

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGUNAKAN *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA MATERI MENGOPERASIKAN SISTEM OPERASI DAN *SOFTWARE* APLIKASI DI SMK**

Reska Mayefis<sup>1)</sup>, Niniwati<sup>2)</sup>, Rini Widyastuti<sup>1)</sup>

1) Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

2) Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

*E-mail : reskamy@gmail.com*

---

## **Abstract**

This research originated from the lack of use of interactive learning media for learning on the subjects of computer skills and information management (KKPI) in SMK Muhammadiyah 1 Padang. As a study guide for students, teachers only provides modules. This makes students bored because students tend too lazy to read the module, students are more interested in learning with the help of computers. This research aims to produce a media interactive learning using AutoPlay Media Studio is a valid and practical to be applied as a learning media in SMK. This type of research is the development of research or Research & Development (R&D) by using research procedures according Sugiyono which is limited to the steps of product application test. The results obtained from this research are as follows; (1) The validity of media interactive learning by validator revealed very good with a total value of validity was 93,12 (2) The practicalities of media interactive learning by teachers revealed very good with a total value of practicalities was 92,14 (3) The average percentage of students response of 82,25 % and included in the criteria of good response. Based on the results of the test of validity, practicalities and students response can be concluded that media interactive learning that researchers develop was valid, practical and appropriate to be used in high school.

**Keywords:** Learning Media, AutoPlay Media Studio, Valid and Practical

---

## **Pendahuluan**

Dalam perkembangan kehidupan manusia, pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Dengan adanya pendidikan, berbagai aspek kehidupan telah dikembangkan melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran perlu dikembangkan dan distabilkan agar proses belajarsesuai dengan tujuan yang ingin

dicapai dan dapat diperoleh seoptimal mungkin. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menciptakan proses pembelajaran terlaksana secara efektif dan efisien.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Banyak media pembelajaran diciptakan untuk

belajar mandiri, namun untuk mencari suatu media pembelajaran yang benar-benar baik agar proses pembelajaran menjadi menarik, efektif, efisien dan interaktif merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Padang, penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah tersebut masih belum maksimal meskipun sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup memadai. Pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI), dalam penyampaian materi guru tidak menggunakan media presentasi apapun.

Metode penyampaian materi yang digunakan oleh guru adalah metode demonstrasi, dan sebagai panduan bagi siswa, guru juga menyediakan modul. Akibatnya, siswa menjadi bosan dengan mata pelajaran yang sedang berlangsung. Terlihat dari sikap siswa yang suka keluar masuk pada saat jam pelajaran dan banyaknya siswa yang meribut pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran. Umumnya, para siswa tidak dapat memahami materi hanya dengan satu kali penjelasan dan siswa cenderung malas untuk membaca buku panduan atau modul yang sudah diberikan guru.

Peneliti mengatasi hal ini dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif menggunakan *AutoPlay Media*

*Studio*. Lebih mudah bagi guru jika mengajarkan materi pelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan membuat siswa bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien untuk menjelaskan teori dan praktek sekaligus dan tidak menyebabkan siswa jenuh dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* ini, dapat menampilkan teks, gambar, video, audio, evaluasi dan simulasi. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan siswa dalam memahami teori dan praktek. Siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran yang disajikan, karena pada media pembelajaran interaktif ini siswa dapat memperhatikan dan melihat sendiri, siswa juga dapat melakukan sendiri proses belajarnya. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ini siswa dapat membangun sendiri pemahamannya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *AutoPlay Media Studio* yang valid dan praktis untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK

Muhammadiyah 1 Padang pada materi mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi.

### Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* karena penelitian ini menghasilkan produk dalam media pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *AutoPlay Media Studio* pada materi mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi.

Uji coba media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* dilakukan pada uji coba terbatas yaitu siswa SMK jurusan TKJ kelas X, pakar dan guru.

Jenis data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini berupa data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari lembar validasi, angket praktikalitas dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang dihasilkan.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah :

#### 1. Lembar validasi

Lembar validasi ini diisi oleh dosen sebagai validator agar memperoleh masukan/ data terhadap media pembelajaran.

#### 2. Angket praktikalitas

Angket praktikalitas diisi oleh guru bertujuan untuk mendapatkan tanggapan,

kritik dan saran terhadap media pembelajaran.

#### 3. Angket respon siswa

Pengumpulan data dengan angket ini berguna untuk memperoleh informasi tentang respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif serta kesesuaian perangkat yang dikembangkan. Angket ini berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis Validitas media pembelajaran interaktif pada materi mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi, menurut panduan bahan ajar berbasis TIK dari kementerian pendidikan nasional dengan rumus

$$\text{nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat} \times 100}{\text{jumlah skor maksimum}}$$

2. Analisis praktikalitas Analisis praktikalitas media pembelajaran interaktif pada materi mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi, menurut panduan bahan ajar berbasis TIK dari kementerian pendidikan nasional dengan rumus

$$\text{nilai praktikal} = \frac{\text{jumlah skor yang didapat} \times 100}{\text{jumlah skor maksimum}}$$

3. Analisis Respon Siswa pada materi mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi, yang dianalisis

dengan persentase (%) dihitung dengan rumus

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

SM

## Hasil Dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan menggunakan prosedur penelitian menurut Sugiyono (2010:297) yang dibatasi hingga tahap uji coba produk. Berikut ini merupakan prosedur pelaksanaan penelitian pengembangan:

### 1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMK Muhammadiyah 1 Padang tanggal 04 November 2014, ditemukan potensi dan masalah pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI). Potensi yang dimiliki oleh sekolah yaitu labor komputer, *personal computer* (PC) dan *LCD Proyektor* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Namun, permasalahannya yaitu sarana dan prasarana tersebut belum digunakan secara maksimal karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran KKPI ini.

Dalam penyampaian materi, guru tidak menggunakan media presentasi apapun, guru hanya menyediakan modul sebagai panduan belajar bagi siswa.

Hal inilah yang membuat siswa jenuh dikarenakan para siswa tersebut cenderung malas untuk membaca buku panduan atau modul dan siswa lebih tertarik melakukan pembelajaran dengan bantuan komputer. Selama ini belum banyaknya sebuah media pembelajaran interaktif yang terdapat uraian materi, gambar, video, evaluasi dan simulasi menjadi satu dalam bentuk interaktif yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan berdasarkan silabus, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan tidak jenuh terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Dari potensi dan permasalahan tersebut, dapat dilihat perlunya media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada mata pelajaran KKPI khususnya pada materi mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi.

### 2. Pengumpulan data

Setelah diketahui potensi dan masalah, pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dan informasi untuk mengatasi permasalahan yang ada.

Para siswa umumnya cenderung malas untuk membaca buku panduan ataupun modul, siswa lebih tertarik melakukan pembelajaran dengan bantuan komputer. Melihat situasi ini, itu sebabnya peneliti menggunakan *software autoplay media studio* sebagai media pembelajaran bagi siswa. Media ini diharapkan dapat

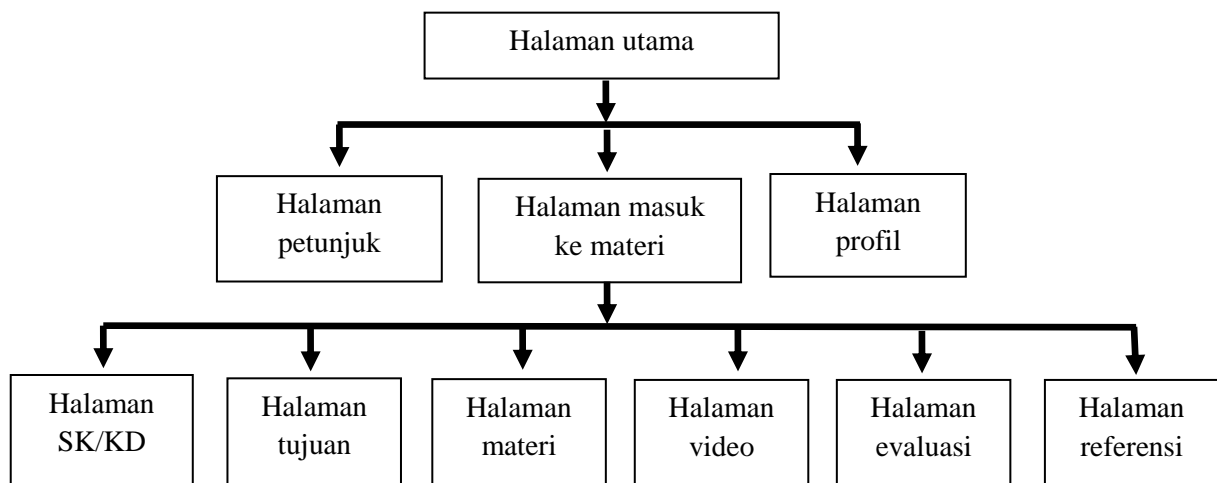
meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan adanya simulasi dan video tutorial. Media ini juga dapat meningkatkan evaluasi bagi siswa, karena soal evaluasi yang ada padamedia ini dibuat dengan berbagai macam jenis soal. Untuk itu siswa diharapkan dapat lebih bersemangat mengerjakan evaluasi dan guru juga dapat langsung melihat dari media tersebut sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Peneliti juga mengumpulkan data berupa standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pelajaran dan buku panduan yang sesuai dengan kurikulum.

### 3. Desain Produk

Berdasarkan data yang telah didapat, peneliti membuat desain produk untuk pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio*. Produk ini telah melalui beberapa tahap perbaikan dan telah mendapatkan hasil yang valid dari pakar.

Struktur umum desain produk



Gambar 1. Struktur umum media pembelajaran

Hasil rancangan desain produk

#### a) Halaman menu utama



Halaman ini merupakan tampilan halaman utama media interaktif. Pada halaman ini terdapat tombol untuk melihat petunjuk, profil dan tombol untuk memulai media.

#### b) Halaman Petunjuk

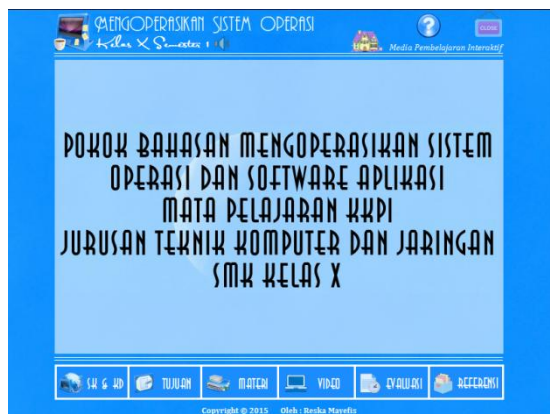


Halaman ini merupakan halaman petunjuk tombol-tombol yang ada pada media.

c) Halaman Profil

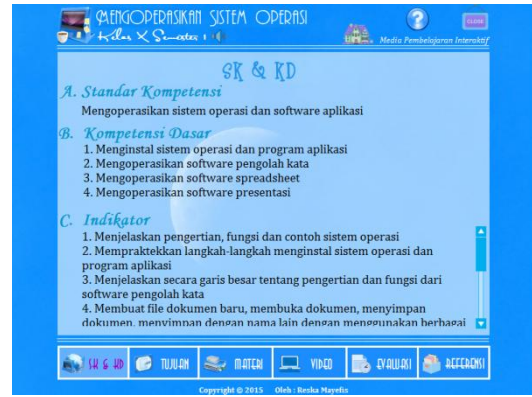


d) Halaman awal materi



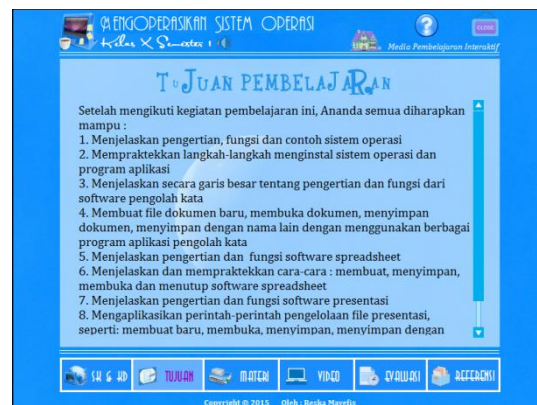
Halaman ini halaman awal materi yang terdapat judul materi, mata pelajaran, jurusan dan kelas.

e) Halaman SK/KD



Halaman ini merupakan halaman yang berisi standar kompetensi pembelajaran, kompetensi dasar dan indikator.

f) Halaman Tujuan Pembelajaran



Halaman ini berisi tujuan pembelajaran.

g) Halaman sub materi



Halaman ini merupakan halaman awal materi yang terdapat 7 bagian sub menu materi.

h) Halaman Video



Pada halaman ini terdapat daftar video tutorial yang berkaitan dengan materi.

#### i) Halaman awal evaluasi



Halaman ini merupakan halaman awal evaluasi pembelajaran yang terdapat petunjuk evaluasi.

#### j) Halaman Referensi



Halaman ini terdapat daftar referensi/sumber yang peneliti gunakan untuk membuat materi pembelajaran.

#### 4. Validasi desain

Validasi desain ini, dibantu oleh validasi ahli yang bertujuan untuk menilai kesesuaian desain produk dengan kebutuhan. Validasi desain ini dilakukan oleh dua orang pakar, yang memberi masukan tentang materi dan desain dalam media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil penilaian ahli tersebut, dapat diketahui beberapa kekurangan dalam desain produk.

Hasil uji validasi yang peneliti dapatkan dari validator 1 yaitu 91,25 dengan kriteria “sangat baik” dan dari validator 2 yaitu 95 dengan kriteria “sangat baik”, jadi rata-rata dari hasil keduanya adalah 93,12 dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil validasi tersebut, media pembelajaran yang peneliti buat sudah baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

#### 5. Perbaikan Desain

Berdasarkan hasil masukan dari pakar dapat diketahui kekurangan dari desain produk. Setelah media ini divalidasi oleh pakar dengan beberapa kali perbaikan, maka dapat diketahui media yang peneliti kembangkan telah valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah. Semua kritik dan saran oleh pakar terhadap produk ini telah peneliti perbaiki.

## 6. Uji Coba Produk

Setelah produk yang dihasilkan dinyatakan baik dan layak untuk digunakan di sekolah oleh validator, selanjutnya dilakukan uji coba produk ke sekolah. Pada uji coba produk ini, peneliti membagikan 2 jenis angket yaitu angket praktikalitas yang diberikan kepada guru mata pelajaran KKPI dan angket respon siswa yang dibagikan kepada 20 orang siswa kelas X jurusan TKJ SMK Muhammadiyah 1 Padang untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio*.

Berdasarkan hasil uji analisis angket praktikalitas terhadap guru mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu 87,14 dengan kriteria “sangat baik”. Hasil ini memperlihatkan bahwa media yang peneliti buat dapat membantu guru dalam proses pembelajaran khususnya pada materi mengoperasikan sistem operasi dan *software* aplikasi. Selanjutnya hasil uji analisis angket respon siswa yang juga mendapatkan hasil yang memuaskan yaitu 82,25 % dengan kriteria “baik”. Dengan adanya hasil ini, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang peneliti kembangkan diminati oleh siswa dan membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini disebabkan dengan adanya video tutorial, gambar dan simulasi yang terdapat pada media memudahkan siswa

dalam memahami materi pelajaran serta siswa juga dapat mengetahui sendiri sejauh mana mereka dalam memahami materi dengan evaluasi yang ada pada media. Adapun kendala yang peneliti temui pada saat uji coba produk adalah sebagai berikut:

1. Pada saat menggunakan media, ada siswa yang bekerja tidak sesuai dengan petunjuk yang ada.
2. Pada saat mengerjakan evaluasi yang ada pada media, ada beberapa siswa yang masih melihat jawaban siswa lainnya.

Media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* ini dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan media menurut Sugiyono, sehingga dihasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Prosedur pengembangan media ini dibatasi hingga tahap uji coba produk. Berdasarkan uji coba produk yang peneliti lakukan, media pembelajaran interaktif ini mendapatkan hasil yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat pada hasil lembar validasi, karena sebelum diuji cobakan disekolah, media ini telah divalidasi terlebih dahulu oleh validator dengan melalui beberapa kali revisi.

Sehubungan dengan penelitian relevan yang dilakukan oleh Edy Sulistyono (2014) dengan judul penelitian perbandingan media pembelajaran



(*AutoPlay Media Studio*) sebagai alat bantu pembelajaran memperbaiki CD Player siswa kelas XI di SMKN 3 Surabaya diperoleh persentase rata-rata sebesar 79,06% hasil validasi oleh para ahli dan rata-rata persentase respon siswa sebesar 87,03%. Jadi, dari hasil uji validitas, praktikalitas dan respon siswa, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* sudah baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Meskipun sudah mendapatkan hasil yang baik, namun evaluasi yang ada pada media ini kurang efektif, karena peneliti membuat soal-soalnya bervariasi dan secara acak serta waktu yang peneliti berikan kepada siswa untuk mengerjakannya terlalu singkat. Sebaiknya, soal evaluasi tidak boleh bervariasi dan walaupun bervariasi harus dikelompokkan berdasarkan jenis soal dan setiap kelompok diberi petunjuk pengisian soal agar siswa tidak bingung saat mengerjakannya dan waktu yang diberikan kepada siswa untuk menjawab soal sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan siswa dan tingkat kesulitan soal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media ini memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu:

1. Penggunaan media ini mudah dipahami karena navigasi pada media ini sesuai

dengan perkembangan siswa serta kemudahan akses antar *slidenya*.

2. Media ini praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun untuk belajar mandiri.
3. Pada media ini, siswa juga bisa langsung membaca file yang berformat *.pdf*

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran interaktif ini juga memiliki kekurangan yaitu animasi yang ada pada media ini agak kurang dan soal evaluasinya bervariasi serta waktu yang diberikan kepada siswa untuk mengerjakannya terlalu singkat.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Dihasilkan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan nilai sebesar 93,12 dari hasil uji validitas oleh validator dengan kriteria “sangat baik”.
2. Didapatkan nilai 87,14 dari hasil uji praktikalitas oleh guru dengan kriteria “sangat baik” dan rata-rata persentase respon siswa sebesar 82,25 % dengan kriteria “baik”.
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan *autoplay media studio* ini baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mengoperasikan sistem operasi dan

*software* aplikasi pada mata pelajaran KKPI kelas X di SMK.

### **Ucapan Terima Kasih**

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan selesainya penulisan skripsi ini, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Niniwati, M.Pd selaku pembimbing I
2. Ibu Rini Widyastuti, M.Kom selaku pembimbing II
3. Bapak Drs. Edrizon dan Hendra Hidayat, M.Pd selaku validator
4. Bapak Eril Syahmaidi, M.Pd selaku dosen penguji
5. Bapak Dr. Marsis, M.Pd selaku Penasehat Akademik
6. Bapak Drs. Khairudin, M.Si selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FKIP Universitas Bung Hatta Padang.

7. Bapak Drs. Khairul Harha, M.Sc selaku Dekan FKIP Universitas Bung Hatta Padang.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FKIP Universitas Bung Hatta Padang.
9. Segenap Keluarga besar SMK Muhammadiyah 1 Padang.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

### **Daftar Pustaka**

- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyono, Edi. 2014. *Perbandingan Media Pembelajaran (Autoplay Media Studio) Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Memperbaiki Cd Player Siswa Kelas XI Di SMKN 3 Surabaya*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.