



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY PADA TEMA III PEDULI TERHADAP MAKHLUK HIDUP UNTUK KELAS IV SD/MI

Bambang Sudarto¹, Asri Widiatsih², Fajarisman³
¹SMP Negeri 1 Kandang, ²Universitas PGRI Argopuro Jember,
e-mail: bamabdillah@gmail.com, asriwidiatsih@ikipjember.ac.id,
fajarisman677@gmail.com

Diterima: 13 April 2021 | Direvisi: 18 Januari 2022 | Disetujui: 30 Mei 2022 © 2022
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang

Abstrak

Pandemi Covid-19 sangat berdampak pada tuntutan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang semakin tinggi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay yang layak dan efektif pada tema III peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD/MI. Sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SD Negeri 1 Kandang Kapongan Kabupaten Situbondo. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implementation, serta Evaluate). Penelitian ini menggunakan dua ahli validator yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil analisis kelayakan dari ahli media dan ahli materi memperoleh nilai rata-rata 86,69 % yang berarti sangat layak. Uji keefektifan diperoleh nilai rata-rata 85,90 % yang berarti sangat efektif.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Autoplay, Tema III Kelas IV SD/MI.*

Abstract

The Covid-19 pandemic has greatly impacted the demands for the use of technology in learning which are increasingly high. This study aims to develop an appropriate and effective autoplay-based interactive learning media on the third theme of caring for living things in grade IV SD/MI. The school that became the research site was SD Negeri 1 Kandang Kapongan, Situbondo Regency. The research method used is the development of the ADDIE model (Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluate). This study uses two validator experts, namely media experts and material experts. The results of the feasibility analysis from media experts and material experts obtained an average value of 86.69% which means it is very feasible. The effectiveness test obtained an average value of 85.90% which means it is very effective.

Keywords: *Learning Media, Autoplay, Theme III Class IV SD/MI.*

PENDAHULUAN

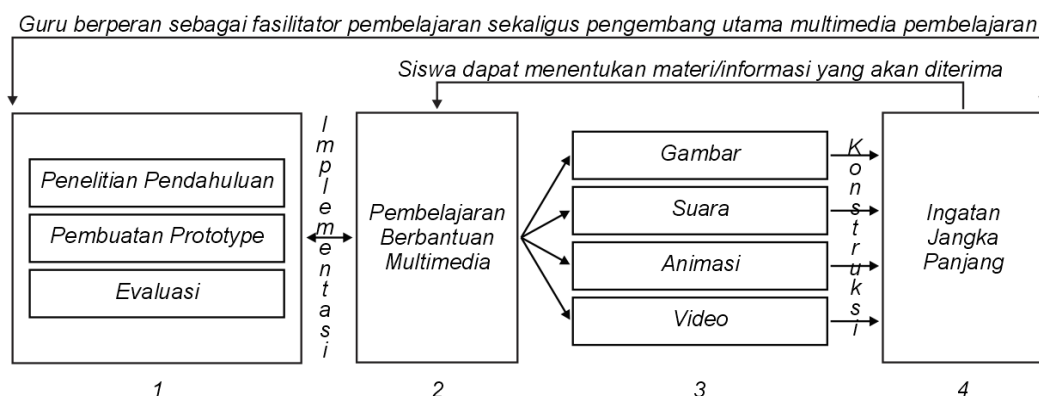
Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sejak tahun 2020 tidak terkecuali Indonesia sangat berdampak pada bidang pendidikan, dimana pemerintah mengeluarkan kebijakan agar pembelajaran dilakukan secara daring untuk mengurangi penularan. Guru sebagai pendidik yang bertugas melakukan pembelajaran harus bisa menjalankan tugas tersebut agar tujuan pendidikan bisa tercapai.

Guru dituntut agar bisa kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran daring di masa pandemi yang dilakukannya bisa berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran media sangat penting digunakan tujuannya antara lain memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik, memberikan kualitas pembelajaran yang baik dan produktif dalam waktu pembelajaran. Permasalahan kebanyakan saat ini yang sering terjadi waktu pembelajaran di kelas yaitu kebanyakan guru yang mengantarkan pelajaran pada siswa sekolah dasar masih dalam menggunakan media pembelajaran konvensional. Salah satu cara yang dilakukan guru adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran daring.

SD Negeri 1 Kandang Situbondo merupakan sekolah negeri yang ada di Kecamatan Kapongan yang proses pembelajaran sebelum pandemi masih menggunakan media konvensional. Peserta didik hanya melihat teks bacaan dan guru menerangkan di papan warna hitam. Hal ini bisa permasalahan tersendiri ketika pembelajaran dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring menuntut adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif agar siswa tidak merasa bosan. Multimedia interaktif adalah media yang memiliki alat pengontrol yang dapat dijalankan oleh pengguna yang menggunakan media tersebut, sehingga pengguna dapat memilih sendiri materi yang dikehendaknya. Menurut Sanjaya (2012:225) dalam mempelajari satu topik bahasan, siswa dapat memilih mana yang akan dipelajari lebih dulu. Dengan demikian ciri khas dari multimedia interaktif adalah adanya semacam pengontrol yang biasa disebut dengan *graphical user interface* (GUI), yang dapat berupa *icon*, *button*, *scroll* atau yang lainnya. Setiap GUI tersebut dapat dioperasikan oleh siswa (pengguna) untuk mencari informasi yang diinginkan. Media pembelajaran dapat dikembangkan sebuah konten pembelajaran (Fajarisman, Asri Widiatsih 2020) yang dikemas dalam satu *software* yang praktis, efektif dan efisien untuk digunakan pada waktu kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajarn (Sharon ES, 2011). Teori yang melandasi pengembangan media pembelajaran adalah teori kognitif dan teori konstruktivis yang jika digambarkan dalam bentuk skema maka terlihat seperti Gambar 1. berikut:



Gambar 1. Teori yang Melandasi Pengembangan Media
Sumber : Indrakusuma dalam Baehaqi (2018)

Autoplay media studio merupakan perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat (Herawati, 2010). Perangkat lunak autoplay media studio dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, system autoplay CD-Room, aplikasi Computer Based Training (CBT), presentasi marketing interaktif dan CD bussines card. Media pembelajaran interaktif berbasis autoplay merupakan media yang sangat praktis dan dapat digunakan untuk pembelajaran dan memberikan antusias dan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Asri Widiatsih, 2019), "The process of using an Interactive CD is very possible. Most educators have laptops and computer labs are available for students". Pengembangan media interaktif sangat mungkin dilakukan oleh guru karena sebagian besar mereka telah memiliki komputer atau laptop.

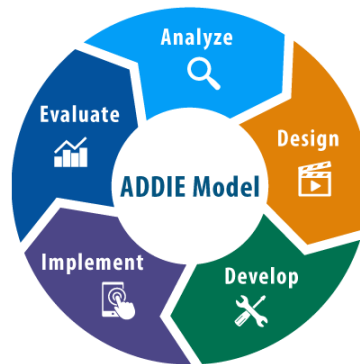
Pengembangan media pembelajaran inetraktif berbasis autoplay ini digunakan untuk tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD/MI. Guru diharapkan bisa memberi pemahaman konsep materi peduli terhadap makhluk hidup dengan baik. Hal ini sangat penting agar siswa tidak merasa kesulitan mempelajari tema selanjutnya. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay yang efektif diharapkan dapat membantu guru dalam melakukan proses pembelajaran dengan baik dan siswa mampu memahami konsep tema III digunakan dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode Penilitin ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang sering di sebut Research and Development (R&D), (Sugiono 2017) yakni penelitian dan pengembangan adalah merupakan peneltian yang sering digunakan untuk

menghasilkan produk. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate) dikembangkan oleh Reiser dan Molenda pada tahun 1990 (Beni, 2009), dengan alasan bahwa model ini sederhana dan sistematis sehingga sesuai dengan materi tema III Kelas IV SD/MI.

Peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay untuk Sekolah dasar dengan tema peduli terhadap makhluk hidup dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri lima langkah (Tegeh, Made Jempel, i Nyoman Pudjawan 2014) sebagai berikut :



Gambar 2. Langkah Langkah Model ADDIE

Tahap I Analisis (*Analyze*) adalah tahapan pertama dalam model ADDIE yang meliputi: a) melakukan analisis kompetensi yang harus dapatkan oleh peserta didik. Dalam hal ini kompetensi yang diharapkan adalah siswa mampu memahami konsep tema III tentang peduli terhadap makhluk hidup dengan baik. b) Menganalisis karakteristik peserta didik dalam kapasitas pembelajarannya. Siswa yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay adalah kelas IV SD/MI dimana masuk pada awal tahap ke empat, dimana pola pikir mereka masih cenderung konkrit. c) Menganalisis materi dengan sesuai kompetensi, dimana pengembang memilih dan memilah materi yang sesuai dengan tema III tentang peduli terhadap makhluk hidup agar kompetensi yang diharapkan bisa tercapai. **Tahapan II Perancangan** (*Design*) tahapan ke dua ini merancang dengan acuan sebagaimana berikut: a) berorientasi pada peserta didik. b) Kompetensi yang ingin dicapai. c) Strategi pembelajaran yang digunakan. d) Asesmen dan evaluasi yang dipakai. Dalam merancang pembelajaran yang di fokuskan pada pada tiga kegiatan yakni memilih konten yang sesuai dengan kompetensi, strategi dalam pembelajaran yang di terapkan dan bentuk evaluasi yang digunakan. **Tahapan III Pengembangan** (*Development*) merupakan kegiatan mengembangkan spesifikasi tentang desain dalam bentuk fisik untuk menghasilkan suatu produk yang ingin dikembangkan dengan mengumpulkan semua konten yang dikemas menjadi satu. **Tahapan IV Implementasi**

(Implementation) tahapan ini untuk mengetahui yang pengaruhnya terhadap kualitas belajar meliputi keefektifan, ketertarikan dan efektif dalam pembelajaran. Produk untuk dikembangkan yang membuat peserta didik tertarik dalam pembelajaran sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. **Tahap V Evaluasi (Evaluation)** tahapan yang terakhir dari model ADDIE yakni evaluasi formatif yang di lakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap atau langkah digunakan untuk menyempurnakan dengan evaluasi sumatif yang pada akhirnya. Program ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay materi tema III peduli terhadap makhluk hidup.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan atau *R&D* media pembelajaran berbasis autoplay dengan peduli terhadap makhluk hidup dengan sub tema hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku untuk kelas IV semester ganjil di Sekolah dasar Negeri 1 Kandang Situbondo yang terdiri dari 15 peserta didik.

Penelitian menggunakan beberapa instrumen yang mendukung dalam penelitian untuk mendapat data kevalitan, keefektifan maupun kelayakan dengan media pembelajaran berbasis autoplay yang antara lain lembar observasi , lembaran angket dan tes. Untuk mengukur hasil presentasi dalam kevalitan, keefektifan dan kelayakan untuk media pembelajaran berbasis autoplay dengan menggunakan rumus :

$$Nilai = \frac{\sum skor Hasil}{\sum skor skor maksimal} 100 \%$$

Hasil data yang dianalisis menggunakan kriteria interpretasi yang merupakan penafsiran terhadap hasil analisis dari data tesponden dengan pedoman yang di tetapkan kereteria sebagaimana berikut ini :

Kategori	Persentase	Kualifikasi
4	86% - 100 %	Sangat Layak/ Efektif
3	76 % - 85 %	Layak/ Efektif
2	56 % - 75 %	Cukup Layak/ Efektif
1	< 55 %	Kurang Layak/ Efektif

(Sugiono 2017)

Tabel 1. Kriteria interpretasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Piaget (Slavin, 2006) mengemukakan pendapatnya bahwa pembelajaran yang baik adalah yang disesuaikan dengan perkembangan kognisi siswa. Di sini siswa dibagi menjadi empat tahap perkembangan, yaitu (1) Tahap Sensorimotor (saat lahir hingga usia dua tahun), (2) Praoperasional (dua hingga tujuh tahun), (3) Operasional Konkrit (tujuh hingga 11 tahun), dan (4) Operasional Formal (11 tahun hingga dewasa).

Menurut tahapan tersebut, usia siswa kelas IV SD/MI masuk pada awal tahap ke empat, dimana pola pikir mereka masih cenderung konkrit. (Slavin, 2006) menyatakan “... *adolescence is the stage of transition from the use of the concrete operations to the application of formal operations in reasoning*”. Ini berarti bahwa anak masih cenderung menerjemahkan segala sesuatu dengan pola pikir yang konkrit dan belum sepenuhnya mampu berfikir abstrak. Termasuk dalam hal belajar, mereka masih membutuhkan stimulus yang konkrit di dalam proses pembelajaran.

Implikasi teori Konstruktivis dalam pengembangan media pembelajaran adalah, “Penggunaan pendekatan Konstruktivis dalam pembelajaran berbantuan media berfokus pada membangun pengetahuan melalui pengalaman visual dan verbal sebelumnya” (Bull, 2013:618). Artinya, untuk merancang media pembelajaran maka animasi, gambar dan grafis yang digunakan harus berhubungan dengan pengalaman para siswa sebelumnya. Dengan kata lain, untuk memastikan relevansi media yang digunakan dengan prinsip Konstruktivis, produk media berbasis autoplay harus sudah selaras dengan: 1) konteks pembelajaran, 2) tujuan pembelajaran, 3) keterlibatan siswa secara aktif, 4) proses pembangunan dan penciptaan pengetahuan yang baru, serta 5) proses pemahaman materi dan peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis autoplay dengan tema III Peduli terhadap makhluk hidup sub tema I Hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku untuk kelas IV SD/ MI untuk kurikulum 2013 semester Ganjil.

Pada tahapan pertama analisis (*Analyze*) yang melaksanakan beberapa hal yang penting yakni :

1. Menganalisis kompetensi yang di tuntut untuk peserta didik. Mendapatkan hasil yang maksimal dalam kegiatan pembelajaran untuk metuntaskan pembelajaran.
2. Menganalisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajari segi pengetahuan, *skill*, maupun sikap yang dimiliki oleh peserta didik

3. Melakukan analisis materi atau konten yang sesuai dengan kompetensi yang sudah ditentukan.

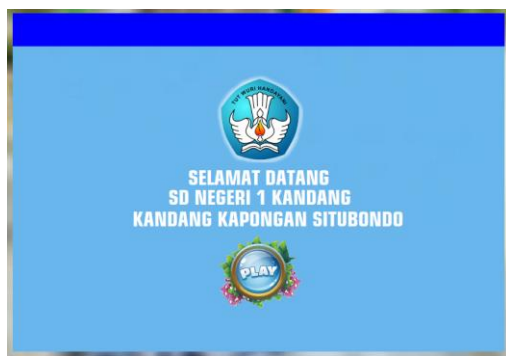
Tahapan ke dua adalah Perencanaan (*Design*) ada beberapa hal yang penting yang harus di ulas antara lain :

1. Merancang media untuk peserta didik antusias dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kompetensi yang diajarkan kepada siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal.
3. Materi (konten) atau keterampilan sesuai dengan di pelajari dengan baik .
4. Mengukur keberhasilan peserta didik dengan asesman dan evaluasi dalam pembelajaran.

Tahapan yang ke tiga yakni Pengembangan media pembelajaran adalah Pengembangan (*Development*) tahapan ini kegaitan pengembangan yang intinya adalah menerjemahkan spesifik dari bentuk fisik sehingga menghasilkan produk yang dikembangkannya. Tahapan ini mengumpulkan segala sumber belajar maupun referensi yang di butuhkan dalam mengembangkan materi atau konten.

Pada bagian tahapan ke tiga ini pengembangan yang berbentuk fisik atau tampilan media pembelajaran yang dapat di gunakan, dalam media terdapat beberapa tombol yang mana tombol tersebut terdapat Tujuan pembelajaran, Materi, Video, *help* , *close* dan *Developer*.

1. Pada tampilan intro terdapat kalimat “ Selamat datang SD Negeri 1 Kandang Kapongan Situbondo beserta logo tut turi handayani dan tombol play untuk memulai



Gambar 3. Tampilan awal pada intro

2. Pada slide kedua terdiri beberapa tombol yang bisa digunakan tombol instrumen musik , petunjuk pemelaian, kompetensi, materi, evaluasi , refensi *developer* dan tombol *close* untuk keluar.



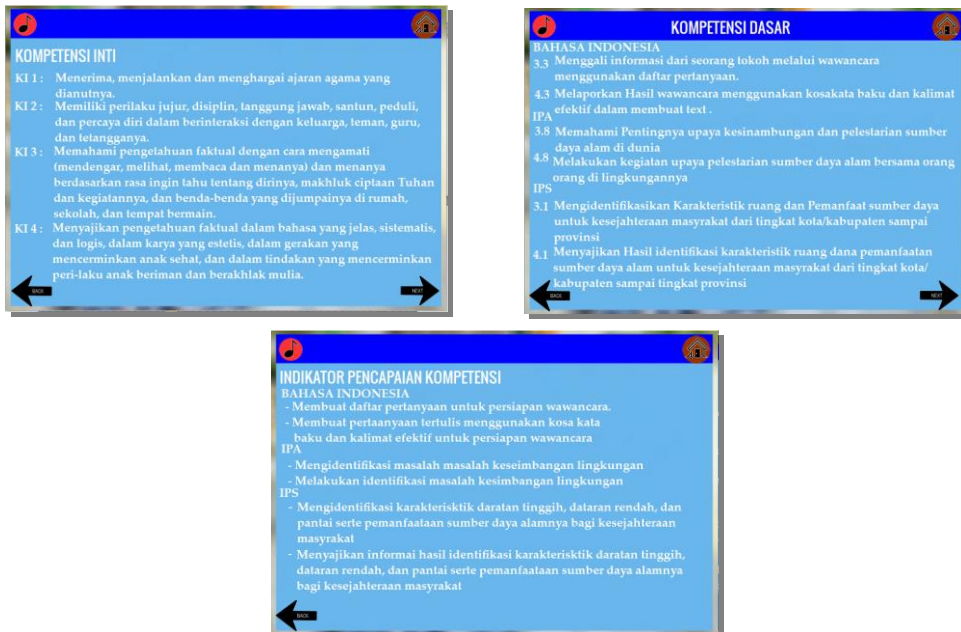
Gambar 4. Tampilan menu utama

3. Tampilan terdapat tombol petunjuk untuk cara menggunakan media



Gambar 5. tampilan petunjuk

4. Tampilan ke empat adalah kompetensi yang terdiri dari 3 slide yakni kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator



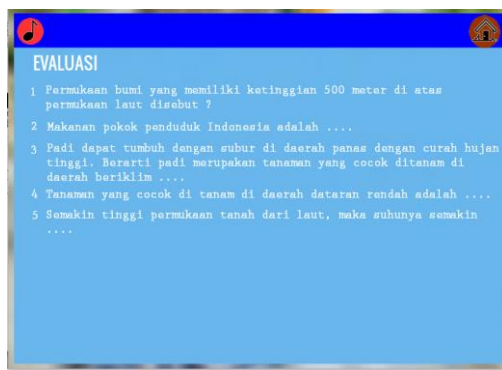
Gambar 6. tampilan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator

5. Tampilan pada slide materi ada 3 tombol utama antara lain bahasa indonesia, IPA dan IPS



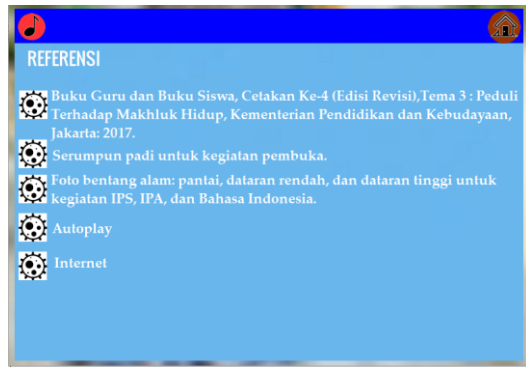
Gambar 7. Tampilan menu materi bahasa indonesia, IPA dan IPS

6. Tampilan pada tombol evaluasi



Gambar 8. Evaluasi Pembelajaran

7. Pada tampilan pada tombol referensi



Gambar 8. Tampilan Tombol Refensi

8. Pada tampilan pada tombol Developer



Gambar 9. Tampilan slide Developer

Tahapan yang ke empat adalah implementasi (*Implementation*) adalah hasil dari pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui apakah ada pengaruh dalam pembelajaran terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan, praktis dan efisien dalam menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay dalam pembelajaran.

Tahapan yang ke lima adalah evaluasi (*Evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan sumatif. evaluasi formatif untuk mendapatkan data disetiap tahapan yang dilakukan untuk menyempurnakan, sedangkan evaluasi sumatif yang dilakukan pada akhir program untuk mengetahui sejauh mana mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik dan kualitas belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay.

Hasil dari validasi ahli materi yang peneliti antara lain aspek kelayakan isi, aspek penyajian, dan aspek bahasa setiap aspek terdiri dari 11 pertanyaan sedangkan untuk validasi Ahli Media. Aspek Kelayakan ada beberapa indikator yang di nilai ukuran media, desain, desain isi media, yang terdiri dari 23 pertanyaan.

Validasi	Rata rata
Validasi Materi	89,91 %
Validasi Media	86,95 %

Tabel 2. Hasil Validasi

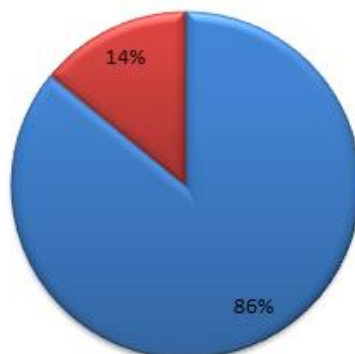
Hasil dari validasi ahli materi yang susun beberapa antara lain aspek kelayakan isi, Penyajian dan Bahasa mendapatkan nilai 89,91 % yang termasuk termasuk golongan kualitasi sangat layak. Sedangkan hasil validasi ahli media mendapat nilai 86,95 % yang termasuk golongan kualifikasi sangat layak.

Hasil dari kelayakan media pembelajaran berbasis autoplay dalam pembelajaran yang respondennya terdiri 15 peserta didik dengan 11 pertanyaan dengan skor maksimal 44 Skor setiap peserta didik dan sedangkan jumlah semua skor dari 15 siswa 660 skor. Hasil dari kelayakan media pembelajaran berbasis autoplay semua siswa 574 Skor yang dengan rata rata 86,69 % yang termasuk tergolong kualifikasi sangat layak yang di presentasikan di bawah ini:



Gambar 10. Hasil Uji kelayakan

Sedangkan hasil uji keefektifan media pembelajaran berbasis autoplay dalam pembelajaran yang terdiri dari 15 responden dan 11 pertanyaan dengan skor 44 setiap peserta didik, dan mendapatkan skor 567 dengan rata rata 85,90 % dengan tergolong kualifikasi sangat layak yang di prsentasikan sebagi berikut :



Gambar 11. Hasil Uji Keefektifan

Tahap yang terakhir dari pengembangan ADDIE adalah *evaluate* melakukan uji coba dilapangan dengan mendapatkan penilaian dalam segi kepraktisan dan keefektifan dalam media pembelajaran CD Intraktif. Berikut ini hasil penelitian yang sudah di validasi oleh ahli materi memperoleh skor 86,95 % yang berdasarkan klasifikasi yang dinilai oleh ahli materi dengan 44 pertanyaan dengan skor maksimal 174 dan mendapatkan skor nilai 158 pengembangan media kualifikasi Sangat Layak/ Efektif. Validasi ahli materi mendapatkan skor 89,91 % dengan 23 pertanyaan berdasarkan klasifikasi yang dinilai ahli media dengan 23 pertanyaan dengan mendapatkan nilai maksimal 92 sehingga pengembangan media berarti Sangat Layak/ Efektif.

Media pembelajaran yang dikemas CD mempunyai kelebihan sebagai dalam isi materi terdapat instrument musik, voice setiap mengklik tombol, gambar, animasi dengan diranacng baik untuk menciptakan kegiatan pembelajaran memberikan kemudahan peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang kualitas efektif dan efisien(Wahid et al. 2020). Hal ini juga didukung oleh penelitian (Baehaqi, Widiatsih, and Atmaja 2018) bahwa media pembelajaran menggunakan CD Intraktif menjadikan media yang sangat akomodatif, praktis , efektif dan efisien.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian yang di kembangkan yang diperoleh kesimpulan bahwa tahapan pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay memenuhi valid untuk peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Kandang yang dilakukan prosedur penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu (1). *Analisis*: menganalisis yang di perlukan di sekolah atau lembaga dalam aktifitas pembelajaran terkait penggunaan media pembelajaran, (2). *Design*: Merancang (3). *Development*: realisasi rancangan produk.(4) *Implemntation* menerapkan produk (5). *Evaluation*: mengevaluasi produk yang sudah jadi dengan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Berdasarkan instrumen kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay memperoleh skor rata rata 86,69 % dengan masuk kategori sangat layak. Berdasarkan instrumen keefektifan yang dilakukan mendapat nilai skor rata rata 85,90 % yang masuk pada golongan sangat efisien.

DAFTAR RUJUKAN

Baehaqi, Imam, Asri Widiatsih, and I. Wayan Wisu Atmaja. 2018. "PENGEMBANGAN CD INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

MATERI KEKONGRUENAN DAN KESEBANGUNAN BANGUN DATAR KELAS IX SMP/MTs." *Journal of Education Technology and Inovation* 1(2):22–35.

Beni, P. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Fajarisman, Asri Widiatsih, Kustiowati. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATA PELAJARAN BAHASA MANDARIN UNTUK SMP/MTs." 5(1):1–16.

Asri Widiatsih, I. B. (2019). Mathematics interactive CD media based on discovery learning on. *Journal of Physics*.

Herawati, K. (2010). *Model Pelatihan Autoplay Media Studio*. Yogyakarta: FPMIPA.

Slavin, R. (2006). *Educational Psychology Theory and Practice*. Boston: Pearson Education Inc.

(n.d.).

Sharon ES, D. L. (2011). *Instructional Technology & Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slavin, R. (2006). *Educational Psychology Theory and Practice*. Boston: Pearson Education Inc.

Sugiono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development)*. ke-3. edited by ALFABETA. Bandung.

Tegeh, Made jempel, i nyoman pudjawan, Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

Wahid, Abd Hamid, Najiburrahman, Kholilur Rahman, Faiz, Khodijatul Qodriyah, Hambali, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Hasan Baharun, and Chusnul Muali. 2020. "Effectiveness of Android-Based Mathematics Learning Media Application on Student Learning Achievement." *Journal of Physics: Conference Series* 1594(1):0–6.