

PENGEMBANGAN MODUL MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 DI KELAS XI IPS

Novita Sariani¹, Erna Cahyana²

Program Studi Pendidikan Geografi, IKIP-PGRI Pontianak^{1,2}

Email: novitasariani24@yahoo.co.id¹

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis kebutuhan pengembangan modul menggunakan *Autoplay Media Studio 8*, merancang modul elektronik menggunakan *Autoplay Media Studio 8* dan menguji kelayakan pengembangan modul menggunakan *Autoplay Media Studio 8*. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran dalam bentuk elektronik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg dan Gall yang dimodifikasi. Objek pengembangannya adalah 3 orang pakar dan uji coba terbatas dipilih kelas XI IPS 1 berjumlah 5 orang dan untuk uji coba pemakaian dipilih kelas XI IPS 3 berjumlah 10 orang. Alat pengumpul data menggunakan observasi, wawancara dan lembar validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis kebutuhan diperluakkannya media pembelajaran berbasis elektronik dengan menggunakan *Autoplay Media Studio 8*. Pengembangan modul menggunakan *Autoplay Media Studio 8* menggunakan 8 tahap yaitu; potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan ujicoba pemakaian. Kelayakan pengembangan modul menggunakan *Autoplay Media Studio 8* menunjukkan kategori layak dengan skor 79, 87%.

Kata kunci : pengembangan modul, autoplay media studio 8

Abstract

The purpose of this study is to analyze the need for module development Autoplay Media Studio 8, to design an electronic module using Autoplay Media Studio 8, and to test the feasibility of developing modules using Autoplay Media Studio 8. The background of this study is the lack of learning media in electronic form. This study utilized a Research and Development (R&D) type with a modified Borg and Gall development model. The objects of the development were 3 experts and the limited trial class selected was XI IPS 1 class consisting of 5 people, and the usage trial class was XI IPS 3 consisting of 10 people. Data collection tools were observation, interviews, and validation sheets. The results showed that based on the needs analysis, electronic-based learning media was required using Autoplay Media Studio 8. Module development using Autoplay Media Studio 8 utilized 8 stages, namely; potentials and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision and usage trials. The feasibility of developing the module Autoplay Media Studio 8 showed a decent category with a score of 79, 87%.

Keywords: module development, autoplay media studio

PENDAHULUAN

Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi peningkatan kompetensi tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam penyampaian materi, penggunaan

metode dan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Guru diharapkan lebih kreatif melakukan inovasi pembelajaran. Salah satu inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media yang dapat memberikan kemudahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Pemakaian media khususnya media elektronik sangat menolong guru dalam mengajar di sekolah. Perihal ini bisa

menjadi salah satu solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar serta tidak merasa jenuh.

Perkembangan media pembelajaran menuntut supaya guru/ pengajar sanggup memakai perlengkapan yang disediakan oleh sekolah, serta tidak menutup kemungkinan bahwa peralatan tersebut disesuaikan dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Ketika seorang guru mengajar harus memperhatikan berbagai banyak hal, misalnya karakteristik dari setiap siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran yang akan digunakan, isi dari materi yang akan dijelaskan, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Media pembelajaran difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, informasi yang ada dalam media harus melibatkan siswa, baik dalam benak ataupun mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi [1].

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar mandiri, menuntut siswa lebih kreatif, berperilaku efektif dan efisien. Selain itu, dengan media pembelajaran berupa modul berbasis elektronik menggunakan *autoplay media studio 8*, diharapkan siswa dapat mengurangi kejenuhan siswa pada mata pelajaran geografi yang merupakan mata pelajaran dengan memanfaatkan penalaran secara kompleks.

Penggunaan modul dapat menyajikan materi pembelajaran secara tertulis yang tersusun secara sistematis, sehingga siswa diharapkan mampu memahami sendiri materi pembelajaran tersebut. Pengembangan modul yang baik harus berisi permasalahan nyata di bidang pendidikan formal pada satuan pendidikan

yang sesuai dengan tugas guru yang bersangkutan [2]. Media pembelajaran yang baik merupakan media yang sanggup memfasilitasi siswa tidak hanya ketika proses aktivitas pembelajaran berlangsung, akan tetapi juga dapat dilakukan proses evaluasi. Untuk itulah perlu pengembangan media yang kompleks dan interaktif. Pada pengembangan modul menggunakan *autoplay media studio 8* dilengkapi dengan soal formatif di akhir pembelajaran. Jadi, setiap pertemuan guru dapat mengukur kemampuan kognitif siswa.

Hasil penelitian yang berjudul “*The Effect of Multimedia Based Learning in Chemistry Teaching and Learning on Students Self Regulated Learning*”, menunjukkan bahwa penggunaan *multimedia based learning* dapat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, secara keseluruhan implementasi pembelajaran menggunakan media komputer meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa [3]. Pembelajaran menggunakan media komputer membuat minat belajar siswa akan semakin meningkat, karena ada daya tarik sendiri bagi siswa.

Penelitian selanjutnya dengan judul “*Interactive Multimedia Use of Games Model on IPS School Study List*”, mengatakan bahwa guru mempunyai perspektif modern dalam proses belajar mengajar, sebab pada dasarnya khusus pendidikan IPS tidak terletak pada ilmu saja, namun bagaimana memakai IPS untuk menggapai kesuksesan dalam hidup [4]. Selain itu, memberikan prioritas untuk pengembangan kemampuan pemahaman dalam upaya mengembangkan keilmuan siswa, juga diperlukan kemampuan komunikasi.

Belajar menggunakan multimedia interaktif sudah terbukti dapat meningkatkan antusias atau motivasi

belajar siswa. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dan siswa lebih lama konsentrasi dalam belajar.

Media komputer memiliki keterkaitan erat hubungannya dengan sesuatu yang menarik, salah satunya adalah media presentasi yang interaktif [5]. Media presentasi yang dimaksud adalah media yang didukung oleh sesuatu yang berkaitan dengan elektronik, seperti: komputer/ *Personal Computer*, *Notebook*, *LCD Projector*, *Speaker Active* dan alat penunjang lainnya. Media presentasi ini sebenarnya merupakan sebuah pengembangan dari aplikasi yang terdapat pada sebuah sistem operasi pada sebuah *Personal Computer*. Maraknya persaingan *software developer* (pembuat piranti lunak ataupun aplikasi) memberi efek pada banyaknya aplikasi yang dapat menyediakan fitur yang berbeda.

Salah satu aplikasi presentasi sangat terkenal merupakan *Microsoft Power Point* yaitu aplikasi presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Kemudahan dalam pengoperasian menjadi daya tarik utama untuk pengguna, terlebih untuk guru. Namun untuk jangka panjang, aplikasi ini akan terasa membosankan bagi siswa karena fitur yang ditawarkan terlalu sederhana.

Dari hasil observasi dan analisis kebutuhan yang dilakukan, maka peneliti menilai perlunya media pembelajaran yang variatif. Selain itu, perlu adanya media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk belajar mandiri dengan media elektronik.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk merancang modul elektronik menggunakan *autoplay media studio 8* dan menguji kelayakan pengembangan modul menggunakan *autoplay media studio 8*.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Pengembangan modul berbasis elektronik menggunakan model *Borg and Gall* yang terdiri dari 10 tahapan.

Namun karena keterbatasan peneliti dari aspek waktu, biaya, serta produk ini tidak diproduksi secara masal, maka peneliti menggunakan model *Borg and Gall* dengan 8 tahap yaitu: melihat masalah di lapangan, pengumpulan data, desain produk, validasi desain oleh para ahli, revisi desain, tahap keenam melakukan uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian.



(Sumber : [6])

Gambar 1. Modifikasi Tahap Pengembangan *Borg and Gall*

Objek penelitian terdiri dari tim Ahli media dua orang pakar dan ahli materi dipilih satu orang pakar. Selain itu, uji coba produk dalam penelitian adalah siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Kakap. Pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan dipilih secara acak (*Random Sampling*).

Tabel 1. Daftar Jumlah Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Kakap

Kelas	Siswa
XI IPS 1	33
XI IPS 2	33
XI IPS 3	30
Jumlah	96

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, metode wawancara, dan metode angket. Lembar validasi digunakan sebagai alat pengukur dalam penelitian untuk mengetahui kelayakan modul elektronik menurut ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini bertujuan mengevaluasi modul elektronik. Dalam Lembar validasi ini berisi aspek penilaian apakah modul elektronik yang dikembangkan tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan skor penilaian lembar validasi.

Data yang terkumpul berupa hasil pengisian lembar validasi yang selanjutnya diolah dan dihitung untuk mendapatkan persentase dalam setiap kategorinya. Rumus yang digunakan diadaptasi dari rumus untuk menghitung presentase pada *skala likert* yaitu skor yang didapat dibandingkan dengan skor tertinggi kemudian dikalikan 100% [7].

Tabel 2. Skor Penilaian Lembar Validasi

Keterangan	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup Setuju (CS)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Teknik analisis data yang digunakan adalah kombinasi. Penggunaan metode kombinasi dalam penelitian dan pengembangan akan lebih menguntungkan, walaupun memerlukan waktu, tenaga dan biaya yang lebih besar.

Metode penelitian kombinasi akan bermanfaat bila metode kuantitatif atau metode kualitatif secara sendiri tidak cukup akurat digunakan untuk memahami permasalahan penelitian, ataupun dengan memakai metode kombinasi ini, akan bisa mendapatkan pemahaman yang paling baik (apabila dibanding dengan satu metode) [8].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan modul elektronik ini, dibuat menggunakan *software Autoplay Media Studio 8*. Hasil penelitian ini berupa *software* modul elektronik yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* pembelajaran, atau dalam bentuk *file* yang dapat dilakukan *copy and paste* langsung pada media penyimpanan.

Selain itu, modul elektronik ini dapat langsung digunakan tanpa proses *install* terlebih dahulu. Data dalam penelitian ini terdiri dari analisis kebutuhan, data kuantitatif dan data kualitatif.

Adapun langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan modul elektronik adalah sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Dari analisis kebutuhan peneliti mendapatkan informasi mengenai masalah pembelajaran yang terdapat di SMA Negeri 2 Sungai Kakap dengan cara melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi untuk mengumpulkan data dari guru di SMA Negeri 2 Sungai Kakap. Dari analisis kebutuhan diperoleh hasil bahwa diperlukan media pembelajaran berupa modul elektronik menggunakan *Autoplay Media Studio 8* pada materi flora dan fauna di Indonesia.

2. Pengumpulan Data

Sebelum peneliti membuat desain produk atau rancangan Produk untuk pengembangan modul elektronik, maka perlu pengumpulan data terkait produk yang akan didesain maka pada tahapan ini ditentukan kompetensi inti dan dasar serta indikator pencapaian.

Tabel 2. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian

Kompetensi Inti	
KI.1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI.2	Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan pro-aktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI.3	Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI.4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.
Kompetensi Dasar	
KD.1	Menganalisis sebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia berdasarkan karakteristik ekosistem.
KD.2	Membuat peta persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia yang dilengkapi gambar hewan dan tumbuhan endemic.
Indikator Pencapaian Kompetensi	
IPK.1	Menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi sebaran flora dan fauna.
IPK.2	Menganalisis persebaran jenis-jenis flora dan fauna di Indonesia.

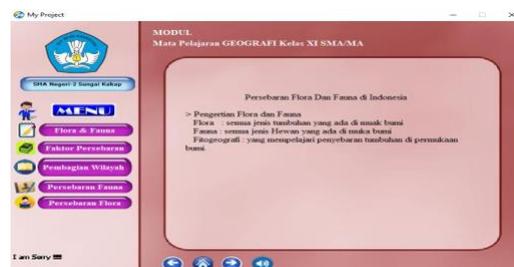
3. Desain Produk

Berikut ini adalah tampilan hasil pembuatan masing-masing desain Modul Elektronik.



Gambar 2. Tampilan Halaman Home

Tampilan materi ini berisikan beberapa halaman materi mengenai flora dan fauna di Indonesia dan terdapat lima halaman yang berisikan materi pembelajaran. Pada bagian bawah halaman terdapat juga tombol *back*, *home*, *next* dan tombol mematikan suara musik. Untuk memperjelas tampilan daftar isi tersebut, dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. Tampilan Halaman Materi

4. Validasi Desain

Penilaian ahli media dan materi kemudian ditentukan tingkat valid dan pengambilan keputusan untuk merevisi modul elektronik dengan menggunakan Tabel kategori kelayakan.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Tim Ahli Media Dan Tim Ahli Materi

No	Tim Ahli	Persentase	Rerata Skor
1	Media 1	73,91	79,87 %
2	Media 2	80	
3	Materi	85,71	
Jumlah		239,62	Layak

5. Revisi Desain
Ke lima adalah revisi produk penelitian berupa modul berbasis elektronik. Pada tabel 4 berikut ini akan disajikan beberapa

apek yang dilakukan revisi produk penelitian.

Tabel 4. Aspek yang Direvisi Berdasarkan Validasi Media dan Materi

No	Sebelum	Sesudah	Keterangan
1.			Perubahan pada tampilan desain dengan mengurangi <i>icon</i> atau gambar yang banyak terdapat pada tampilan sebelumnya.
2.			Perubahan pada susunan tombol <i>button</i> , dan mengurangi <i>icon</i> yang ada di halaman sebelumnya.
3.			Mengurangi gambar animasi, tampilan <i>icon</i> dan penyesuaian isi materi untuk lebih ringkas.
4.			Perubahan ukuran layar untuk diperbesar tampilan layar pertama dengan ukuran 640 x 720 px dan untuk layar yang kedua 1020 x 744 px

Sumber: Data Primer Penelitian 2020

6. Uji Coba Produk
Ujicoba dilakukan di kelas XI IPS 1 dengan jumlah sampel 5 orang siswa yang merupakan uji coba terbatas. Hal tersebut dikarenakan penelitian dilakukan pada saat pandemi covid-19

dan pada saat itu proses pembelajaran dilakukan secara daring.

7. Revisi Produk
Aspek yang direvisi berdasarkan kesimpulan dan saran secara lisan dari siswa, pada uji coba produk media

modul elektronik yaitu penambahan suara musik yang lebih menarik serta menambahkan animasi bergerak yang menarik pada tampilan *home*.

8. Uji Coba Pemakaian

Setelah melakukan revisi pada uji coba produk terbatas di kelas XI IPS 3, selanjutnya untuk tahapan terakhir melakukan uji coba pemakaian. Uji coba lapangan di kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 2 Sungai Kakap. Pada tahapan ini, merupakan uji coba terakhir yang diterapkan kepada siswa dengan sampel sebanyak 10 orang siswa. Penelitian dilakukan pada saat pandemi covid-19 dan pada saat itu proses pembelajaran dilakukan secara daring. Jadi, peneliti tidak dapat melakukan penelitian kepada siswa dengan jumlah yang banyak.

SIMPULAN

Mengacu pada tujuan penelitian dan analisis dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat diambil simpulan yaitu: (1) Diperlukannya pengembangan media pembelajaran berupa modul menggunakan *autoplay media studio 8*, modul elektronik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan modul elektronik menggunakan *autoplay media studio 8* tanpa mengandalkan bimbingan guru. (2) Rancangan modul elektronik terdiri dari menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, membuat desain modul elektronik dan membuat instrumen untuk menilai kelayakan modul elektronik. (3) Hasil Kelayakan Pengembangan Modul Elektronik Menggunakan *Autoplay Media Studio 8* setelah divalidasi maka modul elektronik untuk mata materi Flora dan

Fauna di Indonesia di kelas XI SMA Negeri 2 Sungai Kakap, berdasarkan ahli materi dan ahli media termasuk dalam kategori layak digunakan sebagai media belajar untuk siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. K. dan B. Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- [2] A. W. D. D. Warso. *Publikasi Ilmiah Pembuatan Buku, Modul, Diklat dan Nilai Angka Kreditnya*. Yogyakarta: Pustaka Pembelajaran, 2016.
- [3] E. Priyambodo and S. Sulistyani. "The Effect of Multimedia Based Learning in Chemistry Teaching and Learning on Students Self-Regulated Learning". *J. Educ. Learn.*, vol. 8, no. 4, p. 363, 2014, doi: 10.11591/edulearn.v8i4.384.
- [4] F. F. Nugraha. "Interactive Multimedia Use of Games Model on IPS School Study List". *Primary Edu - J. Prim. Educ.*, vol. 1, no. 1, p. 17, 2017, doi: 10.22460/pej.v1i1.421.
- [5] B. Nadeak, A. Parulian, dan S. R. Siregar. "Perancangan Aplikasi Pembelajaran Internet dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction". *Ris. Komput.*, vol. 3, no. 4, pp. 54–57, 2016.
- [6] Sugiyono. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [7] Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- [8] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.