

**PENGEMBANGAN MEDIA POWER POINT MENJADI AUTOPLAY MEDIA
STUDIO PADA PEMBELAJARAN KETERAMPILAN
MEMBUAT OTAK-OTAK**

*(The Development of Powerpoint Media Into Autoplay Media Studio on Learning
Skills To Make The “Otak-Otak Ikan”)*

Asep Saeful Milah
PKBM Maritim Kecamatan Labuan
Aceng Hasani, Luluk Asmawati
Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

The purpose of this study was to describe the design, development, and implementation and the effectiveness of media-based learning Autoplay Media Studio in enhancing the learning activities of “Paket B” in “PKBM Maritim” District of Labuan. The method used is the method of Research and Development (R & D) to adapt the research procedure Borg & Gall, starting with covering: 1) the results of the analysis of needs, 2) early product development, 3) expert validation, 4) revision of product I, 5) small group trial, 6) product revision II, 7) test a large group, and 8) of the final product. To get the proper instructional media used in the validation study by media experts and expert material. Furthermore, learning media tested which includes testing of small group and large group trials. Subject trials instructional media products are learners “Paket B” Class VII in the “PKBM Maritim” District of Labuan totaling 25 people. Results of the assessment / validation showed that (1) the validation of learning media experts are at sufficient qualification with a mean of 3.9 (2) of expert validation of learning materials are in good qualifying with a mean 4 (3) small group trial are in enough qualifying with an average 3.54 (4) trial was a large group in the qualification enough with a mean of 3.71 (5) on the observation trials are a small group in qualifying were less active with a mean of 3.25 and (6) the observation of the trials were a large group in qualifying was quite active with a mean of 3.6.

Keywords: Interactive Multimedia, AutoPlay Media Studio, Activity Learning

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan rancangan, pengembangan, dan penerapan serta efektifitas media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam meningkatkan aktifitas belajar peserta didik Paket B di PKBM Maritim Kecamatan Labuan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) mengadaptasi prosedur penelitian Borg & Gall, diawali dengan meliputi; 1) hasil analisis kebutuhan, 2) pengembangan produk awal, 3) validasi ahli, 4) revisi produk I, 5) uji coba kelompok kecil, 6) revisi produk II, 7) uji coba kelompok besar, dan 8) produk akhir. Untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran maka dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, media pembelajaran diuji cobakan yang meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Subjek uji coba produk media pembelajaran adalah peserta didik Paket B Kelas VII di PKBM Maritim Kecamatan Labuan yang berjumlah 25 Orang. Hasil penilaian/validasi menunjukkan bahwa (1) validasi ahli media pembelajaran berada pada kualifikasi cukup dengan rerata 3,9 (2) validasi ahli materi pembelajaran berada pada kualifikasi baik dengan rerata 4 (3) uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi cukup dengan rerata 3,54 (4) uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi cukup dengan rerata 3,71 (5) hasil observasi pada uji coba kelompok kecil berada pada kualifikasi kurang aktif dengan rerata 3,25 dan (6) hasil observasi pada uji coba kelompok besar berada pada kualifikasi cukup aktif dengan rerata 3,6.

Kata kunci : Multimedia Interaktif, Autoplay Media Studio, Aktifitas Belajar

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-20 telah terjadi perubahan besar mengenai konsepsi pendidikan dan pembelajaran, perubahan tersebut membawa perubahan pula dalam cara pembelajaran di sekolah. Sebelumnya proses pembelajaran dalam dunia pendidikan dipandang dalam situasi pengajaran di sekolah yang lebih menonjolkan peranan guru dengan tujuan untuk penguasaan materi yang direncanakan oleh guru, murid bersifat pasif dan hanya tinggal menerima apa yang disuguhkan guru (Ihat Hatimah: 2009). Dengan kondisi belajar yang bersifat satu arah tersebut dan guru merupakan satu-satunya sumber belajar, siswa dalam aktifitas belajar cenderung pasif dan kurang interaktif.

Pembelajaran sebagai proses komunikasi, hal itu merupakan hakikat dalam pembelajaran itu sendiri yang menurut Rudi & Cepi (2007:2) dalam mengartikan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Pada umumnya, dalam penyampaian materi sudah menjadi hal yang lumrah bila seorang pendidik menyampaikan materi selain dengan buku atau modul dan bahan cetak lain berupa *hand out*, juga dengan slide *powerpoint* atau aplikasi lainnya yang mendukung dalam proses pembelajaran. Suatu media aplikasi sangat populer dan banyak digunakan baik oleh profesional maupun pemula dalam berbagai aktivitas presentasi. Salah satunya *powerpoint* yang dijadikan sebagai program standar untuk mengolah presentasi dan elemen grafis sebagai penunjang presentasi.

Penyajian materi dengan berbantuan komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat guna sebagai alat bantu pengajaran. Berbagai macam pendekatan instruksional yang dikemas dalam bentuk program CAI (*Computer – Assisted Instruction*) seperti: *drill and practice*, *simulation*, *tutorial*, *role play and game* bisa diperoleh lewat komputer.

Pendidikan Nasional terdiri atas Pendidikan Formal, Nonformal, dan Informal, berdasarkan UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Nonformal merupakan bagian dari Pendidikan Nasional. Hal ini diperkuat dengan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 tentang Standar

Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Nonformal yang dilaksanakan oleh Satuan Lembaga Pendidikan Nonformal berhak disetarakan dengan pendidikan lainnya berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Berdasarkan regulasi tersebut dapat diinterpretasikan bahwa penyetaraan tersebut juga masuk dalam proses pembelajarannya. Penyajian materi dengan berbantuan komputer sudah sangat biasa diimplementasikan pada pendidikan formal (SD, SMP, SMA) yang memang cenderung sesuai dengan karakteristik pengajar dan peserta didiknya yang sudah terbiasa dengan kecanggihan teknologi.

Dalam pelaksanaan pendidikan Nonformal tersebut pemerintah mengembankan amanat pada lembaga Pendidikan Satuan Pendidikan Nonformal yang salah satunya oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM). Dalam melaksanakan tugasnya, PKBM melayani masyarakat yang belum terakses pendidikan formal dengan pendidikan kesetaraan meliputi; Paket A setara SD, Paket B setara SMP, dan Paket C setara SMA. Sebagai upaya dalam mewujudkan komitmen pemerintah untuk meningkatkan layanan pendidikan kepada masyarakat agar berdaya saing, pemerintah menekankan hasil lulusan Paket B setara SMP memiliki kecakapan hidup.

Pergeseran tujuan program pendidikan kesetaraan khususnya Paket B setara SMP yang awalnya hanya pada penyetaraan legalitas pendidikan dengan pengetahuan akademik seadanya mulai berubah dari tahun 2008 sampai dengan sekarang yang lebih ditekankan pada hasil lulusan berkompeten dengan didampingi kecakapan vokasi/keterampilan (Kemendikbud, “Juknis Pelaksanaan Program Paket B”, 2010).

Hal tersebut mendorong lembaga untuk melakukan perubahan metode pembelajaran dengan berbasis kecakapan hidup sesuai dengan potensi lokal yang dimiliki. Adapun suksesi pelaksanaan tujuan tersebut dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan bantuan media dan aplikasi yang mendukung untuk dapat menarik minat peserta didik untuk lebih intensif dalam belajarnya.

Salah satu upaya yang akan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu memfasilitasi peserta didik dengan kecanggihan aplikasi yang interaktif salah satunya yaitu dengan *Autoplay Media Studio*. Dengan aplikasi tersebut diharapkan masalah pembiayaan pun dapat terpecahkan karena *Autoplay Media*

Studiosupportable dengan video hasil unggahan dalam format apapun. Dengan memanfaatkan perkembangan *web network* dalam hal ini situs *you tube* (www.youtube.com), karena dalam situs tersebut banyak sekali berbagai video tutorial yang hasil unggahannya bisa dikombinasikan dengan *Autoplay Media Studio* itu sendiri, sehingga hasil dari pengkombinasian tersebut bisa menjadi media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan tujuan penyelenggaraan program paket B dengan pendampingan Pembelajaran Keterampilan dan sesuai dengan kondisi lapangan yang sebenarnya, peneliti bermaksud untuk memanfaatkan sebuah aplikasi yang didesain menjadi sebuah media pembelajaran untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga bisa menghasilkan lulusan yang memiliki bekal kecakapan hidup. Diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut, peserta didik bisa belajar secara mandiri dengan adanya atau tanpa tutor sehingga dapat membantu proses praktikum yang akan dilaksanakan.

Alasan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam pendidikan keterampilan program kesetaraan paket Badalah pendidikan Nonformal program kesetaraan dikelola dengan pendekatan *demand-driven*. Artinya, materi atau konten yang diajarkan kepada peserta didik merupakan "refleksi nilai-nilai kehidupan nyata" yang dihadapinya sehingga lebih berorientasi kepada *life skills-based learning*.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka akan dicoba untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul "*Pengembangan Media Powerpoint menjadi Autoplay Media Studio pada Pembelajaran Keterampilan Membuat Otak-Otak Ikan di Paket B PKBM Maritim Kecamatan Labuan*".

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

- a. Bagaimana cara mendesain sebuah aplikasi interaktif dengan *Autoplay Media Studio* pada pembelajaran keterampilan agar lebih efektif dan efisien?
- b. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* terhadap pembelajaran keterampilan?

- c. Apakah media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dapat meningkatkan pembelajaran keterampilan secara interaktif?

3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah:

- a. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada pembelajaran keterampilan agar materi lebih efektif dan efisien.
- b. Memperkenalkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada peserta didik Paket B di PKBM Maritim Kecamatan Labuan.
- c. Mengembangkan media pembelajaran yang murah, mudah, dan praktis.

B. KAJIAN TEORETIK

Pendidikan kesetaraan memberi layanan pendidikan yang berperan sebagai pengganti pendidikan formal. Sebagaimana ditegaskan pada UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 26 ayat 1 bahwa pendidikan Nonformal termasuk pendidikan kesetaraan berfungsi sebagai pengganti, penambah, dan/atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka *life long education*. Lulusan pendidikan Nonformal diakui setara dengan pendidikan formal (Permendiknas No. 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan). Konsekuensinya adalah terdapat kebutuhan peningkatan mutu yang sepadan atau setara dengan fungsi pendidikan formal dalam memenuhi kebutuhan pendidikan masyarakat.

Pengertian kecakapan hidup memiliki kemampuan dasar pendukung secara fungsional seperti: membaca, menulis, dan berhitung, merumuskan serta memecahkan masalah, mengelola sumber daya, bekerja dalam kelompok, menggunakan teknologi (Dikdasmen, 2002).

Niken, dkk (2010: 63) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga terjadi secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

(Rudi dan Cepi, 2008: 13-23) mengelompokkan media berdasarkan karakteristiknya menjadi tujuh kelompok yaitu 1) *Kelompok Kesatu* (Media Grafis, Bahan

Cetak dan Gambar Diam), 2) *Kelompok Kedua* (Media Proyeksi Diam), 3) *Kelompok Ketiga* (Media Audio), 4) *Kelompok Keempat* (Media Audio Visual Diam), 5) *Kelompok Kelima* (Film (*Motion Pictures*)), 6) *Kelompok Keenam* (Televisi), 7) *Kelompok Ketujuh* (Multi-Media).

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket (Rudi dan Cepi, 2008: 21).

Menurut Masruri (2011:5) *Autoplay Media Studio* merupakan sebuah *software* yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara professional.

Berdasarkan karakteristik *Autoplay Media Studio* termasuk dalam kelompok multimedia interaktif yang memiliki ciri sebagai berikut; 1) *Self Instructional*, 2) *Self Contained*, 3) *Stand Alone*, 4) *Adaptif*, 5) *User Friendly*, 6) *Representasi isi*, 7) *Visualisasi dengan Multimedia*, 8) *Menggunakan Variasi Yang Menarik dan Kualitas Resolusi yang Tinggi*, 9) *Tipe-tipe Pembelajaran yang bervariasi*, 10) *Respon pembelajaran dan Penguatan*, 11) *dapat digunakan secara klasikal atau individual*. (Rudi & Cepi, 2008:126-129).

C. METODOLOGI PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian pengembangan media ini diimplementasikan pada program kesetaraan paket B setara SMP di PKBM Maritim Kecamatan Labuan kelas VII Semester 1-2 tahun ajaran 2014/2015 dengan jumlah peserta didik sebanyak 25 orang yang akan diuji coba kan pada produk media pembelajaran ini.

Penelitian diperkirakan memakan waktu satu bulan setelah izin penelitian disetujui, dengan pengembangan *Autoplay Media Studio* berbasis multimedia interaktif dengan perkiraan memakan waktu dua minggu dan dua kali pertemuan untuk uji coba produk ke subjek yaitu peserta didik yang akan diteliti.

2. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek pada penelitian dan pengembangan ini adalah Peserta Didik Paket B yang berjumlah 25 orang dengan tahapan uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang berjumlah 5 orang yang dipilih berdasarkan prestasi akademik dari yang terendah, sedang, dan baik, sedangkan untuk uji coba kelompok besar yaitu dari jumlah keseluruhan Peserta Didik Paket sebanyak 25 orang.

Kriteria sebagai dasar pemilihan sample dalam uji coba penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik Paket B Kelas VII.
- b. Dapat Membaca dan Menulis.
- c. Dapat mengoperasikan komputer/mengenal dasar-dasar komputer, dan
- d. Bersedia diikuti sertakan dalam uji coba produk.

3. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Untuk menghasilkan produk pengembangan media yang berkualitas diperlukan instrument yang mampu menggali data yang diperlukan dalam pengembangan produk media pembelajaran. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket dan test. Instrument berupa angket yang dimaksudkan untuk mengevaluasi kualitas software media pembelajaran dan instrument berupa *post-test* untuk mengetahui perbedaan belajar peserta didik dalam pembelajaran keterampilan membuat otak-otak ikan dengan menggunakan media interaktif berbasis *Autoplay Media Studio*.

a. Angket

Angket digunakan untuk memperoleh tanggapan dari para ahli dan subjek uji coba yang berupa data kualitatif terhadap produk media yang dikembangkan. Angket dalam penelitian pengembangan ini menggunakan angket terbuka dan tertutup. Bentuk angket yang digunakan meliputi yaitu:

a) Angket Validasi Ahli

Angket ini ditujukan kepada para ahli, yaitu ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Angket validasi ini diberikan pada saat validasi desain sebelum dilaksanakan uji coba produk. Angket ini digunakan untuk pengumpulan data berupa masukan, tanggapan, komentar dan saran yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sedang dikembangkan.

Dalam angket diberikan lima pilihan untuk memberikan tanggapan produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu : (a) sangat baik, score (5), (b) baik, score (4), (c) cukup baik, score (3), (d) kurang baik, score (2), (e) sangat kurang baik, score (1).

Adapun aspek yang akan divalidasi oleh ahli materi terdiri dari aspek isi dan pembelajaran. Aspek yang akan dinilai baik

instrument untuk ahli materi dan media adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	isi	1. Kesesuaian materi dengan kurikulum
		2. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
		3. Kejelasan materi yang disajikan
		4. Kedalaman materi yang disajikan
		5. Kemudahan memahami materi
2	Pembelajaran	1. Keruntutan penyajian materi
		2. Penggunaan kata-kata baru/istilah sulit
		3. Kesederhanaan bahasa yang digunakan
		4. Kesesuaian contoh dengan materi
		5. Kecukupan latihan

Sumber : diadaptasi dari teori Arsyad (2010: 96)

Untuk selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media yang akan dikembangkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel instrument yang diadaptasi berdasarkan teori Smaldino (2008: 128) dibawah ini :

Tabel 2. Instrumen Penilaian Untuk Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Tipologi	1. Kesesuaian jenis huruf
		2. Kesesuaian ukuran huruf
		3. Variasi ukuran dan jenis huruf
		4. Kesesuaian ukuran spasi
2	Penyajian	1. Kesesuaian sistematika penyajian
		2. Kemudahan penggunaannya
		3. Kelengkapan petunjuk penggunaan
3	Visualisasi	1. Kesesuaian komposisi warna
		2. Kesesuaian warna <i>lay out</i>
		3. Kesesuaian warna huruf dengan <i>background</i>
4	Interaktif	1. Ketepatan resolusi
		2. Kecepatan akses
		3. Penggunaan perangkat yang berbeda

Sumber : diadaptasi dari teori Smaldino (2008: 128)

Hasil data akan dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi desain produk awal sebelum dilakukan uji coba. Angket bertujuan untuk menilai program yang akan dikembangkan sudah sesuai atas masukan berupa kritik dan saran menurut para ahli.

b) Angket Penilaian/tanggapan Uji Coba Produk

Angket ini ditunjukkan kepada subjek uji coba yaitu peserta didik Paket B Kelas VII Semester 1-2 yang berjumlah 25 orang di PKBM Maritim Kecamatan Labuan. Adapun angket tersebut digunakan untuk mengetahui kualitas tampilan dan materi berdasarkan tanggapan peserta didik Paket B. Berikut dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 3. Instrument Penilaian Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Materi	1. Kejelasan materi yang diberikan
		2. Kejelasan petunjuk penggunaan
		3. Kemudahan memahami materi
		4. Kemudahan menggunakan media
2	Tampilan	1. Keterbatasan teks
		2. Pemilihan jenis dan ukuran huruf
		3. Ketepatan pemilihan warna
		4. Kualitas gambar yang disajikan
		5. Kualitas suara
		6. Tampilan Slide
		7. Tampilan video

Hasil data berdasarkan angket penilaian siswa tersebut akan dijadikan dasar perbaikan produk jika ada yang tidak memenuhi standar atau di bawah nilai yang telah ditentukan. Dengan demikian produk yang peneliti akan kembangkan dapat digunakan peserta didik berdasarkan analisis dari hasil data tersebut.

b. Observasi

Menurut Sukmadinata (2006: 220) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.

Dengan kata lain peneliti melakukan observasi dengan cara mengumpulkan data berupa potensi dan informasi yang berhubungan dengan penelitian. Adapun untuk mengukur aktifitas dan interaksi pebelajar dengan media pada saat proses pembelajaran berlangsung maka digunakanlah lembar observasi. Observer adalah orang yang melakukan pengamatan dalam penelitian, untuk menghindari manipulasi data maka observer adalah pihak lain diluar peneliti. Lembar observasi yang akan digunakan adalah berikut dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 4. Instrumen Lembar Observasi

No	Uraian	Aktivitas Belajar Siswa
A	Pengetahuan dialami, dipelajari dan ditemukan oleh siswa	Melakukan pengamatan terhadap media
		Langsung merespons dan melakukan interaksi dengan media
		Mendengarkan dengan aktif (menunjukkan respon, misal tersenyum pada hal-hal yang lucu, terkagum-kagum bila mendengar sesuatu yang menakjubkan dan baru, dll)
B	Siswa melakukan sesuatu untuk memahami materi pelajaran (membangun pemahaman)	Berlatih (misalnya, mencoba sesuatu secara mandiri)
		Berfikir kreatif (misalnya, mencoba memecahkan masalah pada latihan soal yang mempunyai variasi berbeda dengan contoh yang diberikan)
		Berfikir kritis (misalnya, mampu menemukan kejanggalan, kelemahan atau kesalahan yang dilakukan teman sekelas pada saat menggunakan media atau menjawab latihan soal)
C	Siswa mengkomunikasikan sendiri hasil pemikirannya	Mengemukakan pendapat
		Menjelaskan
		Berdiskusi
D	Siswa berfikir reflektif	Mengomentari dan menyimpulkan proses pembelajaran
		Memperbaiki kesalahan atau kekurangan dalam proses pembelajaran
		Menyimpulkan kegiatan pembelajaran dengan kata-kata siswa sendiri

Penggunaan lembar observasi ini bertujuan untuk mengukur sejauhmana aktifitas belajar peserta didik yang dicapai terutama dalam kemampuan pada aspek mengkomunikasikan dan aspek berfikir reflektif, karena peserta didik paket B pada umumnya berkarakter pasif dan statis.

c. Wawancara

Dalam penelitian ini wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan, tujuan dan hasil yang ingin dicapai dalam pembelajaran keterampilan, dan karakteristik media yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan belajar.

Untuk melihat hasil dari sebuah penelitian maka diperlukan analisis data, oleh karena itu teknik analisis data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan. (Suharsimi Arikunto, 2006: 244).

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif
5	90 – 100%	Sangat Baik (SB)
4	80 – 89%	Baik (B)
3	70 – 79%	Cukup (C)
2	60 – 69%	Kurang (K)
1	< 60%	Sangat Kurang (SK)

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal dengan kategori C (Cukup), sedangkan untuk ketuntasan belajar minimal yang harus dicapai adalah 70. Sehingga hasil penelitian yang diperoleh dari tanggapan ahli materi dan media serta siswa, jika hasil skor penelitian dengan nilai minimal C (Cukup) dan ketuntasan belajar minimal yang dicapai adalah 70 maka produk media yang dikembangkan dapat dikatakan efektif dan layak untuk dikembangkan.

Data Kuantitatif	Interval Skor	Data Kualitatif
5	90 – 100%	Sangat Aktif (SA)
4	80 – 89%	Aktif (A)
3	70 – 79%	Cukup Aktif (CA)
2	≤ 69%	Kurang Aktif (KA)

Data yang diperoleh dari lapangan dengan metode angket dianalisis dengan teknik analisis deskriptif, sedangkan data kualitatif yang berupa pernyataan sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang baik akan diubah menjadi data kuantitatif dengan cara mengklasifikasikan menjadi 5 interval dan hasilnya dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\text{skor mentah}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Presentase tiap butir
 Skor mentah = Jumlah skor ahli materi dan media serta pebelajar
 Skor ideal = Jumlah jawaban benar secara keseluruhan

Adapun pengklarifikasian 5 interval adalah sebagai berikut :

Sangat baik = 5 yaitu 90 – 100%
 Baik = 4 yaitu 80 – 89%
 Cukup = 3 yaitu 70 – 79%
 Kurang = 2 yaitu 60 – 69%
 Sangat kurang = 1 yaitu < 60%

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala 5 dengan acuan sebagai berikut:

Adapun untuk mengukur interaktivitas siswa dengan media pembelajaran menggunakan lembar observasi yang diklarifikasikan menjadi 4 interval yaitu sebagai berikut :

Sangat Aktif = 5 yaitu 90 – 100%
 Aktif = 4 yaitu 80 – 89%
 Cukup Aktif = 3 yaitu 70 – 79%
 Kurang Aktif = 2 yaitu ≤ 69%

Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala 5 dengan acuan sebagai berikut:

Untuk mengukur interaksi siswa dalam proses pembelajaran dengan media pembelajaran, maka digunakan lembar observasi dalam penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini ditetapkan nilai aktivitas siswa terhadap media pembelajaran dengan kategori C (Cukup), sedangkan untuk aktivitas belajar minimal yang harus dicapai adalah 70. Sehingga hasil penelitian yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan oleh observer dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* jika hasil skor penelitian dengan nilai minimal C (Cukup) dan aktivitas belajar minimal yang dicapai adalah 70 maka produk media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk dikembangkan.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk uji kelayakan model, peneliti dan pengembang meminta beberapa ahli untuk menguji Media yang sudah diberi nama APMS_O2i ini.

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Validasi ahli media hasil yang didapat bahwa nilai rata-rata kelayakan adalah 3,15 dan jika dipersentasekan adalah 63,07%. Dari batasan interval skor tersebut, penilaian ahli media, menyatakan bahwa media pembelajaran masih “kurang layak”.

Sedangkan untuk validasi ahli materi bahwa nilai rata-rata kelayakan materi adalah 3,2 dan jika dipersentasekan adalah 64%. Perlu diingat kembali bahwa batasan untuk uji kelayakan ini adalah <60% (sangat kurang), 60-69% (kurang), 70-79% (cukup), 80-89% (Baik), 90-100% (sangat baik). Dari batasan interval skor tersebut berdasarkan penilaian ahli materi, materi dalam media pembelajaran masih “Kurang Layak”.

Respon peserta didik Paket B Kelas VII terhadap media didapat berdasarkan rata-rata jumlah skor keseluruhan sebesar 3,54 jika dipersentasekan menjadi 70,8% dengan artian bahwa media pembelajaran dapat dikatakan “Cukup Baik” untuk menarik minat peserta didik Paket B dalam kegiatan pembelajaran keterampilan.

Berdasarkan hasil observasi didapat bahwa aktivitas dan interaksi peserta didik sebesar 65% termasuk dalam kategori kualitas keaktifan belajar masih “kurang aktif”.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Validasi ahli media hasil yang didapat bahwa nilai rata-rata kelayakan adalah 3,9 dan jika dipersentasekan adalah 78%. Dari batasan interval skor tersebut, penilaian ahli media, menyatakan bahwa media pembelajaran masih “Cukup layak”.

Sedangkan untuk validasi ahli materi bahwa nilai rata-rata kelayakan materi adalah 4 dan jika dipersentasekan adalah 80%. Dari batasan interval skor tersebut berdasarkan penilaian ahli materi, materi dalam media pembelajaran masih “Baik”.

Respon peserta didik Paket B Kelas VII terhadap media didapat berdasarkan rata-rata jumlah skor keseluruhan sebesar 3,71 jika dipersentasekan menjadi 74,32% dengan artian bahwa media pembelajaran dapat dikatakan “Cukup Baik” untuk menarik minat peserta didik Paket B dalam kegiatan pembelajaran keterampilan.

Sedangkan, berdasarkan hasil observasi didapat bahwa aktivitas dan interaksi peserta didik sebesar 73,3% termasuk dalam kategori kualitas keaktifan belajar “Cukup Aktif”.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Pengembangan media pembelajaran terdiri dari 8 (delapan) langkah utama yang diadaptasi dari model pengembangan Borg dan Gall yaitu : 1) Hasil Analisis Kebutuhan, 2) Pengembangan Produk Awal, 3) Validasi Ahli, 4) Revisi Produk I, 5) Uji Coba Kelompok Kecil, 6) Revisi Produk II, 7) Uji Coba Kelompok Besar, dan 8) Produk Akhir. Pengembangan media berbasis *Autoplay Media Studio* ini berdasarkan perancangan, pembuatan dan desain media dengan mengkombinasikan beberapa aplikasi yakni 1) *Autoplay Media Studio*, 2) *Cyberlink Power Director*, 3) *Screencast-o-matic*, 4) *Video Scribd*, dan 5) *Quiz Creator*. Adapun produk akhirnya, media ini terbentuk berdasarkan hasil validasi ahli, dan tanggapan/respon siswa.
2. Efektifitas media pembelajaran keterampilan berbasis *Autoplay Media Studio* terlihat pada materi pembelajaran yang membutuhkan banyak praktikum sehingga diperlukan biaya yang sangat mahal dapat diminimalisir dengan

- materi/tayangan video praktik pembuatan otak-otak ikan sehingga tidak menyita waktu dan biaya.
3. Media pembelajaran keterampilan berbasis *Autoplay Media Studio* dapat meningkatkan pembelajaran secara interaktif yang secara langsung berpengaruh pada interaksi pebelajar dengan lingkungan (media). Hal tersebut dibuktikan dengan data hasil pengamatan observer bahwa terdapat peningkatan aktifitas dan interaktifitas siswa sebesar 16% berdasarkan perbandingan uji coba kelompok kecil sebesar 60% dan uji coba kelompok besar sebesar 76% dengan produk media yang disempurnakan berdasarkan validasi ahli media dan materi. Media pembelajaran keterampilan berbasis *Autoplay Media Studio* dapat memberikan ruang kepada peserta didik Paket B Kelas VII yang pasif dalam aktifitas belajar terutama pada aspek komunikasi dan interaksi tapi dapat aktif secara mandiri dengan penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri dengan dibuktikan data hasil latihan/kuis dengan media pembelajaran dapat meningkatkan rata-rata nilai peserta didik Paket B Kelas VII sebesar 73,8 dengan rentang batas nilai Kriteria Ketuntasan Belajar Minimal yakni 70.

Berdasarkan simpulan, saran dari peneliti adalah :

1. Secara Teoritis
Autoplay Media Studio sebagai aplikasi media pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan pendekatan model pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai strategi pembelajaran dan untuk mengembangkan bahan ajar multimedia interaktif berbantuan komputer. Sehingga, dapat menambah perbendaharaan media pembelajaran dan juga dapat dikembangkan lebih lanjut penggunaannya.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi Peserta didik Paket B Kelas VII, Media Pembelajaran Keterampilan ini dapat digunakan secara mandiri dan interaktif. Sehingga, memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah, membangkitkan daya tarik siswa

terhadap materi, memotivasi siswa untuk bereksplorasi dan merefleksikan diri dengan pengetahuan dan kecakapan hidup (*life skills*) secara terstruktur sesuai dengan tujuan pendidikan kesetaraan Paket B.

- b. Bagi guru/tutor, media pembelajaran ini dapat dikembangkan kembali dengan materi pelajaran yang berbeda sehingga dapat mengoptimalkan proses pembelajaran keterampilan khususnya, sebagai pelengkap (*complement*), sebagai pengayaan (*reinforcement*), dan sebagai pengganti (*substitute*) pada materi pelajaran yang bersifat sulit dan memakan biaya tinggi.
- c. Bagi PKBM, media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dapat dipergunakan sebagai alternatif media pada proses pembelajaran untuk meningkatkan aktifitas belajar dan interaksi pebelajar, efektif dan efisien dan yang utama dapat menjadi daya tarik tersendiri. Untuk pembelajaran kedepannya, bisa dikembangkan lebih lanjut apalagi jika ditunjang oleh fasilitas internet/wi-fi yang terpasang kedalam perangkat komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. 2004. *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education): Konsep dan Aplikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Balai Tekkom. 2014. “*Diklat Pembuatan Konten Berbasis Multimedia*”. Materi disampaikan pada tanggal 05-07 Nopember 2014, Hotel Paragon, Tangerang: Disdikbud Propinsi Banten.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 2003. *Educational Research: An Introduction (7th ed)*. New York: Longman, Inc.
- Bright, G.W. (1983). *Explaining the Efficiency of Computer Assisted Instruction*. AEDS Journal.

- Depdiknas, Tim Broad-Based Education. 2002. *Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup (Life Skills) Melalui Pendekatan Broad-Based Education (BBE)*.
- Hatimah, Ihat. 2011. *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Cet.12. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hermawan, Tutang. 2014. *Mengenal Powerpoint*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Kemendikbud, 2010 “*Juknis Pelaksanaan dan Penyelenggaraan Program Paket B setara SMP*”. Jakarta: Dirjen DIKMAS.
- Kemendikbud, 2013. “*Juknis Pelaksanaan dan Penyelenggaraan Program Paket B setara SMP*”. Jakarta: Dirjen SMP.
- Kemendiknas, 2002. “*Juknis Pelaksanaan dan Penyelenggaraan Program Pendidikan Kecakapan Hidup*”. Jakarta: Dikdasmen.
- Masruri, Hilmi. 2011. *Presentasi Interaktif dengan Autoplay Media Studio*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Niken, Ariani dan Haryanto, Dani. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 Tentang “*Standarisasi Pendidikan Nasional*”, Depdiknas 2005.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Cet.2. Bandung: Wacana Prima.
- _____. 2009. *Media Pembelajaran, Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, Depdiknas, 2003.
- Yulaelawati, Ella. 2006. *Pendidikan Kesetaraan Mencerahkan Anak Bangsa*. Direktorat Pendidikan Kesetaraan, Dirjen PLS, Depdiknas. Jakarta.