

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO PADA TEMA BERBAGAI PEKERJAAN DI KELAS IV SD

Iqbal Alfurqan¹, Zelhendri Zen²

¹Iqbal Alfurqan¹, ²Zelhendri Zen²

e-mail: Iqbalalfurqan@gmail.com

Abstract

The development of application-based learning media Autoplay media studio on various work themes is one of the tools to help students understand learning. Through teaching media, students are expected to be motivated, as well as an effort to get students used to working hard to gain knowledge. Teaching media that can support and assist the learning process are learning media based on Autoplay media studio on various work themes. This material explains about various types of work. The purpose of this study was to develop learning media based on the application of Autoplay media studio on the theme of various work with the object of research of fourth grade elementary school students.

This type of research is development research known as Research and Development (R&D), using a simplified Borg and Gall development model in accordance with research needs. The product validity test was conducted by 3 validators, namely 1 material expert validator and 2 media expert validators. The product trial was conducted on 15 students of grade IV SD 02 Sungai Limau with the aim to find out the practicality of the product being developed.

The product validity test results for the material aspect are in the "very appropriate" category with the value obtained by the validator of 4.72, for the media aspect are in the "very feasible" category with the value obtained by validator I of 4.48 and validator II of 4.65. Furthermore, the practicality results of the product based on the trials that have been carried out are in the category of "very practical" with the value obtained of 4.53. The conclusion of the results of this study is that interactive multimedia on the theme of various jobs in grade IV elementary school is appropriate to be used in the learning process.

Keywords: Development, Learning media, Autoplay media studio, Various Work Themes

Abstract

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay* media studio pada tema berbagai pekerjaan merupakan salah satu sarana guna membantu memahami siswa dalam pembelajaran. Melalui media ajar, diharapkan siswa dapat termotivasi, serta sebagai upaya membiasakan siswa bekerja keras untuk memperoleh pengetahuan. Media ajar yang dapat mendukung dan membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *Autoplay* media studio pada tema berbagai pekerjaan. Materi ini menjelaskan tentang berbagai jenis-jenis pekerjaan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay* media studio pada tema berbagai pekerjaan dengan objek penelitian siswa kelas IV SD.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*, menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji validitas produk dilakukan oleh 3 validator yaitu 1 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media. Uji coba produk dilakukan kepada 15 orang siswa kelas IV SD 02 Sungai Limau dengan tujuan untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada kategori “**sangat Sesuai**” dengan nilai yang diperoleh validator sebesar 4,72, untuk aspek media berada kategori “**sangat layak**” dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 4,48 dan validator II sebesar 4,65. Selanjutnya, untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori “**sangat praktis**” dengan nilai yang diperoleh sebesar 4,53. Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV SD sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media pembelajaran, Autoplay media studio, Tema Berbagai Pekerjaan*



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Media Studio Pada Tema Berbagai Pekerjaan Di Kelas IV SD

©2019 by Iqbal Alfurqan and Universitas Negeri Padang.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan masalah utama bagi bangsa yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa menuju terwujudnya masyarakat yang adil dan makmur. Saat ini pendidikan di Indonesia menetapkan kurikulum 2013 digunakan sebagai acuan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang ditinjau dari berbagai mata pelajaran dan digabungkan menjadi satu tema pembelajaran. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa muatan pelajaran sekaligus untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Perkembangan dunia teknologi saat ini, berkembang dengan begitu pesatnya, sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Menurut (Suparman & Zuhairi, 2004: 345-346) Teknologi pembelajaran yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menuntut guru untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan penggunaan media pembelajaran salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan motivasi, maka melalui media pembelajaran guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik dan tepat kepada siswa, karena dengan menggunakan dapat membuat proses pembelajaran semakin konkrit dan nyata, dengan demikian akan membuat proses pembelajaran lebih menarik 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).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD 02 Sungai Limau dengan ibu Anista S.pd. pada hari senin tanggal 6, Terdapat permasalahan yaitu seorang guru terkendala dengan media ajar yang digunakan, guru belum maksimal dalam menyajikan pembelajaran, guru belum bervariasi dalam proses belajar mengajar masih secara konvensional, fasilitas yang belum memadai untuk menunjang proses pembelajaran. Maka berdampak kepada rendahnya prestasi belajar siswa, kurangnya motivasi

belajar siswa dan siswa tidak mempunyai semangat dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa guru harus lebih bisa meningkatkan kualitas dan kuantitas dalam proses pembelajaran guna untuk terciptanya pembelajaran yang efektif

Alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* media studio 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 merupakan sebuah aplikasi *Rapid Application Development* (RAD) yang berfungsi untuk membuat aplikasi media pembelajaran untuk *windows*. *AutoPlay* Media Studio 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 media pembelajaran berbasis *Autoplay media studio* pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV SD"

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 SD Negeri 02 Sungai Limau 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.

- c. *Membuat media*, untuk di kembangkan
3. Validitas produk
Validasi pada pengembangan media pembelajaran ini melibatkan 1 (satu) orang ahli materi yaitu guru wali kelas IV SD Negeri 02 Sungai limau, 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 IV SD 02 Sunagi Limau. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan pada uji coba terbatas yaitu di kelas IV yang terdiri 15 orang siswa.
 5. Hasil produk akhir
Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini yaitu menghasilkan produk yang layak untuk dijadikan sumber berupa media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran di IV SD Negeri 02 Sungai limau .
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 media pembelajaran berbasis aplikasi *AutoPlay Media Studio* yang digunakan.

Hasil deskripsi pengembangan produk dan pembahasan

1. Deskripsi Data Validitas

a. Validitas Ahli Materi

Data validasi pada media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay media studio* ini di peroleh dari seorang ahli materi yang merupakan guru wali kelas IV SD 02 Sunagi Limau, yaitu Ibu Anista, S.Pd. Penilaian materi juga dilakukan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran 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 wali di kelas IV SD pada aspek materi secara keseluruhan diperoleh rata-rata validator sebesar 4,72. 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 media pembelajaran kelas VII dari aspek media secara keseluruhan diperoleh rata-rata validator I sebesar 4,48 dan validator II sebesar 4,65. Persentase dari aspek media secara keseluruhan diperoleh persen validator I sebesar 90% dan validator II sebesar 93%. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah dikriteriakan “**sangat baik atau sangat valid**”.

2. Deskripsi Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada siswa kelas IV SD 02 Sunagi Limau dengan jumlah 15 orang. Hasil perolehan uji pratikalitas mencakup aspek tampilan media, penyajian materi, dan manfaat media pembelajaran. Dilakukannya uji praktikalitas untuk mengetahui sejauh mana penilaian siswa terhadap media pembelajaran 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 4,54 Persentase dari aspek uji coba praktikalitas secara keseluruhan diperoleh persen 91% dengan kriteria “**sangat baik atau sangat praktis**” berdasarkan kriteria yang terdapat pada uji praktikalitas pada siswa kelas IV SD 02 Sunagi Limau maka media pembelajaran untuk digunakan baik secara tampilan media, penyajian materi, manfaat media pembelajaran.

3. Pembahasan

Media pembelajaran 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 menyapaikan 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 media pembelajaran 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).

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Autoplay* media studio di kelas IV SD 02 Sunagi Limau, nantinya media tersebut akan dinilai kelayakannya sebelum diterapkan di sekolah. Penilaian kelayakaan multimedia ini didapatkan dari ahli materi dan ahli media serta tanggapan dari siswa. Validasi atau penilaian oleh validator terhadap media kelas IV SD 02 Sunagi Limau 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 media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay* media studio kelas IV SD 02 Sunagi Limau dari hasil dari validitas ahli media yang dinilai oleh ahli materi di peroleh skor rata-rata 4,72 dari skor tersebut materi yang terdapat dalam media dikategorikan “**Sangat Sesuai**”. Selanjutnya ahli media di peroleh skor rata-rata dari validator I yaitu 4,48 dan validator II yaitu 4,65 dari skor tersebut media dapat di kategorikan “**Sangat Layak**”. Sedangkan uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media pembelajaran kelas IV SD 02 Sunagi Limau menunjukkan respon positif yang diberikan oleh siswa dengan memperoleh skor rata-rata 4,54 dengan kriteria “**Sangat Praktis**”

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

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

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* media studio pada tema berbagai pekerjaan kelas IV SD yang telah dikembangkan pada aspek materi memperoleh rata-rata validator sebesar 4,72 dengan kategori “**Sangat valid**”, dan aspek media memperoleh rata-rata validator pertama sebesar 4,48 dan validator kedua sebesar 4,65 dengan kategori “**sangat valid**”.
2. Hasil uji praktikalitas memperoleh skor rata-rata 4,53 dengan kategori “**sangat praktis**” dengan variabel kriteria mencakup tampilan, penyajian, dan manfaat media pembelajaran.

Jadi pengembangan media pembelajaran pada tema berbagai pekerjaan di kelas IV SD 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. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan oleh guru dan siswa SD pada Tema Berbagai Pekerjaan kelas IV dalam proses pembelajaran dan sebagai salah satu alternatif pemilihan sumber belajar.
2. Tahap pengembangan ini belum sempurna terkait pada batasan penelitian yang dilakukan, sehingga penelitian ini disarankan agar dapat dikembangkan lagi dalam penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Suparman, M. Atwi. 2004. *Desain Instruksional*, (Jakarta: Pusat Penerbitan universitas Terbuka)