

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8* PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP

Azmi putra¹, Syafril²

¹Azmi putra¹, ²Syafril²

e-mail: azmiputra46@gmail.com

Abstract

Problems found in SMP Negeri 23 Padang in social studies subjects class VIII. Seen students do not pay attention to the teacher when explaining the lesson, chatting with other friends, and there are also just sitting pensive or sleepy in class. This study aims to develop products as a valid and practical learning media in accordance with the eligibility criteria of materials and media in social studies subjects VIII in SMP Negeri 23 Padang. This type of research is development research known as Research and Development (R&D). Based on the results of research and development of interactive multimedia on social studies subjects in class VIII SMP shows that, the development procedure is taken through the first few stages, the preliminary study stage by conducting needs analysis, the second stage of interactive multimedia development. So from this development procedure, the product validity test results for the material aspect are at "very appropriate" with the value obtained by the validator of 4.70, for the media aspect, the achievement is "very feasible" with the value obtained by validator I at 4.60 and validator II is 4.78. Furthermore, the practicality results of the product based on the trials that have been carried out are on the achievement of "very practical" with the value obtained of 4.52. The conclusion of this research is that interactive multimedia on social studies subjects is appropriate to be used in the learning process.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, *Autoplay Media Studio 8*

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di SMP Negeri 23 Padang pada mata pelajaran IPS kelas VIII. Terlihat siswa kurangnya memperhatikan guru ketika sedang menerangkan pelajaran, mengobrol dengan teman yang lain, dan ada juga hanya duduk termenung ataupun mengantuk di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan media pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 23 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP menunjukkan bahwa, prosedur pengembangan ini ditempuh melalui beberapa tahap yang pertama, tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, kedua tahap pengembangan multimedia interaktif. Jadi dari prosedur pengembangan ini mendapatkan hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada pencapaian "**sangat Sesuai**" dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,70, untuk aspek media berada pencapaian "**sangat layak**" dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,60 dan validator II sebesar 4,78. Selanjutnya, untuk hasil uji

kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada pencapaian “**sangat praktis**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,52. Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Autoplay Media Studio 8*



pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* pada mata pelajaran IPS KELAS VIII SMP.
©2019 by Azmi Putra and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses pembentukan kepribadian manusia yang penting untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan serta memperkuat kepribadian dan semangat kebangsaan agar dapat membangun diri sendiri maupun bertanggung jawab atas pembangunan bangsa. Sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi dalam meningkatkan proses pembelajaran. Guru orang yang berperan penting dalam menentukan proses belajar mengajar, sehingga guru mampu untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menarik motivasi serta minat siswa dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran penggunaan media juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, oleh karena itu guru harus bisa memilih media pembelajaran yang tepat. Media yang dapat melibatkan siswa secara interaktif, karena dengan menggunakan media proses pembelajaran semakin konkrit dan nyata, dan akan membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa selain itu Siswa yang terbiasa untuk menggunakan media berbasis IT secara tidak langsung mengembangkan kemampuan mereka di lapangan (Hendri & Anugrah, 2019). Menurut Arsyad (2011: 15) “ada dua unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran”.

Pemilihan dan penggunaan media tersebut akan menjadi semakin penting juga apabila dihubungkan dengan tuntutan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Secara tidak langsung akan berdampak terhadap penggunaan aplikasi komputer seperti untuk teks, grafik, gambar, animasi, audio dan video menjadikan isi atau materi lebih dinamis, dan interaktif sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah multimedia interaktif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di kelas VIII yaitu ibuk Erlinda S.Pd. pada hari Jum’at, 26 April 2019 di SMP Negeri 23 Padang, Terdapat permasalahan yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPS. Selain itu kurangnya siswa memperhatikan guru ketika sedang menerangkan pelajaran, mengobrol dengan teman yang lain, dan ada juga hanya duduk termenung ataupun mengantuk di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas guru perlu meningkatkan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran, karena multimedia dapat menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar, dan dilakukan) dengan merangsang banyak indera dalam waktu yang bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian, minat belajar, dan tingkat retensi yang baik dalam proses pembelajaran.

Alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Aplikasi yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini adalah aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* merupakan sebuah aplikasi yang dapat berinteraksi dan menavigasi melalui kontennya. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video.

AutoPlay Media Studio 8 merupakan sebuah aplikasi *Rapid Application Development* (RAD) yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif untuk *windows*. *AutoPlay Media Studio 8* bisa dengan mudah dan cepat untuk membuat menu yang professional pada CD/DVD atau USB. Kehadiran media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga bisa menciptakan proses belajar mengajar yang lebih menarik. Menurut Arsyad (2011: 2) "media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pada pembelajaran di sekolah. Dalam proses belajar media pembelajaran mempunyai arti tersendiri dalam proses belajar mengajar (PBM). Menurut Sadiman, A (2012: 6) "media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar". Dalam hal ini buku, televisi, kaset, proyektor dan alat fisik lainnya merupakan media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP".

Metode Pengembangan

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sukmadinata (2011: 164) "penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan".

Model Pengembangan

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model yang dikemukakan oleh Borg dan Gall. Borg dan Gall dalam Emzir (2012: 270) "juga menyarankan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk dimungkinkan membatasi langkah penelitian". Oleh karena itu dalam penelitian ini, peneliti menyederhanakan langkah tersebut sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi lima langkah, yaitu:

1. Tahap perencanaan
Tahap perencanaan ini dilaksanakan dalam dua langkah yaitu observasi lapangan dan studi pendahuluan (pustaka). Tahap pertama observasi lapangan dilakukan di kelas VIII.7 SMP Negeri 23 Padang untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa. Tahap kedua yang dilakukan studi pendahuluan berguna untuk mengidentifikasi kompetensi dasar, indikator pencapaian, dan pengumpulan materi mata pelajaran IPS.
2. Pengembangan produk awal
 - a. *Flowchart*, yaitu bagan yang terdiri dari simbol-simbol yang menunjukkan langkah-langkah suatu program.
 - b. *Storyboard*, yaitu visualisasi dalam bentuk gambar beserta keterangan-keterangan lain mengenai media yang akan dikembangkan.
3. Validitas produk

Validasi pada pengembangan multimedia interaktif ini melibatkan 1 (satu) orang ahli materi yaitu guru mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 23 Padang, sedangkan ahli media adalah 2 (dua) orang dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

4. Melakukan uji coba terbatas

Subjek coba pada pengembangan produk ini yaitu siswa kelas VIII. 6 SMP Negeri 23 Padang. Uji coba media pembelajaran interaktif ini dilakukan pada uji coba terbatas yaitu kelas VIII.6 yang terdiri 29 orang siswa.

5. Hasil produk akhir

Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk yang layak untuk dijadikan sumber berupa multimedia interaktif yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran IPS kelas VIII SMP.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adaah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket praktikalitas. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif yang mendeskripsikan validitas, kepraktikalitas multimedia interaktif berbasis aplikasi *AutoPlay Media Studio 8* yang digunakan.

Hasil deskripsi pengembangan produk dan pembahasan

1. Deskripsi Data Validitas

a. Validitas Ahli Materi

Data validasi pada multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay media studio 8* ini di peroleh dari seorang ahli materi yang merupakan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 23 Padang, yaitu Ibu Erlinda, S.Pd. Penilaian materi juga dilakukan dengan mengisi angket penilaian multimedia interaktif yang telah diberikan, sehingga ahli dapat memberikan komentar dan masukan kepada peneliti, baik lisan maupun tulisan.

Penilaian materi pada aspek kebenaran konsep, penyajian materi, penulisan, keterbacaan, dan evaluasi. Hasil penilaian pada guru mata pelajaran IPS untuk multimedia interaktif kelas VIII pada aspek materi secara keseluruhan diperoleh rata-rata validator sebesar 4,70. Dan hasil persentase penilaian aspek materi sebesar 94%. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sudah dikriteriakan **“sangat baik atau sangat valid”**.

b. Validasi Ahli Media

Ahli media merupakan dua orang dosen dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP. Hasil perolehan media mencakup aspek tampilan, navigasi, animasi, audio/sound, dan kemudahan. Hasil review ahli media setelah dilakukan revisi terhadap multimedia interaktif kelas VII dari aspek media secara keseluruhan diperoleh rata-rata validator I sebesar 4,60 dan validator II sebesar 4,78. Persentase dari aspek media secara keseluruhan diperoleh persen validator I sebesar 92% dan validator II sebesar 96%. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif sudah dikriteriakan **“sangat baik atau sangat valid”**.

2. Deskripsi Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 23 Padang dengan jumlah 29 orang. Hasil perolehan uji pratikalitas mencakup aspek tampilan media, penyajian materi, dan manfaat multimedia interaktif. Dilakukannya uji praktikalitas untuk mengetahui sejauh mana penilaian siswa terhadap multimedia interaktif yang telah dibuat. Data didapatkan dari hasil pengisian angket penilaian media oleh siswa.

Secara keseluruhan, tingkat praktikalitas dari hasil uji coba pada siswa memperoleh rata-rata sebesar 4,52 Persentase dari aspek uji coba praktikalitas secara keseluruhan diperoleh persen 90% dengan kriteria “**sangat baik atau sangat praktis**” berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa kelas VIII SMP maka multimedia untuk digunakan baik secara tampilan media, penyajian materi, manfaat multimedia interaktif.

3. Pembahasan

Multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai media yang sangat kompleks yaitu berupa gambar, *teks*, grafik, animasi, audio, dan video yang telah dikemas menjadi file digital dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dengan tujuan untuk menyampaikan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh melalui penggunaan multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap peserta didik dapat ditingkatkan (Daryanto, 2010: 52).

Multimedia yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Autoplay media studio 8* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP, nantinya media tersebut akan dinilai kelayakannya sebelum diterapkan di sekolah. Penilaian kelayakannya multimedia ini didapatkan dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan dari siswa. Validasi atau penilaian oleh validator terhadap media pada pembelajaran IPS meliputi beberapa bagian, yakni bagian materi yaitu kebenaran konsep, penyajian materi, penulisan, keterbacaan, evaluasi, bagian media yaitu tampilan, navigasi, animasi, audio/sound, kemudahan. Instrument pengumpul data yang digunakan berupa lembaran penilaian untuk ahli materi dan ahli media serta lembaran angket untuk siswa dengan menggunakan skala *likert* respon lima poin, dimana skor maksimal yang diberikan adalah 5 dan skor minimal adalah 1.

Hasil akhir skor rata-rata produk multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay media studio 8* pada mata pelajaran IPS kelas VIII dari hasil dari validitas ahli media yang dinilai oleh ahli materi di peroleh skor rata-rata 4,70 dari skor tersebut materi yang terdapat dalam media dikategorikan “**Sangat Sesuai**”. Selanjutnya ahli media di peroleh skor rata-rata dari validator I yaitu 4,60 dan validator II yaitu 4,78 dari skor tersebut media dapat di kategorikan “**Sangat Layak**”. Sedangkan uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP menunjukkan respon positif yang diberikan oleh siswa dengan memperoleh skor rata-rata 4,52 dengan kriteria “**Sangat Praktis**”

Berdasarkan hasil penilaian uji validitas dan praktikalitas yang telah dilakukan maka multimedia interaktif ini valid untuk digunakan. Menurut Asyhar (2011: 81) yang menyatakan bahwa beberapa kriteria pemilihan media yang baik diantaranya adalah

jelas, rapi, bersih, menarik, cocok, dengan sasaran, relevan dengan topik yang di ajarkan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, praktis, luwes, tahan, berkualitas baik, dan ukurannya sesuai dengan lingkungan belajar.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay media studio 8* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP yang telah dikembangkan secara keseluruhan yang dinilai oleh ahli materi memperoleh rata-rata sebesar 4,70 berada pada pencapaian **“Sangat Sesuai”**, dan yang dinilai oleh ahli media memperoleh rata-rata pertama sebesar 4,60 dan kedua sebesar 4,78 berada pada pencapaian **“sangat Layak”**.
2. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,52 berada pada pencapaian **“sangat praktis”** dengan variabel kriteria mencakup tampilan, penyajian, dan manfaat multimedia interaktif.

Jadi pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS untuk siswa kelas VIII SMP telah sesuai dilakukan dan telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP.
2. Bagi siswa kelas VIII diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi seorang pengembang atau guru diharapkan meningkatkan pengetahuannya tentang penggunaan Aplikasi *Autoplay media studio 8* sehingga untuk masa yang akan datang dapat mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar Rayandra. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Emzir (2012). *Metedologi penelitian kuantitatif & kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Hendri, N., & Anugrah, S. (2019). *Development of Web-Based Materials Using Moodle Applications in E-learning System*. 372(ICoET), 272–275.
- Sadiman, Arief Dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemahaman*. Depok: Rajawali Pers.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.