Pengembangan Media Auto Play pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan

by Ribut Prastiwi Sriwijayanti

Submission date: 10-Sep-2021 01:11PM (UTC+0900)

Submission ID: 1645035764

File name: 2._Artikel_Jurnal_Jurnal_Edukasia.pdf (407.18K)

Word count: 3970

Character count: 25572

Volume 2 Issue 1 (2021) 01-12

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran

ISSN: 2721-1169 (Online), 2721-1150 (Print)

PENGEMBANGAN MEDIA AUTO PLAY PADA MATERI STRUKTUR BAGIAN TUMBUHAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR KABUPATEN PROBOLINGGO

Ribut Prastiwi Sriwijayanti¹, Rysca Siti Qomariah² Shohibuddin³

¹Universitas Panca Marga Probolinggo, email: ributprastiwi@upm.ac.id

²Universitas Panca Marga Probolinggo email: Ryscaqomariyah@upm.ac.id

³Universitas Panca Marga Probolinggo email: <u>Shohibuddin@gmail.com</u>

Abstract: The reality in the field shows that the difficulties presented by students in learning are caused by the learning media and didactic material used in the learning process are very simple and less interactive. For this reason, development research regarding the use of autoplay media is currently very easy to do to overcome this problem. Autoplay as a learning media for Class IV Semester I of Elementary School / Madrasah Ibtidaiyah has proven to be effective, independent and interactive. The level of validity and attractiveness of autoplay-based science learning media products reached 95% (very valid), material / content experts 82% (very valid) and science class IV subject teac 44 889% (very valid), with an attractiveness rate of 93% (very valid) valid) valid). The difference between the pretest and posttest results in the mean (mean) posttest score of fourth grade students was 90.56 and the pretest was 78.33. So 90.56> 78.33.

Abstrak: Kenyataan di lapangan menunjul 10 n bahwa kesulitan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran karena media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran terhitung masih sangat sederhana dan kurang interaktif. Untuk itu penelitian pengembangan mengenai penggunaan media Autoplay, saat ini sangatlah 2 levan dilakukan dalam rangka untuk mengatasi kendala tersebut. Autoplay sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV Semester I di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah terbukti efektif, mandiri, dan interaktif. Adapun tingkat validitas dan kemenarikan produk media pembelajaran IPA berbasis autoplay mencapai 95% (sangat valid), ahli materi/isi 82% (sangat valid) dan guru mata pzinjaran IPA kelas IV 89% (sangat valid), dengan tingkat kemenarikan 93% (sangat valid). Perbedaan hasil Pre-Test dan Post-Test rata-rata (mean) nilai post-test siswa kelas IV adalah 90,56 dan pre-test adalah 78,33. Sehingga 90,56> 78,33.

Keywords: Media; pengembangn; autoplay, hasil belajar.

Copyright (c) 2021 Ribut Prastiwi S, Rysca Siti Q, Shohibuddin

Received 10 Agustus 2020, Accepted 1 September 2020, Published 15 September 2020

Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (1), 2021 1

PENDAHULUAN

19

Media merupakan suatu unit pembelajaran lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu isi belajar mencapai sejumlah tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan jelas. Media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai karakteristik siswa. Media yang ada pada saat ini berupa media konvensional yang di sajikan dalam bentuk cetak.¹

Penyajian media dengan cara ini masih dianggap kurang menarik, karenacenderung membosankan. Untuk itudiperlukan adanya terobosan baru sehingga penyajian media terkesan menarik. Misalnya media berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), yaitu materi yang dikolaborasikan dengan media elektronik yang saat ini telah ditemukan dalam kehidupan. Media dengan penyajian digital diharapkan mampu memberikan kontribusi baru dalam pembelajaran sehingga siswa tertarik untuk belajar dengan menggunakan media tersebut.²

Namun, media elektronik yang ada saat ini masih terbatas pada mata pelajaran tertentu, seperti teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan mata pelajaran IPA masih jarang ditemukan. Untuk itu, pengembang berinisiatif memberikan kontribusi baru supaya mata pelajaran eksak seperti IPA bisa dirancang lebih menarik lagi yaitu dalam bentuk media pembelajaran berbasis multimedia interaktif *autoplay*.³

Majid menyatakan semua mata pelajaran memerlukan media pembelajaran sebagai faktor pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran, baik itu mata pelajaran Matematika, IPA, IPS, Agama, dan sebagainya. Materi pembelajaran sekolah dasar telah tersusun dan diatur sesuai dengan karakter dan perkembangan siswa berdasarkan tingkatan usianya, kemudian disajikan dalam bentuk mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar adalah IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu

¹Kustandi, C dan Sutjipto, B, Media Pembelajaran Manual dan Digital (Bogor: Ghalia ,Indonesia, 2011), 78.

²Niken, A dan Haryanto, *Pembelaran multimedia di sekolah*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Utama, 2010), 123.

³Iskandar, S M., *Pendidikan IPA* (Bandung: Maulana, 2011), 74.

⁴ Emilda Emilda, Muddalipah Muddalipah, and Sri Murni S, "Hubungan Kemampuan Metakognisi Terhadap Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Pesantren Modern At-Taqwa Gunung Putri Bogor," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (August 11, 2020): 319–29.

⁵ Wuri Handayani and Pryla Rochmahwati, "Metode Permainan Deng 30 Papan Angka Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (May 18, 2020): 201–15.

kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis tentang gejala alam. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. 6

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDI Tarbiyah Gending, pada realitasnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam masih terdapat banyak hambatan, salah satunya terlihat dari kegiatan pembelajaran IPA kelas IV. Diantara hambatan tersebut antara lain:

- 1. Materi ajar hanya terpaku pada sumber belajar yang disediakan sekolah.
- Media pembelajaran yang tersedia dari segi penjabaran materi yangdipaparkan sangat terbatas. Khususnya pada materi Struktur Bagian Tumbuhan.
- Metode yang digunakan guru cenderung ceramah, sehingga murid menjadi objek dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4. Sajian bahasa pada buku ajar masih berorientasi pada penulis sendiri dan belum berorientasi pada pembaca (siswa sasaran).
- Rendahnya minat siswa untuk belajar IPA, khusunya minat untuk membaca. Hal ini disebabkan pada buku IPA yang digunakan kurang menarik.
- 6. Rendahnya pemahaman siswa dan perolehan nilai dalam setiap topik mata pelajaran IPA. Hal ini dikarenakan tidak adanya pembaharuan (*update*) materi dalam buku ajar dan keterbatasan media pembelajaran.
- 7. Kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah yang berupa LCD.

Berdasarkan wawancara tersebut, peneliti bisa menyimpulkan bahwa kesulitan yang dialami oleh peserta didik ini karena media pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran terhitung masih sangat sederhana dan kurang interaktif. Proses belajar mengajar mata pelajaran IPA itu sendiripun lebih menekankan pada pemahaman materi dari buku teks kepada siswa tanpa harus melibatkan siswa secara aktif dalam

⁶Majid, A, Perencanaan Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya Maulana, 2009), 53.

¹⁴

membangun pengetahuannya sendiri, sehingga siswa kurang memahami konsep suatu materi secara benar yang pada akhirnya akan berdampak pada pemahaman konsep siswa dan nilai hasil belajar yang kurang baik.

Kondisi yang mendukung peryataan di atas yaitu keberadaan media di SDI Tarbiyah yang masih disajikan dalam bentuk konvensional dan adanya LCD yang masih belum digunakan secara maksimal. Keadaan sperti itulah yang melatarbelakangi pengembangan media interaktif ini supaya dapat berinteraksi dengan siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk mempelajari mata pelajaran IPA lebih baik lagi.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas, diperlukan suatu cara baru berupa metode atau media pembelajaran berupa alat bantu untuk memudahkan siswa memahami materi yang dipelajari dan mengembangkan tingkat berpikir siswa, salah satunya yaitu peneliti ingin mengembangkan bahan ajar yang digunakan oleh SDI Tarbiyah Gendimg dengan menggunakan pembelajaran berbasis multimedia *Autoplay*. Menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Dengan pengembangan media pembelajaran IPA berupa buku panduan penggunaan media *Autoplay* dan CD Player berbasis multimedia *Autoplay* sebagai media pembelajaran diharapkan pembelajaran IPA ini lebih praktis, variatif, kreatif dan dapat menarik siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA baik secara kelompok maupun belajar mandiri. Diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dapat dijadikan salah satu alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran IPA, pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁷

Melihat latar belakang di atas peneliti tertarik untuk mengkaji secara mendalam dengan penelitian pengembangan mengenai penggunaan media *Autoplay*. Harapan pertama dan utamanya adalah untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran berbasis autoplay sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV Semester I Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan mereka untuk memperdalam pemahaman konsep terhadap materi Struktur Bagian Tumbuhan. Untuk itu fokus penelitian ini adalah bagaimana desain produk, dan

•

⁷Leo Sutrisno, dkk, *Pengembangan Pembelajaran IPA di SD*, (Jakarta: Depdiknas, 2008), 67.

tingkat validitas produk media IPA serta bagaimana perbedaan hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada materiStruktur Bagian Tumbuhan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Tarbiyah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan.Sugiyono Menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan menvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil uji lapangan.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk pendidikan berupa media pembelajaran berbasis autoplay sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV Semester I Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Hal ini dilakukan guna meningkatkan hasil belajar siswa melalui media pembelajaran yang menyenangkan sehingga memudahkan mereka untuk memperdalam pemahaman konsep terhadap materi Struktur Bagian Tumbuhan.

Model prosedural yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pada model penelitian dan pengembangan yang dikenalkan oleh *Borg and Gall*. Model ini menggariskan langkah-langkah umum yang harus diikuti untuk menghasilkan produk .Berdasasarkan langkah-langkah pengembangan *borg and gall* di atas, dapat dilihat berikut ini: 10

-

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2011), 407.

⁹A rif Furchan, *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), 89.

¹⁰A Toha, *Metode Penelitian* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 103.



KAJIAN TEORI

Sukmadinata menyatakan penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware) seperti buku; modul; alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software) seperti program komputer untuk: pengolahan data; pembelajaran dikelas; laboratorium, ataupun model-modelpendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.¹¹

Borg Dan Gall mengartikan model penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan sebagai "a process used to develop and validate educational products". Menurut Gay, model penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untukmengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa materi pembelajaran, media, strategi, atau materi lainnya dalam pembelajaran untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan adaptable.¹²

Borg and Gall mengemukakan "unfortunately, R&D still plays a minor role in aducation" sebenarnya, R&D masih sedikit dimainkan pada lingkungan pendidikan. Pernyataan dari ahli tersebut menerangkan bahwa metode R&D masih sangat rendah digunakan dalam lingkungan pendidikan. Banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan

¹¹Sukmadinat 1NS, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2009), 164-165.

¹²Kurniasih, I.dan Sani, B, Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. (Yogyakarta: Kata Pena, 2015), 78.

yang perlu dikembangkan melalui metode peneltian dan pengembangan atau "Research and Development" (R&D). Berdasarkan pernyataan ahli tersebut maka peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian ini.¹³

Fungsi Media Pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran:¹⁴

- 1. Membantu belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- 2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit).
- 3. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- 4. Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- 5. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- 6. Siswa lebih kreatif dalam pembelajaran.

Secara sederhana, multimedia berbasis *autoplay* diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti media berbasis *autoplay* yang umumnya dikenal adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. ¹⁶

Media berbasis *autoplay* merupakan gabungan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, suara, foto atau gambar, seni grafis, animasi, dan elemen video yang dikemas menjadi file digital yang memiliki *link* dan *tool*, digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik atau pengguna dengan berbantuan komputer.¹⁷

Hakekat ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan makna alam dan berbagai fenomena/ perilaku/ karakteristik yang dikemas menjadi sekumpulan teori dan konsep melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan manusia. Teori maupun konsep yang terorganisir ini menjadi sebuah inspirasi terciptanya teknologi yang dapat dimanfaatkan bagi kehidupan

15 Primadya Anantyarta and Fatikhatun Nikmatus Sh hah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Senggunakan Program Autoplay," *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 1 (April 30, 2020): 45–57, https://doi.org/13/4014/jnsi.v3i1.9036.

¹³Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2011), 298.

¹⁴Indriana, D, Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. (Jogjakarta: Diva Press, 2011), 98.

¹⁶Amri, S, Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013), 81.

¹⁷Depdiknas, Pengembangan Bahan Ajar, (Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen, 2008), 73.

manusia.¹⁸ Pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan autentik.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data dengan eksperimen, pengamatan, dan deduksi untuk menghasilkan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya. Tujuan IPA di sekolah menengah pertama sederajat diantaranya agar siswa memiliki kemampuan (1) mengembangkan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, konsep dan prinsip IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (2) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran terhadap adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; (3) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alami.

Adapun tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar siswa: 19

- (1) Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat.
- (2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- (3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- (4) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari.
- (5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain.
- (6) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. Menghargai berbagai macam bentuk ciptaan Tuhan di alam semesta ini untuk dipelajari.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian pendidikan IPA di SD bertujuan agar siswa mampu menguasai konsep IPA dan keterkaitannya serta mampu

¹⁹Samatowa, U, Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar. (Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional, 2006), 91.

8 Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (1), 2021

٠

¹⁸ Esti Untari, Yuniawatika Yuniawatika, and Lilik Bintartik, "Pemanfaa 1 Dan Pembuatan Media Matematika Dan IPA Berbasis Inovasi Bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Blitar," *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 3 (October 30, 2019): 147–54, https://doi.org/10.17977/u13350v2i3p147-154.

mengembangkan sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya sehingga lebih menyadari kebesaran dan kekuasaan Pencipta-Nya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdapat satu macam, yakni data kualitatif.

Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yakni validasi ahli dan uji lapangan.

Data validasi terhadap media pembelajaran diperoleh dari evaluasi yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari validator ahli isi/materi, validator desain/media pengembangan, serta validator pembelajaran yakni guru IPA kelas IV SDI Tarbiyah Gending yang berperan sebagai pelaksanapembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala linkert. Untuk angket validator ahli dan siswa kriteria penskoran nilai dengan SS: 5, S: 4, CS: 3. TS: Ts, dan STS: 1

Nilai Hasil Belajar Siswa Pre-Test dan Post-Test adalah sebagai berikut:

- 1. Nilai *Pre-test*. Hasil pengamatan yang dilakukan sebelum mengunakan media berbasis *autoplay* terdapat 14 siswa (78,33.%) yang tuntas dan 4 siswa (21.67%) yang lainnya masih belum tuntas.
- Nilai post-test. Hasil pengamatan yang dilakukan sesudah mengunakan media berbasis autoplaydiketahui jumlah nilai rata-rata skor pada Post-Test yaitu 90,56 %. Semua 18 siswa (90.56%) tuntas, maka pengunaan media berbasis autoplay sangat efektif pembelajaran.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian oleh guru mata pelajran IPA kelas IV SD Islam Tarbiyah Gending, maka media pembelajaran (produk pengembangan) tidak perlu mendapat revisi atau perbaikan-perbaikan. Sara-saran yang didapat diatas meliputi saran-saran untuk proses pembelajaran,bukan pada media pembelajarannya. Akan tetapi, saran-saran yang didapat akan tetap ditampung sebagai bahan pengembangan selanjutnya untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

Desain produk pengembangan media ini berupa media pembelajaran dengan menggunakan program software Autoplay Studio yang materinya disertai dengan gambar-

Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (1), 2021 9

gambar yang berhubungan dengan materi, video animasi menggunakan software flash player yang berhubungan dengan pembelajaran, dan kuis pintar yang menggunakan aplikasi Quiz Creator. Produk yang dikembangkan telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Wujud fisik dari media pembelajaran berbasis autoplay ini berupa CD (Compact Disc) interaktif.

Validasi produk pengembangan media pembelajaran dapat dilihat dari lembar validasi dari validator ahli yang terdiri dari ahli desain dengan presentase 95% (sangat valid), ahli materi/isi 82% (sangat valid) dan guru mata pelajaran IPA kelas IV 89% (sangat valid), sedangkan tingkat kemenarikan produk media pembelajaran dapat dilihat dari angket siswa kelas eksperimen dengan presentase 93% (sangat valid).

Uji Kelavakan **Tindak** Media Persentase Kualifikasi No Lanjut Ahli media 95% Sangat Layak Implementasi Ahli materi 82% Sangat Layak Implementai Ahli IPA 89% Sangat Layak Implementai Siswa kelas IV 93.5% Implementai Sangat Layak

Sangat Layak

Implementai

89.87%

Tabel I. Hasil uji coba kelayakan media

Keterangan:

Ahli media = 95%

Rata-rata

Ahli materi = 82%

Ahli IPA = 89%

Siswa kelas IV = 93,5%

Rata-rata = 89.87%

Perbedaan hasil *pre-test* siswa kelas IV dan Hasil *Post-Test* kelas berdasarkan uji coba lapangan yang diukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar, setelah dianalisis menunjukkan:

(1) Rata-rata perolehan hasil belajar pada Post-Test mencapai 90,56 dibanding Pre-Test kelas VI mencapai 78,33.Sehingga menunjukkan bahwa ada peningkatan setelah siswa belajar menggunakan hasil produk (media berbasis autoplay) dengan siswa yang tanpa menggunakan produk.

10 Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (1), 2021

Tabel 2. Rata-Rata Nilai pre-test dan post test

Nilai Rata Rata		
pre-test	Post-test	
75	95	
78	90	

Seperti yang telah sebutkan sebelumnya bahwa rata-rata (*mean*) nilai *post-test* siswa kelas IV adalah 90,56 dan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas IV *pre-test* adalah 78,33. Sehingga 90,56> 78,33. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan di kelas IV SD Islam

PENUTUP

Desain produk media pembelajaran IPA berbasis autoplay pada materi Struktur Bagian Tumbuhan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Tarbiyah meliputi (a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual (b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna. (c) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengakapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Tingkat validitas dan kemenarikan produk media pembelajaran IPA berbasis autoplay pada materi Struktur Bagian Tumbuhan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVSD Islam Tarbiyah meliputilembar validasi dari validator ahli yang terdiri dari ahli desain dengan presentase 95% (sangat valid), ahli materi/isi 82% (sangat valid) dan guru mata pelajaran IPA kelas IV 89% (sangat valid), sedangkan tingkat kemenarikan produk media pembelajaran dapat dilihat dari angket siswa kelas eksperimen dengan presentase 93% (sangat valid). Perbedaan hasil Pre-Test dan Post-Test menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay pada materi Struktur Bagian Tumbuhan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Islam Tarbiyah Seperti yang telah sebutkan sebelumnya bahwa rata-rata (mean) nilai post-test siswa kelas IV adalah 90,56 dan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas IV pre-test adalah 78,33. Sehingga 90,56> 78,33. Hal ini

Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2 (1), 2021 11

membuktikan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil penelitian dan pengembangan di kelas IV SD Islam Tarbiyah Gending.

DAFTAR PUSTAKA 13

Amri, S..Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2013.

Anantyarta, Primadya, and Fatikhatun Nikmatus Sholihah. "Pengembangan Maltimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program Autoplay." *Journal of Satural Science and Integration* 3, no. 1 (April 30, 2020): 45–57. https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9036.

Depdiknas, *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pendidikan Sekolah Menegah Atas, 2008.

Emilda, Emilda, Muddalipah Muddalipah, and Sri Murni S. "Hubungan Kemampuan Metakognisi Terhadap Prestasi Belajar Biologi Siswa Kelas XI SMA Pesantren Modern At-Taqwa Gunung Putri Bogor." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (August 11, 2020): 319–29.

Furchan, A., Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007 42

Indriana, D. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran, Jogjakarta: Diva Press, 2011.

Iskandar, S M. Pendidikan IPA. Bandung: Maulana, 2001.

Handayani, Wuri, and Pryla Rochmahwati. "Metode Permainan Dengan Papan Angka Dan 30 ngaruhnya Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika." *EDUKASIA:*Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran 1, no. 2 (May 18, 2020): 201–15.

Kurniasih, I.dan Sani, B. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Yogyakarta: Kata Pena, 2015.

Kustandi, C danSutjipto, B. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

Leo Sutrisno, dkk 14 engembangan Pembelajaran IPA di SD. Jakarta: Depdiknas, 2008.

Majid, A. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda Karya Maulana, 2009.

Mulyaningsih, E. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2012.

Niken, A dan Haryanto. *Pembelaran multimedia di sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka Utama, 2010.

Samatowa, U. Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional, 2006.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2011.

Sukmadinata, NS. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2010.

Toha, A. Metode Penelitian. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008.

Untari, Esti, Yuniawatika Yuniawatika, and Lilik Bintartik. "Pemanfaatan Dan Pembuatan Media Matemaika Dan IPA Berbasis Inovasi Bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Blitar." *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 3 (October 30, 2019): 147–54. https://doi.org/10.17977/um050v2i3p147-154.

Pengembangan Media Auto Play pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan

lum	nbuhan				
ORIGINA	ALITY REPORT				
SIMILA	8% ARITY INDEX	14% INTERNET SOURCES	10% PUBLICATIONS	5% STUDENT PA	PERS
PRIMAR	Y SOURCES				
1	Submitt Student Pape	ed to Hoa Sen U	Jniversity		1 %
2	reposito	ory.uksw.edu			1 %
3	Prastow Pembel Animasi dan Ker pada M	Kartika Agit Wur o, Maryani Mar ajaran APPOSITE i dalam Meningk nampuan Berpik ateri Fluida Stati Pendidikan Fisik	yani. "M Mode E Berbantuan Katkan Hasil Be Kir Tingkat Ting is", JIPFRI (Jurn	el Video elajar ggi Siswa aal	1%
4	harunal Internet Sour	rasyidleutuan.w	ordpress.com		1 %
5	Submitt Student Pape	ed to Universita	s Muria Kudus	5	1 %
	Cla .aa !++			l	

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

%

7	Submitted to IAIN Ponorogo Student Paper	<1%
8	Putu Eka Rusmayani. "Penerapan Model Siklus Belajar 7E untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Siswa SMP", JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2021	<1%
9	journal2.um.ac.id Internet Source	<1%
10	jurnal.una.ac.id Internet Source	<1%
11	Alpi Sahrin, Yuliadi Idrus, Mustakim. "Media Pembelajaran Komputer Grafik Pada SMK Asa Telagawaru Berbasis Multimedia", TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi dan Multimedia, 2021	<1%
12	Submitted to Great Oak High School Student Paper	<1%
13	docobook.com Internet Source	<1%
14	journal.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
15	karil.ut.ac.id Internet Source	<1%

16	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	<1%
17	repository.unusa.ac.id Internet Source	<1%
18	Idhar Khaira, Maison Maison, Jefri Marzal. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Berbasis Virtual Laboratorium Pada Materi Listrik Di SMK", Edu-Sains: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 2017 Publication	<1%
19	Murni Yanto. "Manajemen dan Mutu Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 4 Rejang Lebong", Tadbir : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan, 2018	<1%
20	somadrug1.blogspot.com Internet Source	<1%
21	Nur Zaharah, Jefri Marzal, M. Haris Effendi- Hsb. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Quantum Learning pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis", Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2021	<1%

ejournal.stiewidyagamalumajang.ac.id

Achmad Khoirul Bichar, Nur Widodo, Hermin Wiyanti. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PERPINDAHAN ENERGI PANAS MENGGUNAKAN MODEL DISCOVERY LEARNING PADA KELAS V B SDN NGAGLIK 01 KOTA BATU", Jurnal Basicedu, 2019

<1%

Publication

Publication

Submitted to Surabaya University
Student Paper

<1%

Aljufri Mardi Aljufri, Sehatta Seragih, Yenita Roza. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Peserta Didik Kelas IV", Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

<1%

Athia Fidian, Agrissto Bintang Aji Pradana.
"Pendampingan Guru SD dalam Penggunaan
Media Pembelajaran Online "See Saw" pada
Pembelajaran Menulis Bahasa Inggris",
Community Empowerment, 2018
Publication

<1%

eprints.umpo.ac.id

<1%

28	Internet Source	<1%
29	ojs.uho.ac.id Internet Source	<1 %
30	redaksi.pens.ac.id Internet Source	<1%
31	repository.um.ac.id Internet Source	<1%
32	Ina Riana, Rida Fironika Kusumadewi, Nuhyal Ulia. "TAHAP PENGEMBANGAN BAHAN AJAR "CREATIVE FACTOR" BERBASIS PROYEK PADA MATERI KELIPATAN DAN FAKTOR BILANGAN DIKELAS IV SEKOLAH DASAR", Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 2020	<1%
33	hekzigzag.blogspot.com Internet Source	<1%
34	jurnal.unej.ac.id Internet Source	<1%
35	Budi Mulyati, Reni Febriani, Mimin Mintarsih. "PEMBELAJARAN AKUNTANSI PERBANKAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN CIRC", Progress: Jurnal Pendidikan, Akuntansi dan Keuangan, 2021 Publication	<1%

36	Lutfiana Baroditus Sobakhah, Afakhrul Masub Bachtiar. "Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Pembelajaran Membaca Puisi Kelas I SD", JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2019 Publication	<1%
37	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	<1%
38	journal.stkipsingkawang.ac.id Internet Source	<1%
39	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	<1%
40	doku.pub Internet Source	<1%
41	journal.unnes.ac.id Internet Source	<1%
42	jurnal.umt.ac.id Internet Source	<1%
43	primary.ejournal.unri.ac.id Internet Source	<1%
44	teav.ankara.edu.tr Internet Source	<1%
45	www.mdpi.com Internet Source	<1%

46	Mustari Mustari. "Penerapan Teknik Probing- Prompting untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Fisika Materi Pokok Energi dan Usaha pada Siswa Kelas IX-A SMP Negeri 52 Konawe Selatan", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020	<1%
47	Nuriya Maslahah. "The Pengembangan Desain Media Pembelajaran Bahasa Arab dan Materinya berbasis New Media berdasarkan Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo", Tarling: Journal of Language Education, 2019	<1%
48	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1%
49	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%
50	fexdoc.com	1
	Internet Source	<1%
51	id.wikipedia.org Internet Source	<1 % <1 %
_	id.wikipedia.org	



<1%

55

Desyandri Desyandri, Muhammadi Muhammadi, Mansurdin Mansurdin, Rijal Fahmi. "Development of integrated thematic teaching material used discovery learning model in grade V elementary school", Jurnal Konseling dan Pendidikan, 2019

< | %

Publication

56

file.upi.edu
Internet Source

<1%

Exclude quotes On

Exclude matches

Off

Exclude bibliography (

Pengembangan Media Auto Play pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan

GRADEMARK REPORT	
FINAL GRADE	GENERAL COMMENTS
/0	Instructor
7 0	
PAGE 1	
PAGE 2	
PAGE 3	
PAGE 4	
PAGE 5	
PAGE 6	
PAGE 7	
PAGE 8	
PAGE 9	
PAGE 10	
PAGE 11	
PAGE 12	