

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Materi Kerjasama Dalam Berbagai Bidang kehidupan



Resti Wulandari¹, Akmal Sutja²

¹Universitas Jambi, Indonesia

²Universitas Jambi, Indonesia

Corresponding Author: restiwulandari171@gmail.com

Article Info	Abstrak
<p><i>Article history:</i> <i>Received:</i> 22-02-2023 <i>Revised:</i> 7-06-2023 <i>Accepted:</i> 28-11-2023</p> <p>Kata Kunci: <i>Media Pembelajaran Interaktif Autoplay PPKn</i></p>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8 pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan pada pembelajaran PPKn dikelas VII SMP Negeri 5 Kab.Tebo. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, design, development, implementation, evaluation). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian tim ahli serta tanggapan guru dan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Hasil validasi materi pada produk media pembelajaran interaktif dengan persentase 93%. Selanjutnya yaitu validasi media dengan persentase 90%. Kemudian, validasi ahli bahasa dengan persentase 77%. Dan Hasil angket respon guru dikategorikan sangat praktis dengan persentase 85%. Sedangkan untuk hasil uji coba kelompok kecil yang dikategorikan sangat praktis dengan persentase 94%. Selanjutnya untuk hasil uji coba kelompok besar dengan jumlah 22 orang siswa atau satu kelas dikategorikan sangat praktis dengan persentase 95%.</p>
Keywords:	Abstract
<p><i>Media Learning Interactive Autoplay PPKn</i></p>	<p>The purpose of this study is to develop interactive learning media based on autoplay media studio 8 on the material of cooperation in various fields of life in PPKn learning in class VII SMP Negeri 5 Kab. Tebo. This study is a development research using the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, evaluation). This study develops interactive learning media. The instruments used in this study were expert team assessment questionnaires and teacher and student responses. Based on the results of the study, the results of the validation of the material on interactive learning media products with a percentage of 93%. Furthermore, media validation with a percentage of 90%. Then, validation of language experts with a percentage of 77%. And the results of the teacher response questionnaire were categorized as very practical with a percentage of 85%. While for the results of the small group trial which was categorized as very practical with a percentage of 94%. Furthermore, the results of the large group trial with a total of 22 students or one class were categorized as very practical with a percentage of 95%.</p>

Pendahuluan

Seseorang bisa mendapatkan pengetahuan dengan menggunakan pendidikan sebagai jembatan. Tidak hanya itu, pendidikan juga berkontribusi pada pengembangan nilai, etika, dan karakter seseorang. Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar

peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemandirian, dan kemandirian. pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Media adalah bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti perantara, seperti dalam sumber perantara (Santoso and Wuryandani, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran diperlukan agar siswa dalam proses pembelajaran merasa nyaman dan proses pembelajaran tidak terlalu monoton. Media meningkatkan kontak antara guru dan siswa dan dapat menjadi konduktor yang mempercepat proses pendidikan di kelas (Susilana & Riyana, 2009: 6). Kata "media" berasal dari bahasa Latin dan merupakan versi jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti perantara. Ini mengacu pada perantara antara sumber komunikasi dan pendengar pesan (Susilana & Riyana, 2009).

Media pembelajaran yang interaktif saat ini sudah dimungkinkan karena kemajuan teknologi informasi. Autoplay merupakan salah satu alat yang memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif. Merupakan aplikasi media pembelajaran yang mudah dibuat dan digunakan (Moh. Latif Risyda Shubhi, 2015:84). Karena lebih mudah dibuat dan digunakan, materi pembelajaran autoplay dapat digunakan dalam situasi ini sebagai materi pembelajaran interaktif.

Dalam hal ini, sebuah program yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pendidikan yang interaktif, salah satunya adalah autoplay. Ada aplikasi lain untuk autoplay ini, tetapi dalam hal ini peneliti memilih alat pembelajaran interaktif Autplay Media Studio 8. Salah satu cara untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai adalah dengan mendukungnya dengan alat pembelajaran mutakhir yang akan mendorong siswa untuk mengambil peran aktif dalam pendidikan mereka. Untuk menghindari siswa menjadi bosan selama proses pembelajaran, juga penting untuk menjadi kreatif dan bervariasi. Salah satu unsur teknik pembelajaran yang mempengaruhi keberhasilan belajar adalah keragaman metode pembelajaran dan pemanfaatan materi pembelajaran (Anwar. 2009: 142). Oleh karena itu, sudah menjadi tanggung jawab kita sebagai pendidik untuk menggunakan media pembelajaran dengan teknologi terkini agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidik harus menjadi lebih paham komputer untuk mendorong lingkungan belajar.

Dari hasil wawancara yang dilakukan informan 1 mengatakan bahwa dari keseluruhan guru SMP N 5 Kab.Tebo yang berjumlah 21 guru hanya menggunakan media pembelajaran yang satu arah seperti buku paket, LKS, dan power point. Dapat dilihat bahwa, guru hanya menggunakan media yang monoton membuat suasana belajar kurang menarik, guru membutuhkan media baru agar dapat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peneliti akan lebih difokuskan pada guru PPKN disekolah dengan didukung dari hasil wawancara guru PPKn.

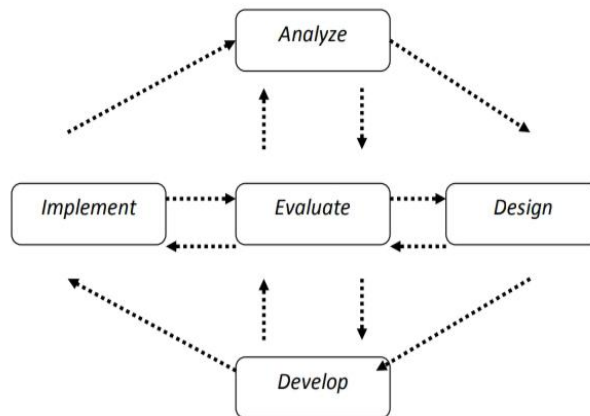
Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru PPKN tersebut dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru PPKN hanya menerapkan empat

media pembelajaran yaitu buku cetak, powerpoint, LKS dan peta konsep, guru juga memiliki keterbatasan dalam menerapkan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada, artinya guru kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, pada dasarnya disekolah sudah disediakan sarana dan prasarana untuk dapat memanfaatkan media yang berbasis teknologi, tetapi guru hanya menerapkan empat media tersebut, jadi guru disini perlu memperhatikan media pembelajaran untuk kegiatan belajar disekolah sehingga proses pembelajaran terkesan tidak monoton, tidak terlihat satu arah dan kurang menarik dengan perkembangan siswa yang sudah maju mengikuti teknologi sekarang, dengan begitu dibutuhkan media yang mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi, selain itu guru dan siswa juga mampu untuk belajar memanfaatkan teknologi yang ada, karna siswa butuh media pembelajaran interaktif untuk mendukung motivasi dan minat belajar mereka dengan suasana media pembelajaran baru, kemudian guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang mampu membantu proses pembelajaran agar suasana belajar menyenangkan, serta dapat membantu siswa dengan mudah memahami materi yang disajikan.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran offline interaktif dengan menggunakan software autoplay media studio 8, sebagai inkubasi pembuatan produk pengembangan media pembelajaran offline interaktif. Dengan menggunakan media autoplay media studio 8 siswa akan lebih teralihkan dan tertarik karena menggunakan media yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dikarenakan terdapat fitur aplikasi yang tampilannya berupa gambar, video, suara, quiz interaktif, evaluasi interaktif, yang berisi materi “kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan” dengan begitu siswa belajar tidak monoton dan terkesan lebih menyenangkan. Dalam menggunakan aplikasi ini guru lebih dibantu dengan mudah menyampaikan materi pelajaran yang bisa tanpa koneksi internet.

Metode

Jenis penelitian ini berorientasi pada pengembangan (Research and Development). Penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono (2016:407), adalah strategi penelitian yang membuat produk tertentu. Menurut gagasan ini, teknik penelitian dan pengembangan akan menghasilkan penciptaan produk baru atau peningkatan yang sudah ada. Media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay Media Studio 8 pada materi kooperatif dalam berbagai bidang kehidupan merupakan hasil akhir dari penelitian ini.



Gambar 1. ADDIE

Menurut Branch (Suryani, 2018:127) mengklaim bahwa kegiatan analisis digunakan untuk mengetahui akar penyebab kesenjangan dan kesulitan. Tugas utama pada tahap ini adalah menilai kebutuhan dan kebutuhan untuk menciptakan media pembelajaran baru, serta kelayakannya. Masalah dengan media yang sudah digunakan menjadi dasar untuk pembuatan media pembelajaran baru. Karena media saat ini tidak lagi memenuhi tuntutan lingkungan belajar, teknologi, kepribadian siswa, dan faktor lainnya, masalah dapat muncul. SMP Negeri 5 Tebo merupakan sekolah yang termasuk dalam tahap ini.

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan ini. Menurut Mulyatiningsih (2012:183–184), Dick and Carry menciptakan model ADDIE untuk menciptakan sistem pembelajaran. Prosedur dalam pengembangan ini memiliki 5 tahapan yaitu tahap pertama adalah tahap analisis, dalam tahap analisis, peneliti menganalisis dan mengidentifikasi penyebab terjadinya kesenjangan atau masalah. Beberapa analisis yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan yaitu langkah atau tahap yang dilakukan untuk mengetahui atau memeriksa kesenjangan/masalah yang ada sehingga terjadinya keselarasan antar tujuan pengembangan produk dengan tujuan pembelajaran itu sendiri, yang kedua analisis karakteristik yaitu tahap yang mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan dan menyesuaikannya dengan sumber daya yang tersedia di sekolah sehingga peneliti dapat menentukan sistem penyampaian yang potensial. Lalu selanjutnya adalah analisis materi dimana analisis materi dilakukan dengan memperhatikan kurikulum yang akan digunakan. Pada tahap analisis kebutuhan dan karakteristik, digunakan rumus.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Angka persentase

F : Skor Pengumpulan Data

N : Skor total

Menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127) mengatakan bahwa Tahap Desain adalah dimana konten yang ingin dikuasai konsumen diverifikasi menggunakan media dan teknik pengujian yang tepat. Lanjut ke tahap kedua, yaitu tahap desain, setelah selesai melakukan

analisis. Tahap ini diselesaikan untuk membuat media pembelajaran interaktif berdasarkan harapan pembuat aplikasi pintar untuk standar dan keadilan, serta prosedur pengujian yang sesuai. Empat langkah utama yang membentuk tahap perancangan media pembelajaran interaktif yang dibangun di atas aplikasi pintar, yaitu sebagai berikut: mengidentifikasi kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator, 2) Menggunakan Pembuat Aplikasi Cerdas untuk Membuat Flowchart dan Storyboard untuk Media Pembelajaran Interaktif 3) Mengumpulkan informasi, gambar, dan film tentang pemahaman keadilan dan norma. 4) Memilih Teknik Pengujian.

Tahap evaluasi, menurut Branch (dalam Suryani, 2018:127), merupakan tahap untuk mengukur efektivitas proses dan hasil pembelajaran baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan. Penilaian dilakukan dalam dua tahap saat ini: evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada keempat tahapan tersebut di atas analisis, desain, pengembangan, dan implementasi penilaian dilakukan dalam bentuk evaluasi formatif, khusus untuk kebutuhan revisi atau perbaikan serta saran dari ahli media dan bahan. Media pembelajaran yang telah dirancang untuk dievaluasi oleh validator (tim ahli) untuk media, materi, dan bahasa berfungsi sebagai evaluasi formatif pembelajaran. Bahan ajar akan diperbarui sebagai tanggapan atas komentar atau rekomendasi dari validator (ahli).

Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan ini adalah (1) Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan untuk siswa kelas VII B SMP Negeri 5 Kab, (2) Penilaian Media oleh Ahli Media, Penilaian Materi Berdasarkan Materi Ahli, Penilaian Bahasa oleh Ahli Media, Penilaian Guru, dan Tanggapan yang Diperoleh dari Siswa.

Siswa sepakat bahwa materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan kurang menarik, sesuai dengan hasil tahap analisis yang peneliti lakukan, yaitu sebagai berikut. Dilihat dari persentase siswa, 73% materi kerjasama di berbagai bidang terlihat dari analisis kebutuhan siswa dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa di SMPN 5 Kab. Siswa kurang termotivasi untuk belajar akibat kurangnya minat belajar kolaborasi dalam berbagai bidang kehidupan. Selain itu, tergantung pada autoplay media studio 8, hingga 86% siswa tidak mengetahui sumber belajar interaktif.

Siswa akan lebih tertarik belajar PKn dengan menggunakan media pembelajaran interaktif jika media pembelajaran interaktif tersebut lengkap, bermanfaat, dan dapat digunakan sebagai sarana dan prasarana pembelajaran bagi siswa, demikian hasil wawancara dengan guru PPKn. Hal ini selanjutnya didukung dengan analisis angket kebutuhan, dimana siswa yang diajak belajar menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay.

Berdasarkan hasil angket karakteristik peserta didik ydapat disimpulkan bahwa, peserta didik bisa mengaplikasikan komputer dengan hasil analisis 77% dengan hasil lebih separuh peserta didik bisa mengaplikasikan komputer dengan begitu media ini bisa

digunakan disekolah agar suasana belajar lebih menarik di era kemajuan teknologi sekarang peserta didik akan lebih antusias dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan teknologi, akan tetapi guru khususnya pada mata pelajaran PPKn tidak memanfaatkan fasilitas sekolah dengan baik dengan hasil analisis 100% guru tidak memanfaatkan fasilitas yang mendukung disekolah dengan kemampuan peserta didik yang mampu mengaplikasikan komputer.

Langkah ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis autoplay media studio 8 pada materi kooperatif di berbagai bidang kehidupan yang diantisipasi dan teknik pengujian yang sesuai. Berdasarkan autoplay media studio 8, tahap perancangan media pembelajaran interaktif terdiri dari 4 langkah penting, yaitu: mengidentifikasi kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), dan indikator, 2) Menggunakan Autoplay Media Studio 8 untuk Membuat Flowcart dan Storyboard untuk Media Pembelajaran Interaktif Memilih strategi pengujian dan membuat tes, serta mengumpulkan sumber daya, gambar, dan video yang terkait dengan standar pembelajaran.

Tahap pengembangan, Produk yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh tim ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa lalu dilakukan revisi. Setelah direvisi kemudian dilakukan penilaian produk oleh guru dan selanjutnya dilakukan uji coba produk oleh peserta didik. Hasil penilaian angket oleh ahli materi jumlah skor pada angket validasi materi adalah 56 dengan skor tertinggi 60, dengan persentase 93% berada pada interval 48,75 – 60 dan 81,25 – 100 dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari validasi angket ahli materi yaitu sangat layak digunakan tanpa ada revisi. Selanjutnya, hasil angket validasi ahli media diperoleh jumlah skor 55 dengan skor maksimal 60, dengan persentase 92% yang berada pada berada pada interval 48,75 – 60 dan 81,25 – 100 dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulan dari validasi angket ahli media yaitu sangat layak digunakan tanpa ada revisi.

Hasil penilaian angket oleh ahli bahasa jumlah skor pada angket validasi bahasa adalah 37 dengan skor tertinggi 48, dengan persentase 77% berada pada interval 30– 37 dan 62,50 – 81,24 dengan kategori “Layak”. Kesimpulan dari validasi angket ahli bahasa yaitu “Layak” digunakan dengan sedikit revisi yang dapat dilihat pada lampiran. Setelah melakukan validasi tim ahli selanjutnya peneliti melakukan uji coba perorangan yaitu kepada guru PPKn yang mengajar di kelas VII B dengan memberikan angket respon guru dan diperoleh hasil 85% dengan kategori sangat praktis. Lalu peneliti melakukan uji coba kelompok kecil dengan berjumlah 6 orang siswa dan diperoleh hasil 94% dalam kategori praktis. Terakhir uji coba kelompok besar dan mendapat respon siswa sebesar 97% dalam kategori praktis.

Tahap implementasi produk dilaksanakan dengan pembelajaran offline dengan melibatkan 22 siswa atau satu kelas mata pelajaran, yaitu kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Tebo yang dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Februari 2021. Kegiatan dimulai dengan memasukkan file aplikasi ke komputer masing-masing yang telah dilengkapi di sekolah dengan materi kerjasama di berbagai bidang kehidupan melalui flashdisk kemudian di install melalui komputer, menjelaskan pedoman penggunaan media pembelajaran, dan memungkinkan siswa mempelajari materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Peneliti kemudian meminta umpan balik dari siswa tentang apa yang telah mereka pelajari dan mampu mereka kuasai selama sesi pembelajaran.

Tinjauan ini bersifat formatif dan bertujuan untuk meningkatkan media di setiap tingkatan. sehingga media yang tepat dapat ditemukan dan digunakan selama proses pembelajaran. Evaluasi umum, juga dikenal sebagai evaluasi sumatif, mempertimbangkan tanggapan, pengetahuan, dan sikap. Hasil yang akan diperoleh berupa media pembelajaran interaktif yang juga dapat memperbaiki lingkungan belajar dari evaluasi sumatif pelaksanaan pada tahap implementasi.

Simpulan

Tim ahli memvalidasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada materi kerjasama berbagai bidang untuk mata pelajaran PKn di SMP Negeri 5 Kab. Tebo, dengan persentase 93%, 92%, dan 77% persen dalam kategori sangat valid hal ini sesuai dengan temuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Kelompok kecil, dan kelompok besar digunakan untuk menguji viabilitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 dan mendapatkan hasil sebesar 85%, 94,%, dan 97,%. Atas dasar ini, dimungkinkan dan praktis untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis media autoplay studio 8 pada materi kooperatif dalam berbagai bidang kehidupan dalam pengaturan pendidikan. Mengenai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, penggunaan media pembelajaran yang dapat mempermudah pembelajaran. Penulis menyarankan agar siswa kelas VII B SMP Negeri 5 Kab. Pengajar Tebo mata pelajaran PPKn menggunakan materi pembelajaran interaktif berbasis media autoplay studio 8. Materi ini menitik beratkan pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

Referensi

- Ali, M. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jurnal Pendidikan, Vol 8).
- Ali, M., & Evi, R.F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Ali, M., & Evi, R.F.2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rinek Cipta.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hilmi, M. 2011. *Presentasi Interaktif Dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: PT Elex Media Kokputindo.

- Muhammad, Y. 2018, *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Santoso, R. and Wuryandani, W. (2020) 'Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Kearifan Lokal Guna Meningkatkan Ketahanan Budaya Melalui Pemahaman Konsep Keberagaman', *Jurnal Ketahanan Nasional*, 26(2), p. 229. doi:10.22146/jkn.56926.
- Saputra, L.S., Nudirman, & Salikun. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP/MTS kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Shubhi1, R.S., Widiyanti, & Yoto, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X di SMK Nasional Malang," *Jurnal Pendidikan Profesional*, vol.4, 2015.
- Sudjana, N. & Rifai, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Suryani, N. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya