

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8*  
PADA MATA KULIAH PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO  
DAN TELEVISI PROGRAM STUDI  
TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**SKRIPSI**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh**

**DINDA OKTRIZA  
NIM. 15004054**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2019**

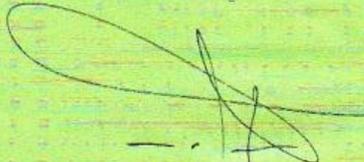
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
APLIKASI *AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8* PADA MATA KULIAH  
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO DAN TELEVISI  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

Nama : Dinda Oktriza  
NIM/BP : 15004054/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

**Disetujui Oleh:  
Pembimbing**



**Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001**

**Ketua Jurusan**



**Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001**

## HALAMAN PENGESAHAN

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan  
*Aplikasi Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Kuliah  
Pengembangan Media Video dan Televisi Program Studi  
Teknologi Pendidikan  
Nama : Dinda Oktriza  
NIM/BP : 15004054/2015  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2019

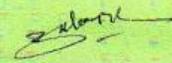
Tim Penguji  
Nama

Tanda Tangan

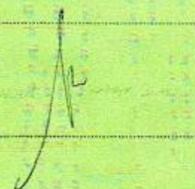
Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 19610116 198703 2 001



Anggota : Dra. Zuliarni, M.Pd  
NIP. 19590727 198503 2 001



Anggota : Nofrianti, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19801101 200801 2 014



## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dinda Oktriza  
NIM : 15004054  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Menggunakan *Aplikasi Autoplay Media Studio 8* Pada  
Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi  
Program Studi Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, Agustus 2019  
Yang menyatakan



METERAI  
TEMPEL  
E372FAFF87656030  
6000  
RUPIAH

Dinda Oktriza  
NIM. 15004054

## ABSTRAK

Dinda Oktriza. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio 8* pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi Program Studi Teknologi Pendidikan. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* pada mata kuliah pengembangan media video dan TV merupakan salah satu upaya untuk mengatasi keterbatasan waktu pada saat kuliah dan membangkitkan rasa ketertarikan mahasiswa dalam mengikuti presentasi di dalam kelas. Tujuan pengembangan media pembelajaran interaktif ini adalah menghasilkan produk interaktif yang berkualitas dan sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi perkuliahan.

Prosedur penelitian pengembangan ini merujuk pada model prosedural Borg & Gall yang bersifat deskriptif dan disederhanakan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Uji Validitas oleh 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media yang merupakan dosen jurusan KTP FIP UNP, kemudian uji praktikalitas dilakukan oleh 20 orang mahasiswa jurusan KTP FIP UNP yang telah mengambil mata kuliah pengembangan media video dan televisi. Instrumen yang digunakan dalam peneliti ini adalah dokumentasi, format penilaian validitas dari aspek media dan materi, dan angket persepsi subjek coba terhadap praktikalitas penggunaan media. Data dianalisis sesuai secara deskriptif kuantitatif dan kuantitatif untuk mengetahui kualitas produk.

Hasil uji validitas media berada pada kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata (4.73)”, untuk validitas materi termasuk dalam kategori “Sangat Sesuai” dengan rata-rata (4.92). Selanjutnya, hasil uji coba terbatas praktikalitas penggunaan media berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan rata-rata (4.64), sehingga produk media pembelajaran interaktif layak digunakan oleh mahasiswa kurikulum dan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Pengembangan Media Video Dan Televisi

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi Program Studi Teknologi Pendidikan”*.

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 penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra Eldarni, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dra Eldarni, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.
4. Bapak Nofri Hendri, S.Pd., M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Novrianti, S.Pd, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen serta mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Mama, Papa dan Kanda yang tak tebalas jasa serta perjuangan untuk keberhasilanku.

8. Sahabat terbaikku, Lidra, Reski, Putri, Wakya, Fira, Dyah, dan Rezy yang selalu ada dalam suka dan duka, selalu mensupport, selalu bersama dan membantuku dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat terbaikku, Tika dan Aini yang selalu mensupport dalam setiap langkahku.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

Latar Belakang .....	1
Rumusan Masalah .....	7
Tujuan Penelitian.....	7
Spesifik Produk .....	8
Pentingnya Pengembangan .....	10
Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
Manfaat Penelitian.....	11

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Konsep Media Pembelajaran .....	12
Defenisi Media .....	12
Pengertian Media Pembelajaran.....	12
Manfaat Media Pembelajaran .....	14
Karakteristik Media Pembelajaran.....	15
Fungsi Media Pembelajaran.....	16
B. Multimedia Interaktif .....	18
1. Pengertian Multimedia Interaktif .....	18
2. Format Multimedia Pembelajaran .....	18
C. Aplikasi <i>Autoplay Media Studio</i> .....	20
1. Pengertian <i>Autoplay Media Studio</i> .....	20

2. Keunggulan <i>Autoplay Media Studio</i> .....	20
D. Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan Telelvisi .....	22
1. Pengertian Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi.....	22
2. Pengertian Media Video .....	31
3. Kelebihan dan Kelemahan Media Video .....	32
4. Kriteria Media Interaktif Menggunakan Aplikasi <i>Autoplay Media Studio 8</i> dengan Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi .....	33
E. Penelitian Yang Relevan.....	34
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	36
Model Pengembangan.....	37
Prosedur Pengembangan .....	38
Instrumen Pengumpulan Data .....	43
Teknik Analisis Data .....	49
 <b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Pengembangan.....	52
Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba.....	57
Revisi Produk .....	66
Pembahasan.....	70
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	73
Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	75
<b>LAMPIRAN</b> .....	76

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
Jendela <i>Autoplay Media Studio 8</i> .....	20
Hasil Rancangan Awal Menggunakan Aplikasi <i>Autoplay Media Studio 8</i> .....	21
Bagan Prosedur Pengembangan .....	38
Tampilan Home .....	53
Tampilan Menu.....	53
Profil Pengembang.....	53
Tampilan Petunjuk Pengguna .....	54
Tampilan Menu Materi .....	54
Tampilan Materi .....	54
Tampilan Kuis .....	55

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Kisi-kisi Instrumen Angket Media .....	45
Kisi-kisi Instrumen Angket Materi .....	46
Kisi-kisi Instrumen Angket Mahasiswa .....	47
Kriteria Interpretasi Skor .....	50
Hasil Penilaian Validitasi Materi .....	57
Hasil Penilaian Awal Validitasi Media .....	59
Hasil Penilaian Akhir Validitasi Media .....	62
Penilaian Kelayakan Media Pada Mahasiswa .....	64
Revisi Produk Media .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran.</b>	<b>Halaman</b>
Flowchart .....	75
Storyboard.....	76
Hasil Uji Praktikalitas Mahasiswa .....	80
Penilaian Ahli Materi.....	81
Penilaian Awal Ahli Media .....	84
Penilaian Akhir Ahli Media .....	86
Uji Praktikalitas .....	90
Surat Izin Penelitian Dari Kampus .....	93
Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Jurusan KTP FIP UNP .....	94
Dokumentasi .....	95

## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni (IPTEKS) membantu manusia meningkatkan kualitas hidup dan peradabannya. Oleh karena itu, bangsa-bangsa di dunia berupaya mempelajari dan mengembangkan ipteks untuk menjadikan hidupnya menjadi lebih mudah, nyaman, dan menyenangkan.

Pendidikan dianggap merupakan sarana utama untuk memperoleh, menerapkan dan mengembangkan IPTEKS. IPTEKS dipelajari dari berbagai sumber informasi, dipergunakan untuk berbagai keperluan, serta dikembangkan melalui praktik dan penelitian. Sumber daya manusia yang tangguh dan diperlukan dalam membangun dirinya dan lingkungannya, dibentuk dan dihasilkan melalui pendidikan. Dalam proses pendidikan pula manusia belajar dari, tentang dan dengan teknologi itu sendiri. Perkembangan teknologi ini mendapat pengaruh yang besar bagi dunia pendidikan dan bagi peserta didik itu sendiri.

Perkembangan teknologi seperti teknologi media pembelajaran sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan informasi yang penting, sekaligus langsung mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialami oleh peserta didik tersebut dapat mengembangkan pemahaman berfikir secara realita, kongrit dan mengajarkan peserta didik bersifat kritis.

Melalui media pembelajaran seorang guru atau dosen dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar. Dalam proses

pembelajaran penggunaan media juga harus disesuaikan, oleh sebab itu seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran. Media yang baik dan tepat adalah media yang melibatkan peserta didik secara interaktif, karena media secara interaktif dapat membuat proses pembelajaran semakin konkrit dan nyata, dengan demikian membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi peserta didik, yang dimaksud peserta didik pada penelitian adalah mahasiswa atau peserta didik pada jenjang pendidikan tinggi.

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Guru atau dosen 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 pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang disajikan dengan melibatkan segala unsur media baik teks, grafis, gambar diam, animasi, *sound*, *video* dan memungkinkan pemakainya dapat berinteraksi langsung dengan program. 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 bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik, selain itu pembuatan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif ini juga akan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena memuat semua unsur-unsur media lengkap, mulai dari teks, *sound*, *video*, animasi, dan grafis sehingga akan menciptakan pembelajaran yang lebih konkret.

Menurut situs resmi jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang di update pada 20 Juli 2018 Teknologi Pendidikan sebagai suatu profesi secara umum mempunyai visi menjadi program studi unggul dalam bidang teknologi pembelajaran berdasarkan keimanan dan ketakwaan pada tahun 2020. Adapun misi Teknologi Pendidikan sebagai suatu profesi melaksanakan pendidikan dan pembelajaran berbasis Alam Takambang Jadi guru, serta melakukan penelitian untuk penerapan dan pengembangan bidang teknologi pembelajaran untuk kemajuan masyarakat dan bangsa berbasis alam takambang jadi guru, melaksanakan pengabdian kepada masyarakat berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan masyarakat bidang teknologi pembelajaran berdasarkan alam takambang jadi guru, memfasilitasi program kemahasiswaan dalam pengembangan bidang teknologi pembelajaran berdasarkan alam

takambang jadi guru, serta melaksanakan tata kelola program studi Teklonogi Pembelajaran yang transparan, akuntabel, kredibel, dan adil berdasarkan alam takambang jadi guru. Visi dan misi tersebut sejalan dengan lima kawasan Teknologi Pembelajaran yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian tentang proses dan sumber untuk belajar.

Tujuan utama Teknologi Pembelajaran adalah mengidentifikasi dan memecahkan masalah belajar. Pemecahan masalah belajar tersebut amat penting karena terkait dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu sumbangan nyata yang dapat ditunjukkan bidang Teknologi Pembelajaran adalah penyediaan sumber-sumber belajar melalui kegiatan pengembangan (*development*).

Sebagai seorang calon sarjana Teknologi Pendidikan, dan sebagai bentuk pengaplikasian mata kuliah yang telah dipelajari oleh penulis selama kuliah di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan penulis merasa tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi.

Pembuatan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran tentunya harus didukung dengan aplikasi yang tepat, ada bermacam-macam aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, dalam pembuatan produk ini penulis menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8*. Penggunaan aplikasi ini didasari atas kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi

serta kelengkapan fasilitas yang tersedia di dalamnya sehingga mendukung proses pembuatan sebuah produk dalam bentuk media pembelajaran interaktif mata kuliah pengembangan media video.

*Autoplay Media Studio* merupakan perangkat lunak pembuat media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media misalnya gambar, suara, musik video, dan teks kedalam persentasi yang akan dibuat semenarik mungkin. Dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* mahasiswa dapat merasakan lebih komunikatif antara dosen, mahasiswa dan media yang digunakan, dan mahasiswa akan lebih mudah memahami tentang materi yang sedang dipelajari, sehingga dengan penggunaan interaktif ini dapat menunjang motivasi, minat dan daya ingat mahasiswa dalam memahami pembelajaran. Salah satunya adalah pada mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi program studi Teknologi Pendidikan.

Pembuatan media pembelajaran diselaraskan dengan subyek dan urgensi mata kuliah. Subyek mata kuliah cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya hanya dengan memakai buku panduan atau bahan ajar tertentu, akan tetapi untuk pembelajaran yang cenderung kearah aplikatif atau praktek seperti halnya pada mata kuliah pengembangan media video dan televisi akan sangat membutuhkan informasi tambahan.

Dari hasil pengamatan dan wawancara pertama penulis dengan dosen pengampu mata kuliah ini, didapatkan keterangan bahwa tidak sinkronnya antara jumlah materi yang akan dibahas dengan waktu yang tersedia. Dimana teori pada

mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi ini cukup banyak, dan juga dibutuhkannya waktu untuk mencapai tujuan akhir pada mata kuliah ini. Dimana tujuan akhir dari mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi ini yaitu mahasiswa bisa memproduksi sebuah video dari individu dan kelompok. Pada saat praproduksi sebuah video mahasiswa juga memerlukan waktu untuk merancang sebuah naskah video dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing mata kuliah ini, dimana waktu yang dibutuhkan untuk konsultasi naskah cukup lama sampai naskah tersebut layak diproduksi. Hal itu lah yang menyebabkan kurangnya waktu dalam mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi.

Dari hasil pengamatan dan wawancara kedua penulis dengan mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi ini didapatkan keterangan bahwa belum tersedianya media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang menarik, karena mahasiswa yang dibentuk dalam kelompok menyampaikan hasil diskusinya dengan media presentasi yang sederhana dengan menggunakan power point, dimana mahasiswa hanya menyajikan materi saja, dan kurangnya menggunakan gambar, video, animasi dan *sound*. Hal tersebut membuat forum diskusi kurang tertarik mendengarkan presentasi dari kelompok yang tampil. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* untuk memudahkan mahasiswa belajar mandiri dan dengan menggunakan

media pembelajaran interaktif ini mahasiswa lebih mudah memahami materi karna media interaktif ini dilengkapi dengan video, gambar dan suara.

Berdasarkan fenomena diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Autoplay Media Studio 8* pada Mata Kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi Program Studi Teknologi Pendidikan”**

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah bentuk pengembangan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan untuk mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi?
2. Bagaimana validasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif yang praktis pada mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran media pembelajaran interaktif yang berkualitas dan sesuai dengan kelayakan evaluasi media.

2. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan media pembelajaran media pembelajaran interaktif pada mata kuliah pengembangan media video dan televisi menurut para ahli
3. Mengetahui kelayakan dalam pengembangan media pembelajaran media pembelajaran interaktif pada mata kuliah pengembangan media video dan televisi melalui uji coba .

#### **D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah dihasilkannya media pembelajaran presentasi interaktif dengan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* pada mata kuliah Pengembangan Media Video dan Televisi yang berkualitas dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Syarat hardware untuk menggunakan produk ini yaitu komputer/laptop.

Peneliti di dalam pengembangan ini menghasilkan produk yang spesifik yang media pembelajaran interaktif dengan spesifikasi profuk sebagai berikut:

1. Dari aspek isi/materi media inetaktif ini disusun berdasarkan analisa kebutuhan mahasiswa untuk memudahkan, memahami materi mata kuliah pengembangan media video dan televisi yang dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, dan video
2. Dari aspek pembelajaran, meida interaktif ini dilengkapi dengan soal tes evaluasi
3. Dari aspek media, media pembelajaran ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran interaktif ini dikerjakan oleh peneliti
- b. Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* dan beberapa software pendukung seperti *Adobe Photoshop*, *Wondershare Quiz Creator* dan *Windows Movie Maker*.
- c. Pada tampilan produk nantinya akan ada beberapa bagian yaitu:
  - 1) Pada tampilan awal merupakan judul program dan dilengkapi menu pilihan “Klik Me” untuk melanjutkan program.
  - 2) Pada halaman awal (home) terdapat beberapa pilihan menu, yaitu:
    - a) Menu “Materi” berisi materi pelajaran sesuai dengan silabus, yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran interaktif. Materi yang dimasukkan kedalam media ineteraktif dikemas dengan cara memasukan contoh video kedalam setiap materi yang membutuhkan audio visual, agar pengguna tertarik dan tidak bosan saat menggunakan media interaktif. Pada setiap materi terdapat soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dijelaskan pada media pembelajaran interaktif ini.

b) Menu “*Profil*” berisi tentang identitas perancang media.

Pada halaman ini dilengkapi dengan foto dan identitas singkat dari perancang media.

c) Menu “Petunjuk” berisi tentang panduan penggunaan aplikasi agar dapat memudahkan pengguna (mahasiswa) dalam menjalankan media pembelajaran interaktif.

d) Menu “Keluar” merupakan tampilan penutup program.

#### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah pengembangan media video ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan ini. Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat mentransformasi perkuliahan yang konvensional menjadi menyenangkan yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.

#### **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif dengan tujuan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan merupakan salah satu langkah inovatif yang dapat dilakukan oleh guru ataupun dosen. Namun, permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran jenis ini masih sangat jarang. Pengembangan media jenis ini seharusnya dibuat secara keseluruhan agar materi pembelajaran yang diterima oleh

mahasiswa menjadi suatu kesatuan materi yang utuh dan berkesinambungan, namun karena keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan penulis dalam pengembangan ini, maka penulis membatasi materi perkuliahan yang akan dikembangkan hanya meliputi teori-teori dasar saja. Kemudian, karna keterbatasan waktu pada pengembangan media pembelajaran ini peneliti hanya sampai pada tahap validitas dan praktikalitas produk.

### **G. Manfaat Penelitian**

Melalui pengembangan media pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif ini, penulis mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat:

1. Bagi Tenaga Pendidik, khususnya pendidik perguruan tinggi semoga bisa semoga bisa menjadi motivasi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komputer dan memproduksi sebuah media pembelajaran yang bervariasi
2. Bagi mahasiswa, khususnya mahasiswa jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan semoga bisa bermanfaat sebagai referensi untuk perkuliahan pengembangan media video dan televisi
3. Sebagai bentuk masukan bagi semua orang yang bertanggung jawab terhadap dunia pendidikan agar lebih inovatif dan kreatif lagi dalam memanfaatkan sisi positif dari kemajuan teknologi