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

Fathlil Tridiatama[1], Riri Okra[2], Sarwo Derta[3], Hari Antoni Musril[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : fadilco2002@gmail.com[1], ririokra@uinbukittinggi.ac.id[2], sarwoderta@uinbukittinggi.ac.id[3], hariantonimusril@uinbukittinggi.ac.id[4]

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 dibutihkan, 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, menunjukan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi.efektivitas media pembelajaran Informatika kelas VIII 10 yang dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VIII 10 menunjukan 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*

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. (H. Hidayat)

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. (R. Rahmatullah)

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. (Moto)

AutoPlay Media Studio 8 sebuah aplikasi yang dirancang membuat sebuah media pembelajaran yang mangasyikkan, 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. (Sahlan)

Pemakaian aplikasi, bisa membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang mengasyikkan, dimana dengan mengunakana 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 fariasi 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 suasasana 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 menaikan minat belajar, dan menjadi pilihan guru membuat sebuah media pembelajaran interaktif di MTsN 2 Payakumbuh.

METODE

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. (Syavira, 2021)

Model yang digunakan *Hannafin dan Peck*, dimana model desain pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap Analisa yang dibutihkan, 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.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Tahapan ini, mencari apa saja kebutuhan yang dibutuhkan dalam perancangan sebuah media, termasuk tujuan pembuatan media tersebut.

Perancangan *(Design)*

Pada tahap desain ini, informasi dari fase analisis kebutuhan diubah menjadi dokumentasi yang akan menjadi panduan dalam pengembangan media pembelajaran. Aktivitas yang dilakukan pada tahap ini meliputi pembuatan struktur navigasi, penyusunan storyboard, perancangan antarmuka pengguna, serta evaluasi dan revisi.

Pengembangan dan Implementasi (*Develop/Implement*)

Langkah akhir merupakan tahap pengembangan dan penerapan dari rancangan serta desain yang telah disusun. Proses pengembangan melibatkan kegiatan menyatukan, mengembangkan, dan membuat program pembelajaran. Produk yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi agar menghasilkan perangkat yang sesuai kebutuhan dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan, dilakukan penilaian pada tahap ini. Hasil dari proses penyesuaian ini diharapkan dapat mencapai kualitas media yang optimal.

Uji Validasi

Pengujian validitas produk dilakukan untuk menilai keabsahan dengan akurat. Demi menghasilkan produk yang berkualitas, pengujian validitas terhadap produk perlu dilakukan. Validitas produk ini dianalisis berdasarkan rumus statistik Aiken's V, sebagai berikut:

$$\mathbf{V = \Sigma\ s/\ [\ n\ (\ c - 1)]}$$

Keterangan :
s : r-lo
lo : Angka penelitian validitas yang rendah
c : Angka penelitian validitas yang tertinggi
1 : Angka yang diberikan oleh penilai
n : Jumlah penilai

Tabel 1 Kriteria Keputusan Aiken's V

Persentase %	Kriteria
0,60-1,00	Valid
<0,60	Tidak Valid

Uji Praktikalitas

Tes praktikalitas bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan memiliki manfaat, kemudahan dalam penggunaannya, serta hemat waktu dalam proses pembelajaran.

$$\text{momen kappa } (k) = \frac{\text{po}-\text{pe}}{1-\text{pe}}$$

Keterangan :
k : *Moment kappa* yang menunjukan tingkat kepraktisan produk
p : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal
pe : Prosorsi yang terealisas, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

Tabel 2 Kriteria Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,01-0.20	Sangat Rendah
≤ 0, 00	Tidak Praktis

Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas merupakan tahap akhir dalam penelitian ini, digunakan untuk mengukur ke efektifan media.

$$< g >= \frac{(\% < sf > - \% < si >}{(100 - \% < si >}$$

Keterangan :
<g> : G- *Score*
<Sf> : *Score* akhir (sesudah dibuat produk)
<Si> : *Score* Awal (Sebelum dibuat Produk)

Tabel Kriteria Penentuan Efektifitas

Nilai N-Gain	Kategori
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

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 menggandalkan 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. Tujuan nya adalah untuk mendapatkan produk berupa media belajar Informatika. Berikut adalah tampilan dari desain media pembelajaran yang telah di rancang 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 selanjutanya.



Gambar 4.1 Tampilan Awal

b. Tampilan Home

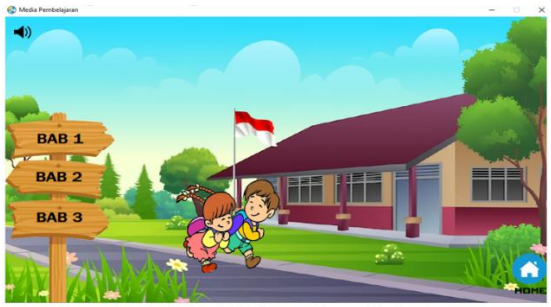
Pada halaman home terdapat 5 tombol, yang dimana kelima tombol ini ketika diklik akan menuju halaman sesuai nama dari tombol tersebut.



Gambar 4.2 Tampilan Home

c. Tampilan Materi

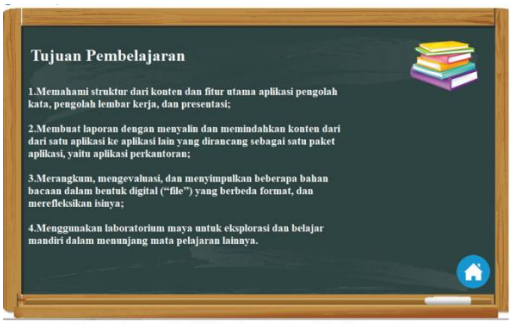
Pada jendela materi ini terdapat 3 bab yang bisa diklick yang akan menuju halaman penjelasan materi dari masing-masing bab.



Gambar 4.3 Tampilan Materi

d. Halaman Tujuan Pembelajaran

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



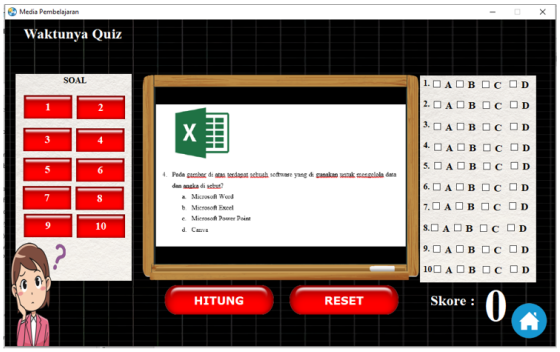
Gambar 4.4 Halaman Tujuan Pembelajaran

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 aka nada perbaikan yang akan di lakukan pihak-pihak terkait, baik dari guru Informatika MTsN 2 payakumbuh maupun penguji yang menguji validitas, praktilitas dan efektifitas mediapembelajaran ini.

5. Uji Produk

Setelah melaksanakan implementasi system dan melakukan uji validasi, serta menilai kegunaan dan efektivitasnya, berikut adalah hasl 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, menunjukan 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 menunjukan 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 disebarkan 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 kappa.

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

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.

Diharapka 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.

DAFTAR PUSTAKA

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.*

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*.

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,”

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.

R. Rahmatullah, I. Inanna, and A. T. Ampa, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” *J. Pendidik. Ekon. Undiksha*..

R. Rejeki, M. F. Adnan, and P. S. Siregar, “Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*,