

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS APLIKASI *AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8* PADA  
MATA PELAJARAN IPA KELAS VIII DI SMP**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan Memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
**RAMAYANI EKA PUTRI**  
NIM. 17004144

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

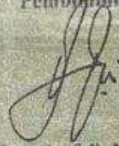
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
APLIKASI *AUTOPLAY* MEDIA STUDIO 8 PADA MATA PELAJARAN  
IPA KELAS VIII DI SMP

Nama : Ramayani Eka Putri  
NIM/BP : 17004144/ 2017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2022

Disetujui Oleh:

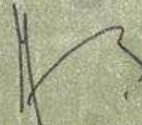
Pembimbing



Dr. Syafril, M.Pd

NIP. 196004141984031004

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd

NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji  
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan  
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Berbasis Aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 Pada  
Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP  
Nama : Ramayani Eka Putri  
NIM/BP : 17004144/2017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2022

Tim Penguji

Nama  
Ketua : Drs. Syafril, M.Pd  
NIP. 196004141984031004

Anggota : Drs. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D  
NIP. 195907161986021001

Drs. Azman, M.Si  
NIP. 195709191980031004

Tanda Tangan



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ramayani Eka Putri  
NIM/Thn Masuk : 17004144/2017  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 PadaMata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis (skripsi) saya ini hasil karya sendiri dan benar keasliannya, sesuai dengan arahan dari pembimbing.
2. Dalam karya tulis ini terdapat pendapat orang lain yang dicantumkan sebagai acuan dengan cara menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan di daftar pustaka.
3. Karya tulis ini sah apabila telah ditandatangani asli oleh pembimbing, tim penguji dan ketua jurusan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Padang, 2 Februari 2022  
Yang Menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
81035AJX79882017

Ramayani Eka Putri  
NIM/BP. 17004144/2017

## ABSTRAK

### **Ramayani Eka Putri. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP**

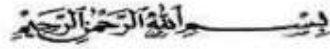
Berdasarkan masalah yang terdapat di SMP Negeri 4 Padang pada mata pelajaran IPA kelas VIII, terdapat permasalahan yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran IPA, guru yang kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran, kurangnya siswa memperhatikan guru ketika sedang menerangkan pelajaran, mengobrol dengan teman yang lain, dan ada juga yang hanya duduk termenung ataupun mengantuk di kelas. Media pembelajaran interaktif ini dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk sebagai media pembelajaran yang valid dan praktis sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan media pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP.

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 VIII SMP Negeri 4 Padang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA kelas VIII SMP menunjukan bahwa prosedur pengembangan ini dimulai dari tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, kedua tahap pengembangan media pembelajaran interaktif. Hasil uji validitas produk untuk aspek materi sudah **“sangat sesuai”** dengan media, sedangkan dari aspek media sudah **“sangat layak”** digunakan. Untuk hasil uji kepraktisan produk berdasarkan uji coba yang telah dilakukan berada pada kategori **“sangat praktis”**. Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa media interaktif pada mata pelajaran IPA sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media interaktif, Autoplay media Studio 8*

## KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII SMP”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, arahan, dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. Syafril, M.Pd selaku Pembimbingan Akademik dan Dosen Pembimbing di kampus yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan bimbingan mulai dari awal penyusunan skripsi sampai pada tahap akhir penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi di prodi Teknologi Pendidikan UNP
2. Bapak Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta meberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.

3. Bapak Drs. Azman, M.Si selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji serta memberikan saran dan masukan kepada penulis mulai dari seminar proposal hingga pada pelaksanaan ujian kompre, guna memperoleh perbaikan pada penyusunan skripsi ini kedepannya.
4. Ibu Dr. Abna Hidayati selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak/Ibuk Dosen serta staf Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
6. Ibuk Juli Yetri, S.Pd selaku validator materi yang begitu baik dan mau meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan tugas skripsi ini, serta selalau memberikan dukungan agar penulis segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepala Sekolah, Staf TU, dan Keluarga SMP Negeri 4 Padang yang telah memperlakukan penulis seperti keluarga sendiri dan memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.
8. Siswa-siswi SMP Negeri 4 Padang khususnya kelas VIII yang telah membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir ini.
9. Ibu, nenek, dan kakek tercinta yang selalu menjadi alasan pertama bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini, orang tua yang begitu luar biasa dalam memberikan dukungan baik secara moril maupun materi. Berkat pengorbanan yang begitu luar biasa yang tak akan pernah bisa terbalas dengan apapun, penulis sangat bersyukur ditakdirkan menjadi anak dari beliau. Hanya

ucapan terimakasih dari lubuk hati terdalam yang dapat penulis sampaikan kepada Ibu, nenek dan kakek tercinta atas semua yang telah di berikan selama ini.

10. Semua keluarga besar ku, yang selalau menjadi pundak untuk tempat berkeluh kesah, melepaskan semua kegelisahan dan kekhawatiran, tempat meluapkan emosi ketika semua dirasa terlalu berat.
11. Hengki Syafrianto yang selalu memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan secepatnya.
12. Arief Rachman Malik teman yang mengajari penulis dalam kesulitan mendesain media yang penulis buat.
13. Jodi Hardika teman yang selalu bisa untuk di andalkan ketika penulis mengalami kesusahan dalam melewati berbagai masalah selama perkuliahan.
14. Rofifa, Cindy dan Giani teman yang selalu memberikan bantuan kepada penulis dan mau meluangkan waktunya untuk memberikan bantuan
15. Seluruh sahabat dan teman-teman jurusan KTP angkatan 2017 yang telah banyak membantu selama masa perkuliahan *I LOVE U GUYS*.
16. Semua pihak yang telah mambantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermamfaat bagi penulis sendiri, Lembaga penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulis masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharpkan saran dan kritikan yang sifatnya



membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Amiin Ya Rabbal 'Alamin..*

Padang, Januari 2022

Ramayani Eka Putri  
NIM. 17004144

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>ABSTRAK .....</b>                               | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                        | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                             | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                          | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                          | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                       | <b>x</b>    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                           |             |
| A. Latar Belakang .....                            | 1           |
| B. Identifikasi Masalah .....                      | 5           |
| C. Rumusan Masalah .....                           | 6           |
| D. Tujuan Penelitian .....                         | 6           |
| E. Manfaat Penelitian .....                        | 7           |
| F. Spesifikasi Produk .....                        | 7           |
| G. Pentingnya Pengembangan .....                   | 10          |
| H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang .....        | 10          |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>                         |             |
| A. Media Pembelajaran.....                         | 12          |
| 1. Pengertian Media .....                          | 12          |
| 2. Pengertian Media Pembelajaran.....              | 13          |
| 3. Manfaat Media Pembelajaran .....                | 14          |
| 4. Karakteristik Media Pembelajaran .....          | 15          |
| 5. Fungsi Media Pembelajaran .....                 | 17          |
| B. Media Interaktif.....                           | 18          |
| C. <i>Autoplay Media Studio 8</i> .....            | 20          |
| 1. Pengertian <i>Autoplay Media Studio 8</i> ..... | 20          |
| 2. Keunggulan <i>Autoplay Media Studio 8</i> ..... | 20          |

|   |           |
|---|-----------|
| D. Mata Pelajaran IPA .....                               | 22        |
| 1. Pengertian IPA .....                                   | 22        |
| 2. Fungsi IPA .....                                       | 23        |
| 3. Kaitan IPA dengan <i>Autoplay Media Studio 8</i> ..... | 24        |
| E. Validitas dan Praktikalitas Media .....                | 25        |
| 1. Validitas .....  | 25        |
| 2. Praktikalitas.....                                     | 27        |
| F. Penelitian yang Relevan.....                           | 28        |
| G. Kerangka Konseptual .....                              | 31        |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                      |           |
| A. Jenis Penelitian.....                                  | 33        |
| B. Model Pengembangan.....                                | 34        |
| C. Prosedur Pengembangan .....                            | 36        |
| D. Instrumen Pengumpulan Data.....                        | 41        |
| E. Teknik Analisis Data.....                              | 47        |
| <br><b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>       |           |
| A. Hasil Pengembangan.....                                | 50        |
| B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....  | 59        |
| C. Pembahasan.....  | 77        |
| <br><b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>                     |           |
| A. Kesimpulan .....                                       | 80        |
| B. Saran.....   | 81        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                               | <b>82</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                      | <b>83</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel   | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kisi-Kisi Penentuan Skor Skala Likert .....  | 43      |
| 2. Kisi-Kisi Penilaian Validator Media .....    | 44      |
| 3. Kisi-Kisi Penilaian Validator Materi .....   | 45      |
| 4. Kisi-Kisi Penilaian Angket Siswa .....       | 46      |
| 5. Kategori Validasi .....                      | 48      |
| 6. Kategori Praktikalitas .....                 | 49      |
| 7. Hasil Validasi Ahli Materi .....             | 60      |
| 8. Hasil Penilaian Awal Ahli Media .....        | 63      |
| 9. Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran ..... | 68      |
| 10. Hasil Penilaian Akhir Ahli Media .....      | 71      |
| 11. Hasil Data Praktikalitas .....              | 76      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar  | Halaman |
|---|---------|
| 1. Bagan Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran ..       | 32      |
| 2. Bagan Prosedur Pengembangan Modifikasi Borg and Gall.....          | 37      |
| 3. Tampilan Cara Membuka Program <i>Autoplay Media Studio 8</i> ..... | 53      |
| 4. Tampilan Create A New Project .....                                | 53      |
| 5. Tampilan Untuk Memilih Ukuran <i>Project</i> .....                 | 54      |
| 6. Tampilan Background Halaman Awal.....                              | 54      |
| 7. Tampilan Desain Halaman Awal .....                                 | 55      |
| 8. Tampilan Desain Halaman Menu.....                                  | 55      |
| 9. Tampilan Desain Halaman Materi .....                               | 56      |
| 10. Tampilan Materi Pada Media.....                                   | 56      |
| 11. Tampilan Menginpor Video Ke Dalam Media .....                     | 57      |
| 12. Tampilan Menginpor Kuis Ke Dalam Media.....                       | 57      |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran  | Halaman |
|---|---------|
| 1. <i>Flowchart</i> .....                         | 84      |
| 2. <i>Storyboard</i> .....                        | 85      |
| 3. Silabus .....                                  | 93      |
| 4. Penilaian Ahli Materi .....                    | 97      |
| 5. Penilaian Ahli Media I Tahap Pertama .....     | 100     |
| 6. Penilaian Ahli Media II Tahap Pertama.....     | 104     |
| 7. Penilaian Ahli Media I Tahap Kedua.....        | 108     |
| 8. Penilaian Ahli Media II Tahap Kedua .....      | 112     |
| 9. Penilaian Uji Praktikalitas Siswa .....        | 116     |
| 10. Hasil Praktikalitas .....                     | 122     |
| 11. Surat Izin Penelitian Jurusan KTP .....       | 123     |
| 12. Surat Izin Penelitian Dinas Kota Padang ..... | 124     |
| 13. Dokumentasi .....                             | 125     |



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesatnya, sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut menuntut guru untuk dapat memanfaatkan hasil teknologi tersebut dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran.

Guru merupakan orang yang berperan penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, sehingga guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan guna menarik motivasi serta minat siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, oleh sebab itu seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat. Media yang sesuai digunakan yaitu media yang dapat melibatkan siswa secara interaktif, karena dengan menggunakan media dapat membuat proses pembelajaran semakin konkret dan nyata. Dengan demikian akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Guru sebagai komunikator yang menentukan keberhasilan pendidikan dituntut untuk mampu memilih, serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat merangsang peserta didik agar terjadi proses belajar

yang baik adalah media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan kombinasi dari berbagai media seperti media audio, video, grafis dan lain sebagainya. Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan memuat komponen-komponen bahan belajar berdasarkan kajian teknologi pembelajaran, dengan harapan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar, karena dengan menggunakan bahan belajar yang dikembangkan ini memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar secara aktif dan mandiri.

Penggunaan Media pembelajaran jenis ini bisa digunakan sebagai alat bantu yang dapat mengubah proses pembelajaran yang biasanya cenderung dilakukan secara konvensional di sebuah ruangan menjadi lebih bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Selain itu pembuatan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif juga akan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena media interaktif merupakan kombinasi dari berbagai media seperti media audio, video, grafis dan lain sebagainya sehingga akan menciptakan pembelajaran yang lebih konkret.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP N 4 Padang pada hari Selasa tanggal 7 September 2021 dan wawancara dengan guru Mata Pelajaran IPA di kelas VIII yaitu Ibu Juli Yetri S.Pd. pada hari Selasa 7 September 2021 di SMP Negeri 4 Padang, masalah yang dihadapi yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA. Guru kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung, ada beberapa siswa yang kurang

memperhatikan guru yang sedang menerangkan pelajaran. Ada juga siswa mengobrol dengan teman yang lain, selain itu ada yang hanya duduk termenung ataupun mengantuk di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa adalah karena guru kurang menggunakan media pembelajaran untuk membuat siswa aktif, sehingga pembelajaran cenderung terpusat pada guru. Di samping itu keaktifan siswa dalam belajar masih rendah, siswa hanya mendengar penjelasan guru, dan selanjutnya mengerjakan tugas yang diberikan guru. Media yang umumnya dimanfaatkan guru adalah media power point, papan tulis, ataupun penggunaan bahan ajar berupa buku teks. Pembelajaran seperti ini membuat siswa cepat bosan dan kurang antusias dalam belajar, khususnya pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif salah satu media yang sesuai untuk menampilkan materi pada Mata Pelajaran IPA.

IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dalam penggunaannya secara umum dan terbatas pada gejala-gejala alam, yang materinya sangat berperan dalam membantu peserta didik untuk memahami fenomena alam. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Berdasarkan permasalahan di atas guru perlu meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, karena media interaktif merupakan media yang mengkombinasikan audio, video, animasi, dan grafik. Media pembelajaran interaktif dapat menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar, dan dilakukan) dengan merangsang banyak indera dalam waktu 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 media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA. 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 membuat aplikasi media pembelajaran interaktif untuk *windows*. *Autoplay Media Studio 8* bisa dengan mudah dan cepat untuk membuat menu yang profesional pada CD/DVD atau USB. *Autoplay Media Studio 8* memiliki keunggulan yaitu dapat mengimpor *file*, gambar, suara, video, *file* PDF dan Flash, dapat membuat menu pilhan, dapat membuat menu lompatan, membuat kuis, dan dapat membuat respon dan menampilkan hasil tes (Sutarman dan Endro 2005).

Autoplay Media Studio selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus. Perangkat lunak Autoplay Media Studio dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi Computer Based Training (CBT), sistem AutoPlay/AutoRun menu CD-ROOM, presentasi marketing interaktif, CD Busines Cards, dan lain-lainnya.

*Autoplay Media Studi 8* sangat bagus untuk diterapkan dalam pembelajaran karena ia mempunyai *template-template* yang mudah untuk diubah sesuai yang kita inginkan. Dengan menggunakan *template-template* ini dapat memudahkan dalam pembuatan *software* pembelajaran. Dengan mengkolaborasikan semuanya dapat menarik perhatian siswa, sehingga akan mudah memahami materi yang sudah terprogram dalam *Autoplay Media Studi 8*.

Model pengembangan yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Menurut Borg and Gall dalam Emzir (2012: 271) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan terdapat beberapa langkah yang bersifat siklus. Alasan peneliti memilih model pengembangan ini karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis sehingga peneliti tidak mengalami kesulitan dalam menerapkannya dan dapat menghasilkan produk yang layak, adanya studi pendahuluan sehingga dapat diketahui permasalahan yang terjadi, adanya validasi dan revisi untuk menyempurnakan media, produk yang dikembangkan melalui proses uji coba sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Masih rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran IPA
2. Kurangnya motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti Mata Pelajaran IPA, sehingga siswa kurang memperhatikan guru dalam menerangkan pelajaran.
3. Kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran oleh guru ketika menerangkan pelajaran
4. Guru kurang terampil dalam menggunakan media pembelajaran
5. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran IPA.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* ?



2. Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Autoplay Media Studio 8* yang dikembangkan pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP?
3. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Autoplay Media Studio 8* yang dikembangkan pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan produk pengembangan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP.
2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Autoplay Media Studio 8* yang valid pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP.
3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* yang praktis pada Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi guru, dapat memberikan alternatif pemilihan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam Mata Pelajaran IPA.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan minat, dan motivasi dalam belajar IPA secara mandiri dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa itu sendiri.
3. Bagi peneliti

- a. Sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
- b. Memperoleh pengalaman tentang bagaimana mengembangkan dan menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang layak melalui tahapan penelitian.
- c. Menambah wawasan penulis terkait bagaimana perancangan dan pengembangan media pembelajaran yang valid dan layak untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran peserta didik.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* dan dikombinasikan dengan *Quizcreator* dalam pembuatan evaluasi pada mata pelajaran IPA yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah:

##### a. Aspek Materi

Pada isi atau aspek materi media pembelajaran disusun berdasarkan analisis kebutuhan siswa kelas VIII SMP yakni tentang sistem gerak pada manusia. Materi yang dikembangkan dalam produk ini terdiri atas 2 KD yaitu:

1. Menganalisis gerak pada makhluk hidup, sistem gerak pada manusia, dan upaya menjaga sistem gerak.
2. Menyajikan karya tentang berbagai gangguan pada sistem gerak, serta upaya menjaga kesehatan sistem gerak manusia.

b. Aspek Pembelajaran

Dari aspek pembelajaran, media pembelajara interaktif ini dilengkapi dengan video dan soal latihan atau evaluasi. Ada beberapa video yang disajikan pada media pembelajaran interaktif aplikasi *autoplay media studio 8* dan kumpulan evaluasi yang disajikan pada media pembelajaran interaktif aplikasi *autoplay media studio 8*. Video dan evaluasi dikembangkan berdasarkan materi Mata Pelajaran IPA.

c. Aspek media

Dari aspek media, media pembelajaran interaktif ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif ini dibuat dengan menggunakan aplikasi komputer yaitu aplikasi *Autoplay media studio 8* dan beberapa *software* pendukung seperti: *Corel Draw*, dan *Quize Creator*.
2. Pada tampilan produk terlihat beberapa bagian sebagai berikut:
  - a. Halaman *cover* merupakan halaman pembuka yang berisikan informasi media, dan judul media. Pada halaman ini terdapat tombol *start* yang akan mengarahkan pengguna menuju ke halaman menu utama.
  - b. Selanjutnya akan muncul halaman menu. Halaman menu ini terdapat pilihan menu yang berupa, menu profil, menu petunjuk, menu KI dan KD, menu materi, menu video, dan menu evaluasi.
  - c. Menu profil berisi tentang profil dari pembuat media pembelajaran interaktif itu sendiri.

- d. Menu petunjuk yang menjelaskan tentang penggunaan media pembelajaran interaktif ini.
- e. Menu KI dan KD yang berisikan kompetensi pelajaran yang akan dicapai.
- f. Menu materi berisikan pembelajaran IPA akan dipelajari.
- g. Menu evaluasi berisikan tentang soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- h. Menu video, berisikan tentang video yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- i. Setiap halaman terdapat tombol panah ke kanan dan tombol panah ke kiri. Tombol panah ke kanan berfungsi untuk menuju halaman berikutnya, sedangkan tombol panah ke kiri berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya.

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan perlu dilakukan untuk memperbaiki produk yang ada atau menciptakan suatu penemuan. Pengembangan dilakukan untuk memecahkan serta mendayagunakan sumber daya yang tersedia menjadi sesuatu yang bermanfaat. Di dalam dunia pendidikan pengembangan dilakukan untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Pengembangan dalam pendidikan merupakan kajian dari teknologi pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* dibuat sebagai upaya dalam membantu guru dan siswa mengatasi keterbatasan dan memecahkan permasalahan dalam

pembelajaran. Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran IPA pada kelas VIII di SMP sehingga segala kesulitan dapat diatasi dan materi pelajaran tersampaikan dengan baik.

#### **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki asumsi dan keterbatasan peneliti dalam mengembangkan antara lain:

##### **1. Asumsi Pengembangan**

Media pembelajaran interaktif ini diasumsikan akan mampu memenuhi kebutuhan informasi dalam bentuk media pembelajaran bagi siswa. Media pembelajaran interaktif ini menggabungkan beberapa unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video.

##### **2. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini memiliki peran besar dalam mempermudah peserta didik untuk memperoleh informasi. Namun, dengan segala keterbatasan yang dimiliki seperti kemampuan, pengetahuan, waktu, dan biaya, maka dalam penelitian pengembangan ini terdapat keterbatasan yaitu mengembangkan media pembelajaran ini dari segi pengujian produk, tanpa mempertimbangkan pengaruhnya terhadap siswa. Selanjutnya materi pelajaran yang akan dikembangkan hanya 1 bab yaitu Sistem Gerak pada Manusia dalam Mata Pelajaran IPA kelas VIII SMP untuk tiga jam pelajaran empat kali pertemuan. Media yang digunakan hanya bisa memakai laptop dan komputer tidak bisa memakai Hp.