelas V MI At-Tarbiyah yang berjumlah 41 siswa. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok, kelompok pertama terdiri dari 20 siswa dari kelas V Ibnu Sina yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok lainnya terdiri dari 21 siswa dari kelas V Ibnu Rusyd berperan sebagai kelompok kontrol. Dalam studi ini, diterapkan teknik *purposive sampling* dalam pengumpulan sampel. Peneliti memilih teknik ini karena diyakini dapat memberikan jawaban yang memuaskan terhadap permasalahan penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, diharapkan dapat mencapai solusi yang memadai sesuai dengan kerangka penelitian yang telah dirancang (Lenaini, 2021). Peneliti memperoleh data dengan memanfaatkan 3 teknik yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Ada dua variabel yang ingin diselidiki dan digunakan dalam penelitian ini:

- a. Variabel bebas atau yang mempengaruhi (x) yakni media pembelajaran berbasis *autoplay*.
- b. Variabel terikat atau yang dipengaruhi (y) yakni peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan.

Instrumen pengumpulan data berbentuk tes yang dipergunakan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran siswa dengan memberikan berbagai macam pertanyaan dan tugas. Sebelum menggunakan media pembelajaran, ujian awal dilakukan untuk menghasilkan hasil belajar siswa. selanjutnya, ujian akhir dilakukan dalam bentuk pertanyaan pilihan ganda dengan opsi a, b, c, dan d, total 25 pertanyaan. Sebelum melanjutkan penelitian, ujicoba soal perlu dilakukan untuk mengetahui kebenaran dan validnya soal. Eksperimen dilakukan terhadap siswa kelas V yang

mengalami pembelajaran tentang perubahan wujud benda. Keabsahan data menggunakan uji validitas dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal kepada 36 responden, kemudian ditemukan 20 soal valid dan 5 soal tidak valid, uji reliabilitas, uji kesukaran soal, dan uji daya pembeda soal. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Alur Penelitian: **Tahap persiapan:** memilih ide/topik penelitian, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, melakukan observasi yang akan diteliti, penentuan media, menentukan variabel bebas dan terikat, memilih desain yang digunakan, menyusun instrumen penelitian. **Tahap perencanaan:** melakukan uji validasi terkait soal yang telah dibuat, melakukan uji reliabilitas, menghitung indeks kesukaran instrumen soal, menghitung daya pembeda instrumen soal. **Tahap pelaksanaan:** melaksanakan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, melakukan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media *autoplay*, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan pembelajaran konvensional, dilakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengetahui bagaimana siswa setelah mendapat perlakuan. **Tahap akhir:** merekap data-data dari hasil uji *pretest* dan *posttest*, melakukan pengolahan data: uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, mengolah data hasil penelitian dan melakukan analisis terhadap seluruh hasil penelitian yang diperoleh, menyimpulkan hasil analisis data, menyusun laporan penelitian.

D. Hasil dan Pembahasan

Sebelum dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, dilakukan uji prasyarat terhadap data penelitian untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak dan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil memiliki variansi yang sama atau tidak. Dari hasil perhitungan uji normalitas dengan metode shapiro-wilk diperoleh:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	.136	20	.200*	.973	20	.809
	Posttest Eksperimen	.191	20	.055	.931	20	.158
	Pretest Kontrol	.189	21	.048	.934	21	.165
	Posttest Kontrol	.199	21	.030	.925	21	.107

Menurut perhitungan tingkat signifikansi yang digunakan untuk mendapatkan hasil berdistribusi normal yaitu $> 0,05$. Maka, nilai normalitas tes untuk kelas eksperimen adalah 0,809 dan 0,158, dan nilai normalitas tes untuk kelas kontrol adalah 0,165 dan 0,107. Disimpulkan bahwasanya data tersebut dapat diandalkan dan

didistribusikan secara teratur/ normal. Adapun hasil uji homogenitas menggunakan uji lavene diperoleh:

**Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3.625	1	39	.064
	Based on Median	2.570	1	39	.117
	Based on Median and with adjusted df	2.570	1	32.979	.118
	Based on trimmed mean	3.487	1	39	.069

Dari tabel diatas, taraf signifikansi yang digunakan untuk mendapatkan hasil homogen yaitu $> 0,05$, hasil uji homogenitas dalam *Based on Mean* yang dilakukan yaitu sebanyak 0,064 artinya melebihi 0,05, atau ditarik kesimpulan bahwasanya data terdistribusi homogen. Adapun hasil uji *Independent sampel t Test* diperoleh:

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis
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	Upper
Hasil Belajar	Equal Variances Assumed	3.957	.050	5.644	80	.000	12.917	2.288	8.363	17.471
	Equal Variances Not Assumed			5.596	69.259	.000	12.917	2.308	8.312	17.521

Berdasarkan perhitungan diatas, hasil pengujian hipotesis mempunyai tingkat signifikansi sebesar 0,05 dengan hasil uji sig (*2-tailed*) $0,000 < 0,05$, mengindikasikan penerimaan H_a dan penolakan H_o . Diketahui bahwasanya media pembelajaran berbasis *autoplay* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan.

Penelitian dilaksanakan terhadap siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan dengan maksud untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay*. Siswa dalam kelas eksperimen diberikan akses yaitu media pembelajaran *autoplay*, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tambahan atau tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional yang bergantung pada guru dan metode ceramah. Dalam penelitian ini,

kelas eksperimen dilakukan di kelas V Ibnu Sina , yang memiliki 20 siswa, dan di kelas V Ibnu Rusyd, yang memiliki 21 siswa. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu siswa pada masing-masing kelas diberikan 20 pertanyaan *pretest* guna melihat kemampuan serta melihat hasil belajar IPA sebagai nilai awal sebelum diberikan perlakuan. Tes yang dibagikan ialah pertanyaan pilihan ganda yang dibuat berdasarkan indikator materi perubahan wujud benda. Skor rata-rata *pretest* untuk kelompok eksperimen adalah 66,75, sementara kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 64,52. Pada kelas eksperimen 5 siswa diklasifikasikan tuntas dan 15 siswa diklasifikasikan tidak tuntas, sementara itu pada kelas kontrol 2 siswa diklasifikasikan tuntas dan 19 siswa diklasifikasikan tidak tuntas.

Setelah memberikan *pretest* kepada masing-masing kelas, peneliti selanjutnya mengolah data dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas. 20 pertanyaan diterima dan 5 pertanyaan ditolak. 20 pertanyaan valid tersebut akan digunakan untuk *posttest* atau evaluasi setelah perlakuan. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Dalam kelompok eksperimen, 16 siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sedangkan 4 siswa tidak mencapai target. Disisi lain, dalam kelompok kontrol, 3 siswa berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sementara 18 siswa tidak berhasil. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa rata-rata skor kelompok eksperimen sebanyak 78,75, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor sebanyak 67,14. Menurut penilaian, kelas eksperimen mempunyai nilai *posttest* yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Setelah hasil pengujian *posttest*, peneliti kemudian mengolah data uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Untuk kelas eksperimen nilai *pretestnya* sebesar 0,809 dan *posttestnya* sebesar 0,158. Begitu pula pada kelas kontrol, *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikansinya di atas 0,05 dengan *pretest* 0,165 dan *posttest* 0,107. Berdasarkan perhitungan Shapiro-Wilk ditentukan bahwa skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Untuk memastikan apakah data terdistribusi secara homogen maka dilakukan uji homogenitas.. Hasil perhitungan uji F menunjukkan bahwa homogenitas hasil yang diperoleh menggunakan Sig dan didasarkan Based on Mean, dengan nilai signifikansi $0,064 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa data didistribusikan secara homogen. Oleh karena itu, hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* untuk dua kelompok eksperimen dan kontrol dianggap sama atau homogen.

Selanjutnya peneliti menggunakan uji T untuk menguji hipotesisnya. peneliti menemukan bahwa nilai ujinya adalah sig (2-tailed) $0,000 < \text{nilai sig } 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis autoplay berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang disusun oleh Abdul Razak dan Rumainur (2018) bahwasanya *autoplay* terbukti efektif terhadap hasil belajar matematika (Razak & Rumainur, 2018a). Oleh karena itu, hasil pengolahan data dalam penelitian menegaskan bahwasanya media pembelajaran mempunyai dampak yang cukup besar terhadap keberhasilan siswa, untuk itu alangkah baik nya jika seorang guru mengetahui bagaimana menggunakan media pembelajaran yang tersedia untuk mendukung pembelajaran dengan cara yang lebih baik.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran berbasis autoplay terhadap peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan, yaitu kelompok yang menggunakan media pembelajaran *autoplay* berperan sebagai kelas eksperimen dengan capaian rata-rata 78,75 dan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional berperan sebagai kelas kontrol dengan capaian rata-rata 67,14. Pengujian hipotesis dengan *Independent T-Test* menunjukkan hasil skor yang diperoleh adalah Sig. (2-tailed) 0,000 < nilai sig. 0,05 yang berarti media pembelajaran berbasis *autoplay* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V MI At-Tarbiyah Loa Janan.

References

- Al Imam, R. W. (2020). Pengembangan media pembelajaran Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar kompetensi kognitif pada mata pelajaran Fiqih materi makanan dan minuman halal maupun haram siswa kelas VIII MTs Al-Amin Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. (2018). Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning*, 15(1), 394–402.
- Dwi, A. (2023). Media pembelajaran dan jenis-jenisnya. *Fkip. Umsu. Ac. Id*. <https://fkip.umsu.ac.id/Media-Pembelajaran-Dan-Jenis-Jenisnya>.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- Hasan, B., & Hermanto, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay bagi Kelompok Kerja Guru Kecamatan Geger di Kabupaten Bangkalan. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 53–59.
- Hidayat, R., & Wijaya, C. (2017). Ayat-ayat alquran tentang manajemen pendidikan islam.
- Indonesia, U.-U. R. (2003). *Sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 8.
- Lenaini, I. (2021). Teknik pengambilan sampel purposive dan snowball sampling. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.

- Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada siswa kelas iv sd muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Permadi, M. R., & Astari, I. A. M. A. R. (2021). Pengaruh media booklet terhadap peningkatan pengetahuan siswa SMP dalam memilih jajanan sehat. *Gorontalo Journal Of Nutrition And Dietetic*, 16–21.
- Razak, A., & Rumainur, R. (2018a). Efektivitas Penggunaan Multimedia Auto Play Etnik Kalimantan Timur Terhadap Hasil Belajar Matematika Sd Fastabiqul Khairat Kelas Vi Di Kota Samarinda. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 87–96.
- Razak, A., & Rumainur, R. (2018b). Efektivitas Penggunaan Multimedia Auto Play Etnik Kalimantan Timur Terhadap Hasil Belajar Matematika Sd Fastabiqul Khairat Kelas Vi Di Kota Samarinda. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 87. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.54>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Number 9, p. 29).
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 223–240.
- Sugiyono. (2008). *Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung, 25.
- Suparlan, S. (2021). Penerapan Teori Belajar Prilaku dalam Meningkatkan Hasil belajar di SD/MI. *ALKHIDMAD*, 5(2), 1–9.