

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
APLIKASI AUTORUN PRO ENTERPRISE II VERSI 6.0 PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan*



**Oleh
AHLUL FARQI
NIM : 16004085**

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

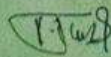
HALAMAN PERSETUJUAN SKRPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN APLIKASI
AUTORUN PRO ENTERPRISE II VERSI 6.0 PADA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS VII SMP**

Nama : Ahlul Farqi
NIM/BP : 16004085/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

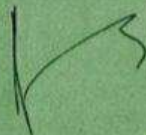
Padang, April 2022

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 196110111986022001

Ketua Jurusan KTP FIP UNP



Dr. Abna Hidayati, M. Pd
NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan Skripsi 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 dengan Aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII SMP
Nama : Ahlul Farqi
NIM/BP : 16004085/2016
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

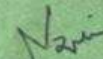
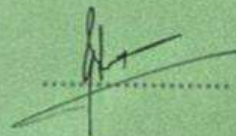
Padang, April 2022

Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 196110111986022001
2. Anggota : Dra. Zuwirna, M.Pd, P.Hd
NIP. 195805171985032001
3. Anggota : Nofri Hendri, S. Pd, M. Pd
NIP. 197811292003121001



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahlul Farqi
NIM/BP : 16004085/2016
Prodi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII SMP

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, April 2022

Saya Yang Menyatakan



ABSTRAK

Ahlul Farqi(2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Autorun Pro Enterprise II Versi 6.0 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII SMP

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan dalam proses belajar yang dihadapi oleh guru mata pelajaran IPA kelas VII pada SMP Negeri 34 Padang. Kurangnya variasi guru dalam menyampaikan materi IPA dalam proses belajar mengajar, maka siswa kurang mengerti dengan pembelajaran IPA, dimana siswa hanya bergantung pada media cetak yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS) dan juga keterbatasan waktu dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0 pada IPA kelas VII SMP yang valid. Media interaktif yang disajikan *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0 yaitu gambar, tulisan, dan lain- lain dengan efek tiga dimensi, sehingga membuat *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0 dalam menyajikan materi pembelajaran lebih interaktif dan membuat guru mudah berinteraktif dibanding media cetak yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS).

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research & Development*) dengan menggunakan model 4D yaitu define, design, development, dan disseminate. Uji praktikalitas dilakukan terhadap 15 orang siswa Sekolah Menengah Pertama 34 Padang untuk menguji kelayakan produk multimedia berbasis *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0. Tahap disseminate terdiri dari pembuatan dan penyerahan media interaktif ke sekolah.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan oleh validator media dan validator materi, hasil penilaian oleh dua orang validator media memperoleh hasil 99,2% dan 98,4% dengan kriteria penilaian sangat baik atau sangat layak. Hasil validasi penilaian oleh validator materi memperoleh hasil 93,33% dengan kriteria penilaian sangat baik atau sangat layak. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji coba untuk praktikalitas produk multimedia berbasis *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0 berada pada kriteria sangat baik dengan hasil uji coba terhadap siswa adalah 90,27%. Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas dapat disimpulkan bahwa produk multimedia berbasis *Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0 pada mata pelajaran IPA dikelas VIII SMP layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Autorun Pro Enterprise II* Versi 6.0, *Siswa SMP*

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat dari kejahiliyahan kepada manusia yang beradab, berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi AutoRun Pro Enterprise II Versi 6.0 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII SMP”**.Penulisan skripsi ini bertujuan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Dalam melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi ini telah banyak mendapatkan bantuan, dorongan, petunjuk, pelajaran, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan dengan sepenuh hati kepada penulis, serta memberi saran, masukan yang sangat berarti bagi penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu Staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNP yang telah membekali penulis dengan ilmu yang bermanfaat.
5. Bapak Prof. Dr. Rusdinal, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan beserta staf dan karyawan yang telah membantu kelengkapan administrasi skripsi ini.
6. Ibu Misnar, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMPN 34 Kota Padang dan Ibu Rosyetti, M.Pd selaku guru mata pelajaran IPA di SMPN 34 Kota Padang, serta majelis guru dan tata usaha yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama melaksanakan penelitian.
7. Kedua orang tua saya yang tercinta Bapak Zulhefli dan Ibu Noni Risnawelli S.Pd yang telah mendo'akan dan memberikan dukungan moral, materil serta memberikan semua bentuk support.
8. Kepada saudara saya adik Muhammad Arifaldy, Dianti Humaira, Ahmad Azhim yang telah mendo'akan dan memberi dukungan, support, dsb.
9. Kepada Rahmatul Ichsan dan kawan-kawan seperjuangan dari jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Negeri Padang (UNP) tahun masuk 2016 yang telah memberikan do'a dan dukungannya kepada saya.

10. Kepada senior, junior dan teman terdekat lainnya yang telah memberikan support, bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Kepada semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penelitian ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca dari ketidaksempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatu.

Padang, Januari 2022

Ahlul Farqi

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	10
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	11
F. Pentingnya Pengembangan	12
G. Asumsi Keterbatasan Pengembangan	13
H. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Media Pembelajaran.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran	15
2. Fungsi Media Pembelajaran	16
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	18
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	20
5. Manfaat Media Pembelajaran.....	22

B.	Media Interaktif.....	23
1.	Pengertian Media Interaktif.....	23
2.	Karakteristik Media Interaktif	24
3.	Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif.....	25
4.	Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif.....	26
C.	Aplikasi <i>AutoRun Pro Enterprise II</i> Versi 6.0	27
1.	Mengenal <i>AutoRun Pro Enterprise II</i> versi 6.0.....	27
2.	Fitur-fitur dalam Aplikasi <i>AutoRun Pro Enterprise II</i>	29
3.	Menyiapkan Lembar Kerja.....	30
4.	Cara Pengatur Tampilan.....	30
D.	Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam	32
1.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam	32
2.	Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam	33
3.	Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan	35
4.	Tujuan Pembelajaran IPA	36
5.	Fungsi Pembelajaran IPA.....	37
E.	Validitas, Praktikalitas	40
1.	Validitas	40
2.	Praktikalitas.....	42
F.	Penelitian yang Relevan.....	42
G.	Kerangka Konseptual	44

BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Jenis Penelitian.....	47
B. Model Pengembangan.....	47
C. Uji Praktikalitas.....	51
D. Instrumen Pengumpulan Data	51
E. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian	60
B. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil UH Siswa Kelas VII SMPN 34 Mapel IPA Padang Semester II	5
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media	53
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi	54
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket oleh Siswa	56
Tabel 5. Kriteria Interpretasi Skor.....	58
Tabel 6. Analisis Validitas dengan Ahli Media Tahap I	75
Tabel 7. Saran Validator Ahli Media	77
Tabel 8. Perbaikan Media Pembelajaran Interaktif	78
Tabel 9. Analisis Validitas dengan Ahli Media Tahap 2.....	82
Tabel 10. Analisis Validitas dengan Ahli Materi	84
Tabel 11. Hasil Uji Praktikalitas Media kepada 15 Orang Siswa	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Jendela Awal Program <i>Autorun Pro Enterprise II</i> versi 6.0.....	30
Gambar 2. Menu Pengaturan Tampilan.....	31
Gambar 3. <i>Toolbar</i> menu <i>Autorun Pro Enterprise II</i> versi 6.0	31
Gambar4. Kerangka Konseptual Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	45
Gambar 5. Halaman Pembuka Media Pembelajaran Interaktif.....	64
Gambar 6. Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif	65
Gambar 7. Halaman <i>Home Menu</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	66
Gambar 8. Halaman Profil pada Media Pembelajaran Interaktif	67
Gambar 9. Halaman KI dan KD pada Media Pembelajaran Interaktif	68
Gambar 10. Halaman Materi pada Media Pembelajaran Interaktif	69
Gambar 11. Halaman Materi pada Media Pembelajaran Interaktif	69
Gambar 12. Halaman Video Materi pada Media Pembelajaran Interaktif.....	70
Gambar 13. Halaman Intro Evaluasi pada Media Pembelajaran Interaktif	71
Gambar 14. Halaman Soal Evaluasi pada Media Pembelajaran Interaktif	72
Gambar 15. Halaman Skor Evaluasi pada Media Pembelajaran Interaktif.....	73
Gambar 16. Halaman Pembahasan pada Media Pembelajaran Interaktif	73

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran1. Surat Izin Penelitian dari Jurusan KTP FIP UNP	98
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Padang	99
Lampiran 3. Surat Balasan Izin dari SMPN 34 Kota Padang	100
Lampiran 4. Surat Penugasan Produk yang di Validasi Ahli Media	101
Lampiran 5. Silabus Pembelajaran.....	103
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	126
Lampiran 7. Angket Penilaian Validator Ahli Materi.....	133
Lampiran 8. Angket PenilaianValidator Ahli media I tahap 1 dan 1.....	138
Lampiran 9. Angket PenilaianValidator Ahli media I tahap 1 dan 2.....	146
Lampiran 10. Angket Praktikalitas Siswa	154
Lampiran 11. Hasil Praktikalitas Siswa	157
Lampiran 12. Flowchart dan Storyboard	159
Lampiran 13. Dokumentasi.....	165

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memiliki pengaruh besar dalam berbagai bidang. Teknologi dimanfaatkan untuk berbagai macam kepentingan, seperti pendidikan. Pendidikan merupakan suatu sistem teratur yang mengembangkan misi yang cukup luas yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan perkembangan pikiran, keterampilan, fisik, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan.

Di dalam pendidikan ada proses belajar mengajar yang terdiri antara guru dan siswa yang sedang berinteraksi. Dalam proses pembelajaran guru wajib memilih dan berinovasi dalam membuat media interaktif yang benar. Jika seorang guru tidak tepat dalam menentukan media yang akan digunakan di dalam proses belajar mengajar maka proses belajar mengajar akan sia-sia dan tidak mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan. Kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Dalam hal ini media tambahan tersebut dapat digunakan atau dibuat sendiri melalui kriteria sesuai dengan pembelajaran dan target pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dibuat adalah media pembelajaran interaktif.

Perkembangan teknologi seperti media interaktif sangat bermanfaat sebagai media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan informasi-informasi penting baginya, sekaligus langsung mengalami proses pembelajaran. Pembelajaran yang dialami oleh peserta didik tersebut dapat mengembangkan pemahaman berfikir secara realita, kongkrit dan mengajarkan peserta didik dalam berfikir kritis. Menurut Daryanto (2016: 5), bahwa teknologi media pembelajaran interaktif mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Media pembelajaran interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik.

Sharon, dkk (2011: 178) mengungkapkan bahwa penggunaan multimedia interaktif menjadi nilai tambah untuk keberhasilan pembelajaran, terutama media interaktif. Keuntungan media interaktif dari penggunaan multimedia adalah karakteristiknya yang melibatkan para siswa untuk membuat pilihan untuk berpindah-pindah materi melalui cara-cara yang bermakna, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam belajar.

Di zaman sekarang ini, telah banyak dikembangkan penggunaan media pembelajaran untuk dijadikan tambahan dalam menunjang proses belajar mengajar siswa di sekolah dan dapat juga digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri di rumah, karena pembelajaran tidak selalu terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan menjadi tepat sasaran dan sesuai dengan target kompetensi yang dibutuhkan. Dalam hal ini media tambahan tersebut dapat digunakan atau dibuat sendiri melalui kriteria sesuai dengan pembelajaran

dan target pembelajaran yang telah ditetapkan, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dibuat adalah media pembelajaran interaktif.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Berbagai macam dan jenis media cukup banyak sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran yang diharapkan. Melalui penggunaan media pembelajaran interaktif maka proses pembelajaran menjadi lebih konkrit atau dengan menggunakan media interaktif siswa dapat merasakan pengalaman belajar secara nyata/ langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika tidak ada penggunaan media pembelajaran abstrak seperti buku sumber maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa. Berdasarkan pernyataan tersebut, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berfungsi memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, termasuk materi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Setiap proses pembelajaran masih sangat sedikit guru yang merancang atau mendesain media pembelajaran (Adlin,2019), ini mengakibatkan proses belajar mengajar berlangsung di kelas banyak siswa kurang mengerti atau belum memahami sepenuhnya apa yang dijelaskan guru selama proses belajar berlangsung. Disamping itu media yang

digunakan masih berupa media cetak atau Lembar Kerja Siswa (LKS) dan tidak ada variasi media lain sehingga terjadinya kesulitan terhadap siswa dalam memahami materi yang disajikan oleh guru (Ramli, 2016).

Masalah yang dihadapi oleh guru Mata Pelajaran IPA kelas VII pada SMP Negeri 34 Padang sekarang ini adalah kurangnya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dan banyak diantaranya membuat siswa kurang mengerti atau belum memahami sepenuhnya apa yang dijelaskan guru selama proses belajar berlangsung. Selama belajar siswa hendaknya membutuhkan contoh berupa media gambar maupun media video dalam memperjelas dan memahami materi yang sedang dipelajari. Terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran di sekolah tersebut akan membuat proses pembelajaran yang berlangsung jadi kurang optimal.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru IPA kelas VII di SMP Negeri 34 Kota Padang, yaitu Ibu Rosyetti S.Pd M.Pd. Sumber belajar yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran guru tersebut yaitu menggunakan bahan ajar berupa media cetak dan LKS. Hasil observasi yang dilakukan pada hari Rabu, 12 Agustus 2021 di SMP Negeri 34 Padang, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran seperti : (1) siswa mengalami kesulitan pada beberapa bagian materi yang tidak dapat dijelaskan oleh guru maupun bergantung pada media cetak berupa LKS, (2) peserta didik hanya terpaku pada materi yang disampaikan oleh guru terutama pada mata pelajaran IPA dalam artian kurang menarik sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam proses

pembelajaran, (3) terbatasnya media pembelajaran di sekolah tersebut maka proses pembelajaran yang berlangsung jadi kurang optimal.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, hasil Ulangan Harian siswa kelas VII SMP Negeri 34 Padang khususnya pada Mata Pelajaran IPA masih ada beberapa siswa yang di bawah KKM. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan dan kemampuan siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru. Pada Mata Pelajaran IPA, Siswa mengalami kesulitan dalam menjawab soal-soal ulangan harian yang diberikan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang diperoleh siswa masih ada yang tidak sesuai dengan standar ketuntasan belajar siswa. Adapun data hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1. Hasil nilai UH siswa kelas VII SMP negeri 34 Padang pada mata pelajaran IPA semester II tahun pelajaran 2020/2021

Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	HasilTuntas	Hasil Tidak Tuntas
VII 3	32 siswa	24	8	75%	25%
VII 4	30 siswa	14	16	55%	45%
VII 5	30 siswa	20	10	66,6%	33,3%

Dari hasil UH siswa kelas VII tersebut masih ada nilai Ulangan Harian siswa yang di bawah KKM, seharusnya belajar dikatakan tuntas apabila siswa secara keseluruhan mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Untuk mengatasi masalah ini ada beberapa alternatif solusi yang peneliti terapkan antara lain: (1) penggunaan media pembelajaran interaktif yang

valid (2) pemilihan dan penerapan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, (3) pemilihan dan penerapan model pembelajaran yang tepat.

Guru sebagai salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pendidikan dituntut untuk mampu memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat merangsang siswa agar terjadi proses belajar yang baik adalah media pembelajaran interaktif.

Oleh sebab itu, maka penggunaan media pembelajaran perlu divariasikan dengan memanfaatkan aplikasi teknologi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pemanfaatan aplikasi teknologi ini agar diharapkan dapat menumbuhkan dan mendorong siswa lebih tertarik, aktif, serta menambahkan minat belajar siswa dalam memahami materi yang dipelajari dalam Mata Pelajaran IPA kelas VII SMP. Berdasarkan persoalan yang terjadi diatas peneliti memberikan solusi yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ***AutoRun Pro Enterprise II versi 6.0*** untuk Mata Pelajaran IPA kelas VII SMP. ***AutoRun Pro Enterprise II versi 6.0*** 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. Pembuatan multimedia interaktif ini juga dikombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti ***Photoshop CS5***, ***Corel Draw***, ***Macromedia Flash 8***(Pengolah animasi), ***Wondersher Filmora*** (Pengolah Video), ***Adobe Flash***

Player 11 (Pengolah Evaluasi) dan **Cool Edit Pro** (pengolah suara). Dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta menunjang tercapainya proses pembelajaran mandiri dan menyenangkan.

AutoRun Pro Enterprise II Versi 6.0 adalah sebuah aplikasi **Rapid Application Development** (RAD) yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif untuk windows. **AutoRun Pro Enterprise II versi 6.0** bisa dengan mudah dan cepat membuat menu *autorun* yang profesional pada CD/DVD atau USB. Program ini dapat membuat halaman utama, layar *splash*, bentuk perjanjian, keamanan bentuk keluar, ditambahkan jumlah sub halaman tidak terbatas. Program ini juga menggunakan efek transisi seperti *fade in*, *fade out* dan efek lainnya. Selain itu juga dapat menguraikan halaman dengan menambahkan tombol, gambar, teks sederhana, link dan benda lainnya. Masing-masing dapat berinteraksi dengan menavigasi melalui konten *front-end*.

Pengembangan media pembelajaran interaktif atau biasa disebut multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi AutoRun Pro Enterprise II versi 6.0 dapat menggabungkan berbagai komponen yaitu teks, gambar, animasi, audio dan video. Media interaktif dapat menyajikan informasi yang bersifat multisensorik (dilihat, didengar dan dilakukan) dengan merangsang banyak indera manusia dalam waktu yang bersamaan, sehingga efektif dan efisien dalam menarik perhatian minat belajar selama

berlangsungnya proses pembelajaran. Media interaktif yang dilengkapi gambar, video dan animasi membantu siswa dengan gaya belajar visual (visual learning), visual learning adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi seperti melihat gambar, video, animasi, diagram, peta, poster, grafik, dan sebagainya. Bisa juga dengan melihat data teks seperti tulisan dan huruf. Setiap orang yang memiliki gaya belajar visual memiliki kebutuhan yang tinggi untuk melihat dan menangkap informasi secara visual sebelum mereka memahaminya. Mereka lebih mudah menangkap lewat materi bergambar. Selain itu, mereka memiliki kepekaan yang kuat terhadap warna dan pemahaman yang cukup terhadap artistic.

Media interaktif yang dilengkapi suara (audio) yang digabungkan dengan video membantu gaya belajar auditori (auditory learning) pada siswa, gaya belajar ini biasanya disebut juga sebagai gaya belajar pendengar. Orang-orang yang memiliki gaya belajar pendengar mengandalkan proses belajarnya melalui pendengaran (telinga). Mereka memperhatikan sangat baik pada hal-hal yang didengar. Mereka juga mengingat sesuatu dengan cara “mendengar” dari yang tersimpan ditelinganya. Media pembelajaran interaktif juga merupakan bagian dari komponen pendidikan yaitu komponen media, media pembelajaran interaktif ini digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran interaktif sangat mendukung Asas Kemandirian dalam belajar, dimana siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Perwujudan asas kemandirian dalam belajar akan menempatkan pendidik (guru) dalam peran utama sebagai fasilitator. Pengembangan media interaktif menempatkan guru sebagai fasilitator yang menyediakan dan mengatur berbagai sumber belajar dengan sedemikian rupa, sehingga memudahkan peserta didik berinteraksi dengan sumber tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan, maka penulis mengajukan penelitian, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II* Versi 6.0 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini rumusan masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang adalah :

1. Guru lebih dominan menjelaskan materi dan menggunakan media cetak berupa buku penerbit dan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga kurangnya variasi dan penggunaan media.
2. Terbatasnya waktu pembelajaran sehingga proses belajar mengajar kurang tercapai dan kurang maksimal.
3. Kurang menariknya media belajar bagi siswa SMP sehingga siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam belajar.

4. Hasil belajar siswa masih ada yang di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif yang digunakan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII SMP dengan menggunakan aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II* versi 6.0?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran interaktif yang digunakan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII SMP dengan menggunakan aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II* versi 6.0?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif yang digunakan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII SMP dengan menggunakan aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II* versi 6.0?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II* versi 6.0 untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII SMP.

2. Menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II* versi 6.0 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII SMP secara valid.
3. Menghasilkan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II* versi 6.0 pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII SMP yang praktis.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berupa *AutoRun Pro Enterprise II* versi 6.0.

2. Aspek Pembelajaran

Dari aspek pembelajaran, media pembelajaran interaktif ini dilengkapi dengan soal latihan atau evaluasi pembelajarannya.

3. Aspek media

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

- a. Halaman cover merupakan halaman pembukaan yang berisikan informasi media, judul media dan identitas pembuat media. Pada halaman ini terdapat tombol **Start Now** yang akan mengarahkan pengguna menuju halaman Petunjuk penggunaan media interaktif.
- b. Setelah melalui halaman petunjuk penggunaan, selanjutnya akan muncul halaman *Home menu*. Halaman *Home Menu* ini terdapat pilihan menu yang berupa, menu KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar), menu materi, menu evaluasi dan menu profil.

- c. Menu *Home* merupakan *Button* untuk kembali ke menu awal yang berupa halaman Cover.
- d. Ikon *Exit* merupakan tombol untuk keluar dari media.
- e. Menu profil berisi tentang profil dari pembuat media pembelajaran interaktif itu sendiri.
- f. Menu KI dan KD yang berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari sesuai dengan KI dan KD yang ada di silabus maupun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).
- g. Menu materi berisikan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang akan dipelajari, di setiap Bab materi berisikan video sebagai pendukung dari materi yang dipelajari.
- h. Menu video merupakan kumpulan-kumpulan video tentang materi dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).
- i. Menu evaluasi berisikan tentang soal-soal latihan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- j. Setiap halaman terdapat tombol Lanjutkan dan Kembali. Tombol Lanjutkan berfungsi untuk menuju halaman berikutnya, sedangkan tombol Kembali berfungsi untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berupa ***AutoRun Pro Enterprise II*** versi 6.0 ini dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan-permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh siswa dalam

mengikuti pembelajaran terkhusus pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini, diharapkan proses belajar mengajar akan lebih mudah dan dimengerti oleh siswa dan diharapkan dapat mentransformasikan pembelajaran yang konvensional menjadi menyenangkan karena media pembelajaran akan memperjelas pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran interaktif memiliki peranan yang penting dalam memudahkan peserta didik untuk memperoleh informasi dan menumbuhkan minat belajar siswa. Namun permasalahannya, penggunaan media pembelajaran interaktif masih banyak yang belum digunakan oleh guru.

Penggunaan program *AutoRun Pro Enterprise II versi 6.0*, masih sedikit digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga yang mengembangkan menggunakan aplikasi ini tidak banyak. Terdapat batasan pada aplikasi *AutoRun Pro Enterprise II versi 6.0* ini. Setiap halaman menu yang terdapat pada media besar resolusinya sudah ditentukan, sehingga jika menggunakan layar yang berbeda akan berbeda pula tampilan menyunya. Dalam media pada menu materi resolusi 1200 X 600 pixel, jadi layarnya yang resolusinya lebih rendah akan terpotong begitu juga sebaliknya jika resolusinya lebih tinggi maka media pada menu materi menjadi lebih kecil. Sehingga dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki

keterbatasan dari segi pengujian produk tanpa mempertimbangkan pengaruhnya pada peserta didik.

H. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk hal-hal berikut ini :

1. Bagi guru

Sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.

2. Bagi siswa

Diharapkan dapat belajar secara mandiri dengan adanya media pembelajaran interaktif ini.

3. Bagi peneliti

Menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi ***AutoRun Pro Enterprise IIversi 6.0.***

4. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan rujukan penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi ***AutoRun Pro Enterprise IIversi 6.0.***

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* versi 6.0 pada IPA kelas VII SMP Negeri 34 Padang dinyatakan sangat baik untuk digunakan atau sangat valid oleh kedua ahli media dengan hasil rata-rata penilaian 88%.
2. Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* versi 6.0 pada IPA kelas VII SMP Negeri 34 Padang dinyatakan sangat baik untuk digunakan atau sangat valid oleh ahli materi dengan hasil rata-rata penilaian 82%.
3. Praktikalitas media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* versi 6.0 pada IPA kelas VII SMP dinyatakan sangat layak atau sangat valid digunakan kepada siswa dengan hasil rata-rata penilaian
4. Media pembelajaran interaktif ini dengan menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* versi 6.0 pada IPA kelas VII SMP layak untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Peserta didik, diharapkan untuk memanfaatkan media pembelajaran melalui aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* versi 6.0 agar dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik pada Mata Pelajaran IPA.
2. Guru, sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* versi 6.0 agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.
3. Hendaknya selama proses belajar mengajar berlangsung dikelas guru dan peserta didik mampu menciptakan kondisi belajar yang kondusif agar diperoleh hasil belajar yang maksimal.
4. Diharapkan kepada peneliti lain, agar hasil penelitian ini sebagai referensi untuk bisa merancang media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* versi 6.0 pada Mata Pelajaran yang lain sehingga, media pembelajaran interaktif yang dihasilkan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arif S. Sadiman ,dkk. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Cecep & Bambang. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Nizwardi Jalinus & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sudjana, Naana dan Rivai, Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offse
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Benny, A Pribadi. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Benny A Pribadi. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustakakarya.
- Septanti dalam Samatowa (2006). *Pembelajaran IPA di Sekolah dasar*. Jakarta : PT Rineka Cipta Samatowa, Usman 2011.
- Sri Sulistyorini. (2007). *Pembelajaran IPA sekolah dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Mujis Daniel dan David Reynolds (2008). *Effective Teaching*. Yogyakarta : Pustaka Belanja.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.