

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital dengan Software *Autoplay Media Studio* di SMK N 2 Pariaman

Willy Putra²⁾, Drs. Khairudin¹⁾, Ashabul Khairi²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika

²⁾Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Universitas Bung Hatta

Email: willyputra_ubh@yahoo.com

Abstract

Education is an effort in preparing human resources that have expertise and skills according to the demands of nation building. The learning process is currently on the subjects of Digital Photo Composition, still using standard instructional media, not their Media Interactive Learning can see directly the visualization of the Subject itself. so the authors developed an interactive learning media, which was developed with AutoPlay Media Studio software. The aim of the research, produce and develop interactive learning media using the Autoplay Media Studio is a valid and practical. This study was classified as research and development (Research and Development) using a development model. Subjects of this study consisted 2 validator, and to test the practicalities do 30 class XI student of Multimedia N 2 Pariaman, then tested questionnaire with SPSS and analyzed descriptively. This research resulted in a product form of interactive learning media on subjects using software Digital Photo Composition Autoplay Media Studio. Instructional media that have been assessed by validator otherwise excellent, was also declared a very practical by students in terms of student interest, the process of use, increasing student activity, time of use and evaluation with a value of 92.21%.

Keywords: Media Interactive Learning, Autoplay Media Studio, Digital Photo Composition.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan langkah dalam menyiapkan sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan sesuai tuntutan pencerdasan masyarakat indonesia. Dalam mewujudkan masyarakat yang berkopeten dan tanggung jawab dalam dunia pendidikan, terutama dalam menyiapkan siswa yang hebat, kreatif, mandiri dan profesional pada bidang masing-masing. Upaya peningkatan ilmu pendidikan dapat tercapai secara penuh, jika dilakukan pengembangan dan

perbaikan terhadap komponen pendidikan sendiri.

Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan dua pelaku aktif, yaitu siswa dan guru. Guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar yang kondusif bagi siswa, sedangkan siswa sebagai peserta didik merupakan pihak yang merespon dan menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru tersebut.

Media sebagai perantara dalam rangka memperlancar pencapaian tujuan

dari pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran harus yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 17 Februari 2015 di SMKN 2 Pariaman pada Kejuruan Multimedia, penulis melihat bahwa proses pembelajaran pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital. siswa belum bisa memahami Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital karena masih terbatasnya bahan dan alat praktek, siswa lebih senang keluar masuk kelas karena media dalam pembelajaran masih menggunakan Media Pembelajaran yang standar seperti power point, tidak adanya Media Pembelajaran Interaktif yang bisa melihat langsung visualisasi dari Mata Pelajaran itu sendiri sehingga siswa Malas untuk mengulang kembali pelajaran yang sudah diberikan .

Dari fenomena–fenomena di atas dapat disimpulkan sementara bahwa proses pembelajaran dipengaruhi oleh kurangnya media pembelajaran sebagai media bantu untuk siswa dalam mengulang kembali materi yang sama di rumah, sehingga mengakibatkan banyak siswa tidak tertarik

pada Mata Pelajaran yang diajarkan. Serta belum terlihatnya media pembelajaran menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio. Pada dasarnya pembelajaran yang cocok dalam perkembangan teknologi di dunia pendidikan adalah menggunakan media pembelajaran, hal sederhananya adalah Media dengan *Autoplay Media Studio*. *AutoPlay Media Studio* adalah perangkat lunak alat pengembangan yang memungkinkan pengembang dan pemrogram perangkat lunak membuat aplikasi hanya dengan fitur interaktif Windows dan multimedia, yang terwujud dengan menawarkan lingkungan pengembangan visual berdasarkan Drag & Drop. *Autoplay Media Studio* memiliki keunggulan karena pada perangkat lunak ini mendukung untuk semua perangkat lunak untuk mendukung dalam pembuatan media yang dibuat seperti, *Macromedia Flash*, *Windows Movie Maker*, *Corel Draw*, *Photoshop*, *Wondershare QuisCreator*, *Camstasia*. Sehingga membuat media pembelajaran interaktif yang bisa membangun motivasi dan minat dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut penulis ingin membuat media pembelajaran interaktif menggunakan software *Autoplay Media Studio* yang bisa di aplikasikan kedalam USB, dan CD yang bisa di akses langsung dalam pemakaiannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Development Research*) Menurut sugiyono. Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah :

1. Potensi Masalah

Langkah awal pada penelitian ini melakukan observasi pada Kejuruan Berdasarkan observasi awal. Peneliti melihat bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital, Siswa belum bisa memahami materi pelajaran Komposisi Foto Digital karena masih terbatasnya bahan dan alat praktek, siswa lebih senang keluar masuk kelas karena media dalam pembelajaran masih menggunakan media presentasi yang standar seperti power point, siswa tidak bisa mengulang kembali pelajaran yang sudah diberikan karena tidak adanya media pembelajaran pada materi itu sendiri.

2. Pengumpulan Data

Berdasarkan dari hasil observasi pada Kejuruan Multimedia pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital kelas XI SMK N 2 Pariaman, ditemukan bahwa kebutuhan media sangat nampak akan proses tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti memakai hasil informasi tersebut sebagai acuan dasar dalam merencanakan proses pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media

pembelajaran berdasarkan pada langkah pengembangan.

3. Desain Produk

Penelitian ini akan menghasilkan bahan ajar. Adapun tahap ini media pembelajaran interaktif menggunakan software *Autoplay Media Studio* yang akan dikembangkan dengan mata pelajaran Komposisi Foto Digital pada kelas XI Jurusan Multimedia Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Pariaman. Langkah yang dilakukan yaitu menentukan konsep-konsep utama media yang akan dibuat pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital kelas XI Multimedia. Konsep ini dikembangkan dengan bentuk yang mudah dipahami oleh siswa. Konten media pembelajaran interaktif ini berupa menu materi, SK-KD, RPP, Video Tutorial, help, Mp3 dan latihan pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital pada kelas XI Kejuruan Multimedia.

4. Validasi Desain

Validasi desain akan dilakukan oleh pakar ahli untuk menilai media yang telah dibuat dari segi isi media, penyajian media serta bahasa yang digunakan dalam media tersebut. Penilaian produk dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian uji validasi angket.

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan

kekurangannya. Pada kegiatan ini pakar atau validator dimintai untuk menilai media yang sudah dibuat. Kriteria dosen yang akan memvalidasi media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* adalah :

- a. Dosen yang memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran.
- b. Dosen yang memahami konten dari materi.
- c. Dosen yang mengerti tata bahasa.

5. Revisi Desain

Setelah desain produk, divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli lainnya, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang mau menghasilkan produk tersebut (Sugiyono, 2014: 302).

6. Ujicoba Produk

Setelah melakukan perbaikan desain dan revisinya, maka langkah peneliti melakukan ujicoba produk. Menurut Emzir (2012:273) Ujicoba dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari produk yang telah dikembangkan. Ujicoba dapat dilakukan pada kelompok yang terbatas, pada tahap ujicoba produk ini peneliti mengujikan produk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital pada siswa Kejuruan

Multimedia kelas XI¹ pada 30 orang siswa. Selama pembelajaran berlangsung para siswa yang menjadi praktikalitas diminta untuk memberikan tanggapan terhadap produk yang dibuat melalui lembar angket praktikalitas.

7. Revisi Produk

Menurut Emzir (2012: 273-274) mengatakan bahwa revisi produk perlu dilakukan karena beberapa alasan, yaitu: (a) ujicoba dilakukan masih bersifat terbatas, sehingga tidak mencerminkan situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (b) dalam ujicoba ditemukan kelemahan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan. (c) data untuk merevisi produk dapat dijarah melalui pengguna produk atau yang menjadi sasaran pengguna produk.

Pengujian produk untuk mengukur validnya media ini dilakukan oleh 2 orang Dosen dan untuk menguji kepraktisan media adalah 30 orang siswa kelas XI² SMK N 2 Pariaman jurusan Multimedia. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital. Angket validitas di isi oleh validator yaitu dosen. Tujuan angket validitas adalah untuk mengetahui data tentang tingkat

validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* yang dikembangkan.

2. Angket praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital

Teknik analisis data yang digunakan adalah data kualitatif dalam bentuk deskriptif dalam mendeskripsikan validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital yang dikembangkan.

1. Analisis validasi media pembelajaran dilihat dari hasil angket validasi yang diberikan kepada validator berupa komentar dan saran untuk perbaikan media sampai media pembelajaran dinyatakan valid.

Data uji validitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* di analisis dengan menggunakan rumus, sesuai ketentuan Skor maksimum adalah 70 perhatikan rumus berikut ini : $Validitas = (Skor/Skor Maksimum) \times 100$

Dalam penelitian ini, nilai praktikalitas dikatakan baik apabila kriterianya diatas 71. Setelah nilai validitas diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari buku Panduan

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK sebagai berikut ini :

Tabel 2. Kriteria Validitas

Tingkat pencapaian	Keterangan
< 51	Kurang
51-70	Cukup
71-90	Baik
91-100	Sangat Baik

2. Analisis media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* untuk mata pelajaran Komposisi Foto Digital. Angket media pembelajaran menggunakan *Autoplay Media Studio* diuji menggunakan SPSS untuk melihat validitas dan realibilitas suatu instrumen (tes atau angket). Data uji praktikalitas media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio* di analisis dengan presentase (%) menggunakan rumus berikut ini : $Nilai\ praktikalitas = (Jumlah\ semua\ Skor / Skoe\ Maksimum) \times 100\%$

Dalam penelitian ini, nilai praktikalitas dikatakan praktis apabila kriterianya diatas 80%. Setelah presentase nilai praktikalitas diperoleh, dilakukan pengelompokan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari (Riduwan, 2005:89) sebagai berikut ini :

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Tingkat pencapaian (%)	Keterangan
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur penelitian pengembangan perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur pengembangan menurut Sugiyono. Langkah-langkah pelaksanaan penelitian pengembangan :

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan Masalah merupakan langkah awal pada penelitian dengan cara melakukan observasi pada kejuruan Multimedia. Potensi yang ada jurusan multimedia adalah Kejuruan Multimedia merupakan suatu jurusan yang bergerak dibidang teknologi. Adapun dalam proses pembelajaran multimedia lebih banyak belajar didalam labor komputer. Kejuruan Multimedia secara singkat dapat disimpulkan beberapa kategori pelajaran yang dipelajari seperti pemanfaatan software, hardware, Audio, Visual, dan Audio Visual, sehingga Multimedia lebih cenderung berhadapan dengan Komputer setiap pembelajaran.

Masalah dalam pembelajaran yang sering dihadapi oleh guru adalah masih

minimnya media sebagai bahan bantu dalam proses pembelajaran, alasan ini terlihat oleh peneliti guru masih menggunakan media berupa power point, buku cetak, sehingga siswa kurang termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan Data bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar dalam materi Komposisi Foto Digital sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital.

Desain media pembelajaran menggunakan software *Autoplay Media Studio* untuk materi dirancang berdasarkan Potensi dan Masalah. Pengumpulan data ini dimulai dari melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan belajar siswa, analisis materi dan karakteristik siswa. Uraian hasil pengumpulan data yaitu:

a. Pengamatan

Media pembelajaran interaktif pada materi Komposisi Foto Digital siswa SMK N 2 Pariaman Jurusan Multimedia masih terbatas, hal ini mengakibatkan Siswa belum bisa memahami materi pelajaran Komposisi Foto Digital karena masih terbatasnya bahan dan alat praktek, siswa lebih senang keluar masuk kelas karena media dalam pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang standar seperti power point, tidak adanya

Media Pembelajaran Interaktif yang bisa melihat langsung visualisasi dari Mata Pelajaran itu sendiri sehingga siswa malas untuk mengulang kembali pelajaran yang sudah diberikan .

Disamping itu, guru juga mengalami kesulitan untuk menemukan cara yang tepat dalam penyajian materi Komposisi Foto Digital karena materi ini tidak bisa disajikan dengan metode *Konvensional* (ceramah dan mencatat). Proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal dikarenakan tidak adanya media pembelajaran interaktif.

Keterbatasan yang terdapat dalam kegiatan pembelajaran ini mengakibatkan suasana belajar menjadi tidak kondusif dan tujuan dari pembelajaran tidak bisa tercapai. Maka diperlukan sebuah Media pembelajaran interaktif yang mampu membangkitkan keinginan siswa serta bisa menciptakan suasana belajar yang mampu memberikan solusi terhadap kendala waktu, tempat, materi yang bersifat proses dan keterbatasan media pembelajaran.

b. Analisis materi

Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran interaktif ini tentang Komposisi Foto Digital. Berdasarkan prosedur pelaksanaan pembelajaran secara teori di SMK N 2 Pariaman tentang Materi Komposisi Foto Digital, Kompetensi dasar yang harus dicapai pada KD:3.1 dan 4.1 adalah “ Menganalisis Jenis-jenis

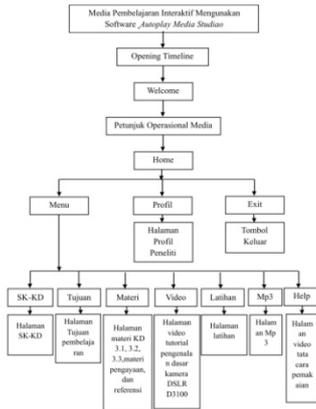
Fotografi, KD:3.2 dan 4.2 “Menganalisis Jenis-jenis Kamera, sedangkan KD:3.3 dan 4.3 “Menganalisis Alat Bantu Fotografi”.

c. Karakteristik Siswa

Menganalisis karakteristik siswa yang meliputi latar belakang siswa, kemampuan siswa baik secara Visual, audio, atau AudioVisual dan pengalaman bertujuan untuk membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan software *Autoplay Media Studio* yang akan digunakan dalam materi Komposisi Foto Digital. Pada awal perencanaan sangat penting untuk memperhatikan ciri, kemampuan dan pengalaman siswa perseorangan maupun kelompok.

3. Desain Produk

Media pembelajaran interaktif menggunakan software *Autoplay Media Studio* yang dikembangkan dibutuhkan untuk uji validitas dan uji praktikalitas. Berdasarkan rancangan media pembelajaran interaktif dapat dilihat pada interface (Lampiran 2) dan Bagan (gambar 4.5) di bawah ini :



Gambar 5. Bagan Rancangan Pembuatan Media Pembelajaran

4. Validasi Desain

Berdasarkan Uji Validitas Media Pembelajaran interaktif menggunakan software *Autoplay Media Studio* dilakukan oleh 2 orang dosen jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer menggunakan angket Uji Validitas. Disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan software *Autoplay Media Studio* yang dibuat adalah Sangat Baik.

Validator Pertama :

NO	Indikator	Nilai
1	Substansi Materi	13
2	Tampilan Komunikasi Visual	18
3	Desain Pembelajaran	26
4	Pemanfaatan Software	11
Total Skor		68

Rumus *Validitas* = (Skor/Skor Maksimum) x 100

$$(68/70) \times 100 = 97,14$$

dengan Kriteria “ Sangat Baik”

Validator Kedua :

NO	Indikator	Nilai
1	Substansi Materi	11
2	Tampilan Komunikasi Visual	19
3	Desain Pembelajaran	25
4	Pemanfaatan Software	9
Total Skor		64

Rumus *Validitas* = (Skor/Skor Maksimum) x 100

$$(64/70) \times 100 = 91,42$$

dengan Kriteria “ Sangat Baik”.

Berdasarkan Uji Praktikalitas Media Pembelajaran interaktif menggunakan software *Autoplay Media Studio* dilakukan oleh 30 orang siswa kelas XI² SMK N 2 Pariaman jurusan Multimedia ada 2 macam yaitu :

1. Hasil Uji Angket Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software *AutoPlay Media Studio*.

Hasil uji item angket media pembelajaran Interaktif Menggunakan Software *AutoPlay Media Studio* adalah valid. Menurut Agus Irianto, untuk melihat valid dan tidak validnya setiap item, dilihat dari nilai koefisien korelasi pada kolom *Corrected Item_Total Correlation*. Bandingkan nilai ini dengan koefisien korelasi yang ada didaftar tabel r yaitu: dengan $df=N-2=20-2=18$ dan $\alpha = 5 \%$

diperoleh dari tabel $r = 0,444$ yang didapatkan menggunakan SPSS dalam mencari Tabel T dan Tabel r, (2004:147).

Tabel 5. Hasil *Corrected item – Total*

Correlation

No Item	<i>Corrected Item – Total Correlation</i>	Hipotesis
Item 1	0,889 > 0,444	Valid
Item 2	0,829 > 0,444	Valid
Item 3	0,672 > 0,444	Valid
Item 4	0,750 > 0,444	Valid
Item 5	0,640 > 0,444	Valid
Item 6	0,705 > 0,444	Valid
Item 7	0,666 > 0,444	Valid
Item 8	0,725 > 0,444	Valid
Item 9	0,625 > 0,444	Valid
Item 10	0,793 > 0,444	Valid
Item 11	0,726 > 0,444	Valid
Item 12	0,753 > 0,444	Valid
Item 13	0,856 > 0,444	Valid
Item 14	0,837 > 0,444	Valid
Item 15	0,877 > 0,444	Valid
Item 17	0,976 > 0,444	Valid
Item 18	0,603 > 0,444	Valid
Item 19	0,640 > 0,444	Valid
Item 20	0,900 > 0,444	Valid

2. Hasil Analisis angket Praktikalitas

No	Variabel Praktikalitas	Jumlah	Nilai Praktikalitas	Kriteria
1.	Minat Siswa	1106	92,10 %	Sangat Praktis
2.	Proses Pembelaj	421	93,60 %	Sangat Praktis

	aran			
3.	Peningkatan Aktifitas Siswa	678	90,40 %	Sangat Praktis
4.	Waktu Tersedia Cukup	277	92,30 %	Sangat Praktis
5.	Evaluasi	278	92,67 %	Sangat Praktis
Total			461,07 %	
Rata-rata			92,21 %	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel diatas dijelaskan bahwa nilai praktikalitas media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital menggunakan software *Autoplay Media Studio* oleh siswa adalah 92,21 % dengan kriteria sangat Praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan Software *Autoplay Media Studio* sangat praktis untuk digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Berikut proses pengukuran data :

1. Analisis Validitas Media pembelajaran Menggunakan Software *Autoplay Media Studio*

Dari hasil angket validasi diketahui bahwa perlu dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran menggunakan Software *Autoplay Media Studio* yang telah dikembangkan, pada uji validasi angket pertama oleh Validator (1) Adlia Alfi Riani, M. Pd dengan nilai 81,4 % kriteria “Baik”, Validator (2) Karmila Suryani, M. Kom dengan nilai 82,85 %

kriteria “Baik”, berdasarkan komentar dan saran dari validator maka dilakukan 1 kali perbaikan. Setelah diperbaiki di uji validasi angket kedua oleh Validator (1) Adlia Alfi Riani, M. Pd dengan nilai 97,14 % kriteria “Sangat Baik”, Validator (2) Karmila Suryani, M. Kom dengan nilai 91,42 % kriteria “Sangat Baik” terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital menggunakan software *Autoplay Media Studio* dinyatakan Sangat Baik

2. Analisis Praktikalitas Media pembelajaran Menggunakan Software *Autoplay Media Studio*.

Media pembelajaran diuji cobakan pada hari Rabu tanggal 20 Mei 2015 di laboratorium komputer SMK N 2 Pariaman yang di ikuti oleh 30 orang siswa kelas XI Multimedia.

Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komposisi foto digital menggunakan software *Autoplay Media Studio* yang telah diperbaiki atas saran validator dan dinyatakan valid, dibagikan kepada 30 orang siswa Kelas XI Multimedia dari 2 kelas, yaitu XI MM₁, XI MM₂, di SMK N 2 Pariaman untuk dilakukan uji praktikalitas untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto

Digital menggunakan software *Autoplay Media Studio*.

Pada saat uji praktikalitas media pembelajaran interaktif diuji cobakan dilabor komputer di SMK N 2 Pariaman, berdasarkan hasil analisis uji praktikalitas, maka media pembelajaran berbasis menggunakan software *Autoplay Media Studio* dinyatakan praktis oleh siswa dengan nilai rata-rata 92,21% dengan kategori sangat praktis.

Hasil analisis uji praktikalitas variabel minat siswa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komposisi foto digital menggunakan software *Autoplay Media Studio* dinyatakan berkategori sangat praktis bernilai 92,10 % , variabel proses penggunaan media bernilai 93,60 % dengan kategori sangat praktis, variabel peningkatan keaktifan siswa bernilai 90,40 % dengan kategori sangat praktis, variabel waktu yang tersedia cukup dengan nilai 92,30 % dengan kategori sangat praktis dan variabel evaluasi dengan nilai 92,67 % dengan kategori sangat praktis (Lampiran 5). Persentase ini memperlihatkan bahwa media ini dapat meningkatkan minat siswa dengan tampilan media yang memiliki kombinasi warna yang bagus, font yang digunakan sesuai dengan kaidah penulisan, penyampaian materi yang menarik, penggunaan media yang praktis dan

mudah, guru dalam menyampaikan materi serta penggunaan waktu yang lebih efektif, adapun dalam media ini dilengkapi dengan animasi, serta Mp3 yang bisa digunakan bagi siswa yang ingin belajar menggunakan musik sambil mengoperasikan media ini. Media ini juga bisa menjadi salah satu cara untuk menjadikan bahan ajar menjadi lebih menyenangkan sehingga lebih meningkatkan minat belajar siswa.

Siswa merasa tertarik untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komposisi foto digital menggunakan software *Autoplay Media Studio*, karena dalam penyampaian materinya memiliki kelebihan tampilan media yang menarik, ada Mp3, Latihan dengan soal acak dan jawaban objektif nya pun acak sehingga mudah dipahami, membuat siswa ter motivasi dalam mempelajari Materi Komposisi Foto Digital.

Adapun kelemahan yang ditemukan oleh peneliti adalah saat uji coba produk yang dilakukan tidak meminta siswa untuk mencoba latihan keseluruhan yang ada pada media, sehingga tidak melihat hasil dari evaluasi dari media ini.

Dari keseluruhan hasil uji validitas dan praktikalitas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital menggunakan software *Autoplay Media*

Studio dihasilkan Sangat Baik dan Sangat Praktis. Kehadiran media pembelajaran media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital menggunakan software *Autoplay Media Studio* ini telah menjawab permasalahan belum adanya media pembelajaran media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital menggunakan software *Autoplay Media Studio* iyang valid dan sangat praktis. Dengan demikian, permasalahan yang dibatasi pada batasan masalah telah terjawab. Media Pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran baik di sekolah ataupun di rumah.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Dihasilkan Media Pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital Menggunakan Software *Autoplay Media Studio* untuk SMK N 2 Pariaman yang Sangat Baik dengan nilai oleh Validator 1 adalah 97,14 Kriteria “ Sangat Baik”, validator 2 adalah 91,42 Kriteria “ Sangat Baik” setelah diuji cobakan pakar atau ahli dan

dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran.

2. Dihasilkan Media Pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Komposisi Foto Digital Menggunakan Software *Autoplay Media Studio* untuk SMK N 2 Pariaman yang sangat praktis oleh siswa dengan nilai 92,21 %, dari segi variabel meningkatkan minat belajar siswa, kemudahan proses penggunaan, peningkatan keaktifan siswa, waktu yang tersedia cukup, dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arber, Munir, 2012. *Autoplay Media Studio*.
<http://munirarber.blogspot.com/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html> diakses pada 08/06/2015
- Emzir, 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Irianto, Agus, 2004. *Statistik Konsep Dasar Aplikasi dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana 2010.
- Rusman, 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta : Bandung.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan RD*. Bandung : PT. Alfabeta.
- Swajati, 2015. *Belajar Sendiri Membuat CD-Multimedia Interaktif Ajar e-Learning*. Jakarta: PT Elok Media Komputindo.
- Wina Sanjaya, 2012. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Wena, 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta : Bumi Aksara.