

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INFORMATIKA MENGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 DI MTsN 2 PAYAKUMBUH

Fathlil Tridiatama¹, Riri Okra², Sarwo Derta³,
Hari Antoni Musril⁴

fadilco2002@gmail.com¹, ririokra@uinbukittinggi.ac.id², sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id³,
hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id⁴

UIN Sjech M.Djmail Djambek Bukittinggi

Abstrak

Kemajuan teknologi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, khususnya pada media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi dengan pesat, banyak media pembelajaran baru bermunculan yang meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Saat ini, media pembelajaran melampaui buku-buku tradisional dan alat bantu pengajaran fisik, berkembang menjadi format multimedia digital. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru Informatika yang mengajar pada kelas VIII 10 di MTsN 2 Payakumbuh, bahwa media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku cetak, modul dan power point, Metode yang digunakan penelitian oleh peneliti masuk ke metode pengembangan penelitian, yang juga dikenal sebagai Research and Development. Model yang digunakan Hannafin dan Peck, dimana model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap Analisa yang dibutuhkan, tahap perancangan, dan tahap mengembangkan serta menerapkan. Dari uji validitas produk, diperoleh nilai 0,84 yang tergolong valid. Praktikalitas yang dilakukan di MTsN 2 Payakumbuh, uji praktikalitas dilakukan oleh dua guru menghasilkan nilai 0,92, menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Efektivitas media pembelajaran Informatika kelas VIII 10 yang dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VIII 10 menunjukkan nilai 0,75 dengan kategori efektivitas tinggi. Berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran yang penulis rancang, penulis berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran di MTsN 2 Payakumbuh untuk kelas VIII 10. Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang berhasil dan dapat diterapkan sebagai alat untuk pembelajaran Informatika di MTsN 2 Payakumbuh.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Perancangan Media, AutoPlay Media Studio 8.

Abstract

Technological advances greatly affect the learning process, especially in the media used by teachers in learning. As technology develops rapidly, many new learning media are emerging that increase student engagement in the classroom. Today, learning media goes beyond traditional books and physical teaching aids, evolving into digital multimedia formats. Based on the results of interviews with one of the Informatics teachers who teaches in class VIII 10 at MTsN 2 Payakumbuh, that the learning media that are often used are printed books, modules and power points, The method used by researchers goes into the research development method, which is also known as Research and Development. The model used by Hannafin and Peck, where the learning design model consists of three stages, namely the analysis stage needed, the design stage, and the stage of developing and implementing. From the product validity test, a value of 0.84 was obtained which was classified as valid. Practicality conducted at MTsN 2 Payakumbuh, the practicality test conducted by two teachers resulted in a value of 0.92, indicating a very high level of practicality. the effectiveness of the learning media for Informatics class VIII 10 conducted on 30 students of class VIII 10 showed a value of 0.75

with a high effectiveness category. Based on the results of the learning media design that the author designed, the author succeeded in producing a product in the form of learning media at MTsN 2 Payakumbuh for class VIII 10. The results of research and analysis show that the learning media that has been designed is successful and can be applied as a tool for learning Informatics at MTsN 2 Payakumbuh.

Keywords: *Learning Media, Media Design, AutoPlay Media Studio 8.*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, khususnya pada media yang digunakan guru dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi dengan pesat, banyak media pembelajaran baru bermunculan yang meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Saat ini, media pembelajaran melampaui buku-buku tradisional dan alat bantu pengajaran fisik, berkembang menjadi format multimedia digital.[1].

Media pembelajaran merupakan alat atau sumber daya yang digunakan dalam pendidikan untuk mengkomunikasikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran siswa. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk format fisik seperti buku, alat peraga, atau model, serta format digital seperti video, animasi, presentasi multimedia, atau aplikasi interaktif. Sebagai komponen krusial dalam sistem pembelajaran[2].

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat fungsional untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Hal ini mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dari sumber secara teratur, menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif melampaui pengetahuan teoritis, mereka memerlukan penerapan praktis yang sederhana. Pendidik harus berusaha merancang dan memanfaatkan media, serta mengembangkannya lebih lanjut. Penting bagi guru untuk menggabungkan teknologi elektronik modern sekaligus merancang dan menggunakan media sederhana untuk pengajaran di kelas. Ada bermacam-macam jenis media pembelajaran, dan tidak ada satu

media pun yang lebih unggul dibandingkan media lainnya [3].

AutoPlay Media Studio 8 sebuah aplikasi yang dirancang membuat sebuah media pembelajaran yang menyenangkan, membantu guru dalam mempersiapkan bahan pembelajaran bagi siswa, karena relatif mudah digunakan, bahkan untuk pemula. AutoPlay Media Studio 8 dapat menampung berbagai macam materi, dengan tujuan membantu guru meningkatkan pembelajaran mereka dan pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan dapat mengurangi kebosanan dalam proses pembelajaran.[4].

Pemakaian aplikasi, bisa membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang menyenangkan, dimana dengan menggunakan aplikasi autoplay guru dapat membuat sebuah media pembelajaran yang dapat membuat fokus siswa menjadi terfokus ke pembelajaran, dimana dalam penggunaan aplikasi autoplay media studio 8 ini, guru dapat menggabungkan berupa video, gambar, teks, maupun suara yang dapat digabungkan menjadi satu. Dengan adanya ini, dapat menambah variasi guru di MTsN 2 Payakumbuh dalam memilih media pembelajaran yang ingin di pakai.

Pada saat melakukan Observasi penulis juga menemukan guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan memberikan berupa pertanyaan setelah menerangkan materi di depan kelas saat jam pembelajaran di kelas, sehingga banyak dari siswa yang merasa jenuh dan ada juga siswa berbicara dengan siswa lain, sehingga siswa lain yang focus dengan pelajaran juga ikut terganggu konsentrasinya, yang dimana ini

dapat menimbulkan suasana di dalam kelas menjadi kurang kondusif.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru Informatika yang mengajar pada kelas VIII 10 di MTsN 2 Payakumbuh, bahwa media pembelajaran yang sering digunakan adalah buku cetak, modul dan power point, Mata pelajaran Informatika ini termasuk salah satu pembelajaran yang banyak teori dan praktek. Setelah pemberian teori pembelajaran diberikan kepada siswa biasanya guru akan melakukan praktik atau evaluasi terhadap pemahaman siswa, guru bisa mengetahui sejauh mana siswanya mengerti dan menguasai materi pembelajaran. Namun pada saat membuat materi pembelajaran, guru masih banyak yang hanya memaparkan berupa materi yang berupa teks dan minim gambar yang ada pada power point, sehingga kesusahan untuk memahami guru.

Berdasarkan permasalahan yang ada, menjadi dasar penulis dalam merancang, dimana dengan menggunakan aplikasi ini guru dapat memadukan tulisan, gambar, music digabungkan menjadi satu yang dapat menaikkan minat belajar, dan menjadi pilihan guru membuat sebuah media pembelajaran interaktif di MTsN 2 Payakumbuh.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian oleh peneliti masuk ke metode pengembangan penelitian, yang juga dikenal sebagai Research and Development (RnD). RND penelitian merupakan pendekatan dimana bertujuan untuk mendapatkan suatu produk serta menguji kelayakannya untuk digunakan.[7].

Model yang digunakan Hannafin dan Peck, dimana model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap Analisa yang dibutuhkan, tahap perancangan, dan tahap mengembangkan serta menerapkan. Model ini berfokus pada penilaian kebutuhan, perancangan, serta pengembangan dan penerapan.

Pengembangan model Hannafin dan Peck menitik beratkan pada proses penilaian dan pengulangan yang melibatkan pengujian serta evaluasi media pembelajaran, yang diterapkan secara berkelanjutan dalam ketiga tahap tersebut.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Hannafin and Peck, sistematika beriku ini diterapkan untuk megidentifikasi hasil penelitian:

1. Analisis

Kegiatan penelitian dan pengembangan diawali dengan tahap analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk merumuskan berbagai keperluan dalam proses pengembangan produk media pembelajaran yang akan dibuat..

a. Analisis permasalahan

Analisis permasalahan ditujukan untuk memunculkan apasaja masalah yang mungkin saja ada di pembelajaran Informatika. Berdasarkan observasi di MTsN 2 Payakumbuh ditemukan masalah pada pemilihan media pembelajaran yang masih kaku sehinga menimbulkan kejenuhan pada siswa dan dalam membuat media guru masih menggunakan tulis saja.

b. Analisis Pembelajaran

Berlandaskan hasil pengamatan pada siswa kelas VIII MTsN 2 Payakumbuh, diperoleh hasil analisis pembelajaran :

1) Berdasarkan hasil observasi di MTsN 2 Payakumbuh, Sebagian siswa kurang minat terhadap pelajaran Informatika karena media yang digunakan kurang variatif.

2) Menurut hasil observasi dalam pembelajaran Informatika, dapat ditemui bahwa minat belajar siswa masih rendah akibat dari media pembelajaran yang masih kaku dan masih banyak guru hanya menggandakan media buku Lembar Kerja Siswa (LKS), tanpa adanya tambahan media lain.

c. Analisis Konsep

Tahap konsep analisa, diperoleh hasil yang mencakup yang akan diajarkan dengan cara yang terperinci. Pada pembuatan media ini ada 3 materi yang dimasukkan yaitu : Perangkat lunak aplikasi, fitur aplikasi, Laboratorium maya.

d. Analisis Tujuan

Pada tahap merumuskan tujuan, hasil ditentukan dengan merumuskan Tujuan dari pembelajaran terkait dengan indikator kinerja kompetensi yang telah dikembangkan di tahap sebelumnya. Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk mengamati perubahan yang terjadi pada siswa.

2. Tahapan Perancangan (Design)

Langkah berikutnya dalam tahap desain ini, berdasarkan pengamatan yang dilakukan di MTsN 2 Payakumbuh untuk mata pelajaran Informatika, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran Informatika dengan memanfaatkan aplikasi Autoplay Media Studio 8.

3. Pengembangan

Pada pengembangan fase, media yang telah dirancang pada fase desain sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk mendapatkan produk berupa media belajar Informatika. Berikut adalah tampilan dari desain media pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan Storyboard.

a. Tampilan awal

Pada halaman awal ini terdapat tulisan Materi Pembelajaran Informatika untuk MTsN 2 Payakumbuh, dan terdapat tombol mulai yang dimana ketika diklick akan menuju halaman selanjutnya



Gambar 4.1 Tampilan Awal

b. Tampilan Home

Pada halaman home terdapat 5 tombol, yang dimana kelima tombol ini ketika diklick akan menuju halaman sesuai nama dari tombol tersebut.



Gambar 4.2 Tampilan Home

c. Tampilan Materi

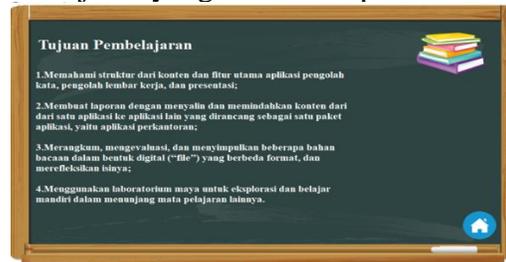
Pada jendela materi ini terdapat 3 bab yang bisa diklick yang akan menuju halaman penjelasan materi dari masing-masing bab.



Gambar 4.3 Tampilan Materi

d. Halaman Tujuan Pembelajaran

Pada halaman tujuan pembelajaran ini akan menampilkan apasaja tujuan dari pembelajaran yang harus di capai.



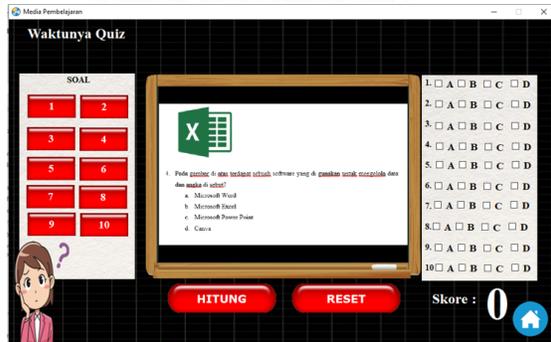
Gambar 4.4 Halaman Tujuan Pembelajaran

e. Halaman Quiz

Pada halaman quiz ini akan menampilkan 3 tombol yang dimana masing-masing tombol tersebut jika diklick akan menuju ke halaman quiz pada masing-masing bab yang ada pada media pembelajaran.



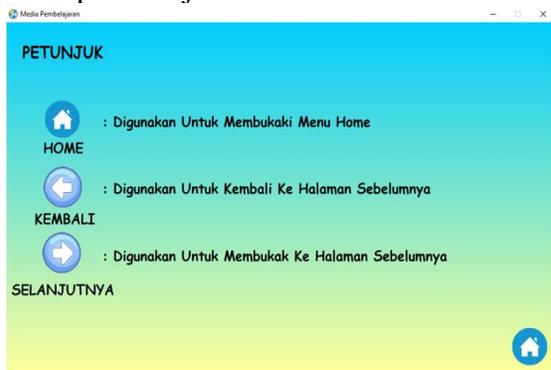
Gambar 4.5 Halaman Quiz



Gambar 4.6 Halaman Quiz

f. Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk ini terdapat penjelasan fungsi dari tombol yang ada pada media pembelajaran.



Gambar 4.7 Halaman Petunjuk

4. Implementasi

Implementasi dilakukan kepada guru Informatika MTsN 2 payakumbuh. Ini dilakukan karena nantinya akan ada perbaikan yang akan dilakukan pihak-pihak terkait, baik dari guru Informatika MTsN 2 payakumbuh maupun penguji yang menguji validitas, praktikalitas dan efektifitas mediapembelajaran ini.

5. Uji Produk

Setelah melaksanakan implementasi system dan melakukan uji validasi, serta

menilai kegunaan dan efektivitasnya, berikut adalah hasil pengujian produk:

a. Uji Validasi

Dari uji validitas produk, diperoleh nilai 0,84 yang tergolong valid, berdasarkan penilaian dari tiga ahli konstruksi, satu ahli Bahasa, dan satu ahli konten.

b. Uji praktikalitas

Praktikalitas yang dilakukan di MTsN 2 Payakumbuh, uji praktikalitas dilakukan oleh dua guru menghasilkan nilai 0,92, menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.

c. Uji Efektifitas

Hasil lembar tanggapan efektivitas media pembelajaran Informatika kelas VIII 10 yang dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VIII 10 menunjukkan nilai 0,75 dengan kategori efektivitas tinggi.

Pembahasan

Menurut hasil penelitian yang telah disebutkan, studi ini memberikan hasil sebuah media pembelajaran Informatika kelas VIII di MTsN 2 Payakumbuh. Media dapat diakses di komputer, menampilkan berbagai fitur menarik seperti menu materi, panduan, tujuan pembelajaran, quiz dan profil pengguna, serta video yang sesuai dengan materi pelajaran. Melalui media, siswa diharapkan dapat belajar dengan cara mengasyikkan dan efektif.

Hasil angket dari penelitian ini didasarkan pada kuesioner yang telah disusun dan disebarakan oleh penulis untuk mengevaluasi validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil evaluasi validitas oleh para ahli menunjukkan bahwa media yang telah dirancang dianggap valid, dengan skor akhir sebesar 0,84.

Hasil praktikalitas menunjukkan yang telah dirancang dinyatakan praktis dengan memperoleh nilai akhir 0,92 Melalui penerapan rumus Kappa Cohen, dihasilkan momen kappa setelah proses pengolahan selesai. Alat yang digunakan untuk menguji praktikalitas adalah angket, dan hasil

penilaian tersebut diolah dengan menggunakan rumus momen kappas.

Hasil efektifitas dari siswa dinyatakan efektif dengan nilai akhir 0,75 hasil efektifitas, Didapatkan hasil bahwa media pembelajaran efektif digunakan dalam proses pembelajaran..

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan media pembelajaran yang penulis rancang, penulis berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran di MTsN 2 Payakumbuh untuk kelas VIII 10. Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dirancang berhasil dan dapat diterapkan sebagai alat untuk pembelajaran Informatika di MTsN 2 Payakumbuh.

Diharapkan penggunaan media pembelajaran melalui Autoplay Media Studio 8 ini akan memudahkan proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Berdasarkan uji produk yang telah dilakukan peneliti dihasilkan uji validitas produk dari tiga ahli konstruk satu ahli bahasa, dan satu ahli konten dengan nilai 0,84, hasil praktikalitas yang dilakukan dengan dua guru Informatika MTsN 2 Payakumbuh dengan nilai 0,92 dapat dikategorikan dengan tingkat kepraktisan sangat tinggi, dan hasil uji efektivitas dengan 30 orang siswa kelas VIII dengan nilai 0,75 dengan keefektifan tinggi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- H. Hidayat, H. Mulyani, S. D. Nurhasanah, W. Khairunnisa, and Z. Sholihah, "Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *J. Pendidik. Kewarganegaraan Undiksha*.
- R. Rahmatullah, I. Inanna, and A. T. Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *J. Pendidik. Ekon. Undiksha*.
- M. M. Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indones. J. Prim. Educ.*
- M. Sahlan, "Development of Multimedia Learning Autoplay media studio 8 on the Material Muslim personal Work Ethic,"
- R. Rejeki, M. F. Adnan, and P. S. Siregar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*,
- A. Bahri, W. Hidayat, and A. Q. Muntaha, "Penggunaan media berbasis autoplay media studio 8 untuk meningkatkan aktivitas dan Hasil belajar siswa : sebuah inovasi media pembelajaran," *Proceeding Biol. Educ.*
- N. Syavira, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd," *Opt. J. Pendidik. Fis.*, vol. 5, no. 1, pp. 84–93, 2021, doi: 10.37478/optika.v5i1.1039.