
Pengembangan Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran Marketing SMK Negeri 2 Blitar

Dwi Joko Kursumajanto¹, Dewi Ayu Utami²

^{1,2} Economic Education Program, Faculty of Economics, Universitas Negeri Malang
djoko.dwi.fe@um.ac.id, dewiyayuutami19@gmail.com

Abstract

Autoplay Media Studio 8 software aims to create an interactive learning media by using a presentation integrated with video, sound, images, flash, and text on the basic competencies of Goods and Services Marketing Strategy Implementers. The goal author aims by conducting this research is to ascertain the feasibility of learning media as a marketing subject for class X students of online business and marketing. Method used for this research is development model Research and Development which also commonly known as educational research and development. Several steps included within research and development method are recognizing problems and potential, data collection, designing product, designing validation, designing revision, testing product in trial, producing revision, user trial, product revision, and mass product. To validate data for this questionnaire, the author used Likert scale. The research shows a sign that the development of instructional media got positive results. Autoplay Media Studio 8 Software allure student's interest and simplify the way student tries to understand presented material.

Keywords: Autoplay Media Studio 8, Learning Media, Marketing, Developing.

History of Article:

Received : (07-01-2021), Accepted : (26-01-2021), Published : (31-01-2021)

Citation:

Kursumajanto, D.J & Utami, DA (2021) Pengembangan Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran Marketing SMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 71-76

© Universitas Negeri Malang

PENDAHULUAN

Dari waktu ke waktu, teknologi informasi telah mengalami perkembangan yang begitu pesat, yang turut memberi dampak pada keseharian manusia. Pada masa kini, teknologi menjadi aset paling berharga yang paling senantiasa selalu membantu berbagai macam pekerjaan manusia. Hal ini karena teknologi informasi dan ilmu pengetahuan (IPTEK) semakin banyak digunakan pada masa modern ini, yang dibuktikan dengan banyaknya pengguna teknologi informasi dan komunikasi dalam aktivitas keseharian mereka. Perkembangan pesat ilmu komunikasi dan teknologi informasi telah membuat teknologi informasi banyak digunakan dalam keseharian kehidupan manusia serta berbagai bidang termasuk bidang pembelajaran yang tidak ketinggalan dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Guru merupakan tenaga pendidik dan juga sebagai media untuk peserta didik memperoleh informasi secara luas dan menyeluruh. Sebagai tenaga pendidik, para guru dituntut untuk mendorong siswa atau peserta didik dalam mengidentifikasi dan mengembangkan minat, bakat, maupun potensi yang ada pada diri masing-masing melalui terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan mendukung (Djamarah & Zain, 2006). Salah satu upaya untuk membuat proses pembelajaran berjalan lebih menarik adalah dengan dimanfaatkannya teknologi. Bentuk penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah adanya media bantu berbasis teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar yang dimanfaatkan oleh tenaga didik. Ada tidaknya media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kesuksesan kegiatan belajar-mengajar. Pasalnya, ketersediaan media pembelajaran dalam proses pendidikan dapat menjadi alat bantu bagi tenaga didik untuk memicu terciptanya kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan tingkat partisipasi siswa yang menarik minat siswa tersebut, sehingga siswa tidak hanya bergantung pada penjelasan yang diberikan oleh guru (Akbar, 2015). Adakalanya dimana siswa bisa mengembangkan kemampuannya secara mandiri dengan media pembelajaran yang ada.

Menurut Arsyad (2014), istilah ‘media’ merujuk pada segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian pesan dan informasi dalam kegiatan pembelajaran yang dapat membuat peserta didik memberi perhatian dan minat dalam kegiatan belajar-mengajar. Tenaga didik dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pendidikan untuk memudahkan penyampaian materi pada siswa, dan mengatasi keterbatasan jam di sekolah.

Briggs (Arsyad, 2014) menjabarkan bahwa yang termasuk dari media pembelajaran adalah peralatan dalam bentuk fisik yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana penyampaian materi belajar-mengajar, baik secara visual maupun auditoris. Media pembelajaran dapat memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi kepada peserta didik mereka. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan kemudahan untuk membantu kendala pada pendidik dalam menyampaikan materi.

Terdapat dua pengertian dari multimedia dalam konteks pendidikan. Yang pertama, multimedia merupakan kumpulan dari media-media yang digabungkan dalam suatu program dan dijalankan melalui komputer multimedia (Ariani & Haryanto, 2010). Keragaman jenis media pembelajaran dalam kelas dapat memicu terciptanya situasi pembelajaran yang

kondusif dan dapat merangsang siswa agar aktif menjadi partisipan dalam kegiatan belajar-mengajar. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, terdapat banyak perangkat lunak yang berguna bagi tenaga pengajar sebagai sarana pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, *Autoplay Media Studio*, *Powerpoint*, *Macro Media Flash*, *Adobe Animate*, dan *Adobe Flash Professional*. Salah satu perangkat lunak multi-media yang mengintegrasikan beragam media yang berbeda ke dalam suatu media yang dapat dipresentasikan adalah *Autoplay Media Studio* (Shubhi et al., 2015). Mengingat begitu pentingnya suatu media berbasis *audio-video* maka *software Autoplay Media Studio 8* dapat menjadi salah satu alternatif pembuatan media pembelajaran berbasis audio video. Konsep yang digunakan *Autoplay Media Studio 8* adalah penggabungan dari berbagai media audio dan visual ke dalam media yang dapat dipresentasikan.

Pada penelitian ini, fokus pada mengembangkan media untuk mata pelajaran Marketing. Dengan kompetensi yang harus dicapai, tantangannya adalah bagaimana siswa dapat memahami materi secara baik, kemudian bagaimana seorang guru dapat memanfaatkan media yang tepat dan benar untuk menunjang pembelajaran. SMK Negeri 2 Blitar merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang ada di Kota Blitar. SMK ini terdiri dari 7 program keahlian antara lain Akutansi, Administrasi Perkantoran, Bisnis dan Daring Pemasaran, Usaha Perjalanan Wisata, Multimedia, Teknik Komputer & Jaringan, Busana Butik. Setiap kelas memiliki fasilitas penunjang yang melengkapi kegiatan pembelajaran seperti proyektor, LCD, dan papan tulis.

Penulis mengidentifikasi perlunya media pembelajaran interaktif untuk menaikkan tingkat keaktifan peserta didik sebagai partisipan kegiatan kependidikan yang dapat turut memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik, serta menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas pada mata pelajaran Marketing. Hal ini sebagaimana pernyataan Arsyad, (2014) yang menjelaskan bahwa jika belum tersedia media yang sesuai maka tenaga pengajar harus berinisiatif mengembangkan media yang sesuai.

Mengingat bahwa teknologi informasi dan komunikasi senantiasa mengalami perkembangan yang kontinu, dimana setiap perkembangan membawa teknologi informasi dan komunikasi ke tahapan yang lebih canggih, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi kini menjadi kebutuhan peserta didik (Rusman, 2012). Sebagai perangkat lunak yang konsepnya mengintegrasikan media berbentuk audio dan visual ke dalam presentasi, *Autoplay Media Studio* dapat dijadikan sebagai pilihan media pembelajara yang melibatkan partisipasi peserta didik. Pasalnya, media pembelajaran yang menggabungkan media audio dan visual berpotensi menarik minat peserta didik secara kontekstual.

METODE

Peneliti menggunakan metode pengembangan *Research and Development* berdasarkan tujuan identifikasi permasalahan dalam upaya menciptakan produk yang dapat diuji efektivitasnya (Sugiyono, 2011, p. 297). Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan peneliti dalam penggunaan model pengembangan *Research and Development* antara tahap identifikasi, tahap pengumpulan data, tahap desain, tahap validasi, tahap revisi, tahap uji coba, serta tahap produksi secara massal (Sugiyono, 2017).

Peneliti menggunakan angket yang disertai oleh pertanyaan terbuka pada bagian akhir angket (*open-ended question*) sebagai instrumen dalam tahap pengambilan data. Peneliti

memperoleh dua jenis data, yakni data kuantitatif serta data kualitatif. Data kuantitatif berbentuk hasil penilaian dari angket yang telah diisi, sedangkan data kualitatif memuat kritik dan saran yang diperoleh dari pengguna yang mengisi angket, serta dari validator (Universitas Negeri Malang, 2018). Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar perbaikan media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Autoplay Media Studio 8* yang kemudian diaplikasikan dalam pelajaran *Marketing*. Media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *autoplay* yang berisi KI/KD, materi, video pembelajaran, kuis menggunakan *adobe flash*, dan studi kasus (Wahyu agus setiawan & Rusimamto, 2016; Sintari et al., 2017). Setelah tahap pengembangan produk awal, peneliti melakukan uji validasi yang didampingi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi yang didapat yakni persentase sebesar 90,3%. Angka tersebut menunjukkan kelayakan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi tersebut menghasilkan saran dan kritik yang menyatakan bahwa media bantu ini dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya karena ahli menilai media yang dikembangkan peneliti telah dilakukan cukup baik dan cukup layak untuk di uji coba kepada siswa, serta perlu pembenahan desain dan penambahan materi.

Hasil dan total skor serta persentase yang didapatkan pada uji coba pada kelompok kecil menunjukkan persentase 91,2%. Angka tersebut menunjukkan bahwa uji coba telah memberikan hasil yang amat baik. Uji coba produk menghasilkan penilaian berupa respon yang diberikan siswa terkait media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dari keenam siswa yang melakukan penilaian terhadap media pembelajaran, menunjukkan respon yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti. Dari hasil kualitatif juga diperoleh beberapa saran dan masukan, sehingga media membutuhkan beberapa revisi terhadap media dengan mengganti gambar pada materi dan font sehingga dapat dengan mudah dilihat dan dicari. Revisi tersebut juga berdasarkan saran dari pihak ahli materi bahwa menampilkan rujukan juga diperlukan.

Berdasarkan hasil dan total skor serta persentase yang didapatkan saat uji coba pemakaian kepada 30 siswa, dengan hasil persentase 88,07% yang berarti sangat baik, ini adalah hasil yang cukup baik. Dengan demikian rata-rata hasil uji coba produk yang diperoleh dari kelompok kecil dan 30 siswa kelas X memiliki jumlah rata-rata 89,6%. Sebelum menjadi produk akhir, media memerlukan revisi produk akhir. Pada tahap ini pengembang merevisi media sesuai kritik dan saran yang diperoleh dari validator dan juga saran dari siswa yang cukup untuk dipertimbangkan. Revisi ini berupa memperbesar ukuran *font* yang digunakan pada beberapa materi dan mengganti *shape-shape* yang tidak sesuai dengan banyaknya materi yang ditulis.

Setelah dilakukan beberapa revisi dan mencapai kriteria layak digunakan berdasarkan hasil validasi, selanjutnya file yang sudah dijadikan file *executable* kemudian dimasukkan dalam CD (*Compact Disk*). CD ini akan menjadi produk akhir media pembelajaran pada pelajaran *marketing*. Media dikembangkan dengan baik dan lebih menarik dari segi fisik

yakni dengan penambahan cover CD. CD ini juga diberikan pendukung lainnya yakni buku panduan *autoplay media studio 8* sebagai penunjang bagi guru dan peserta didik. Teknik analisis yang digunakan yakni deskriptif persentase. Teknik tersebut dilakukan dengan menjabarkan data kuantitatif yang berupa persentase ke dalam paragraf deskriptif yang menjelaskan interpretasi dari data tersebut. Peneliti menganalisis data dalam pernyataan dari keseluruhan pernyataan yang terdapat pada angket validasi. Data yang dianalisis adalah data hasil pengisian angket oleh validator ahli, uji coba pemakaian, dan uji coba produk.

Hasil validasi media yang diperoleh dari uji coba pada ahli materi, media, kelompok kecil beranggotakan 6 siswa, dan uji coba produk pada 30 siswa menunjukkan bahwa pada tahapan uji coba, media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti mendapat penilaian yang sangat baik. Berdasarkan skor validasi yang diperoleh, peneliti juga menyimpulkan bahwa media belajar interaktif yang disusun melalui perangkat lunak *Autoplay Media Studio 8* valid serta menunjukkan kelayakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi sehingga media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran materi ajar Marketing dengan Kompetensi Dasar “Menerapkan Strategi Pemasaran Barang dan Jasa”. Peserta didik sangat antusias pada saat uji coba produk.

Secara umum respon dari siswa menunjukkan hasil positif, bahwa siswa tertarik dan mengatakan media pembelajaran bagus, menarik, dan menyenangkan bisa membuat lebih paham akan materi yang disampaikan karena di dalam media terdapat banyak gambar, kuis dan video pembelajaran. Siswa juga menyampaikan bahwa media pembelajaran ini telah membuat peserta didik lebih bersemangat karena model pembelajaran terkesan tidak monoton. Dengan demikian, penggunaan perangkat lunak *Autoplay Media Studio 8* sebagai salah satu sarana media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di dalam kelas menunjukkan efektivitas dalam upaya meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam proses belajar-mengajar di kelas, yang dibuktikan dengan tingginya persentase uji coba produk pada siswa kelas X BDP 3, yakni sebesar 88,07%.

KESIMPULAN

Terdapat respon yang baik dari peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti pada perangkat lunak *Autoplay Media Studio 8*, yang dibuktikan dengan tingginya persentase rata-rata yang diperoleh melalui angket uji coba pemakaian dan uji coba produk, yakni sebesar 89,6%. Tingkat validitas media yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid. Pembuktian validitas ini dilakukan dengan melibatkan validator ahli dengan hasil validasi yang diperoleh sebesar 86,6% dan 94% dengan rata-rata persentase sebesar 90%. Angka tersebut menunjukkan kelayakan yang tinggi dalam penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti sebagai media yang membantu kegiatan pembelajaran.

REFERENSI

-
- Setiawan, W.A., & Rusimamto, P. W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Autoplay Media Studio 8 Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Radio Dan Televisi Kelas Xi Av Di Smk Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1), 85–91.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdykarya.
- Ariani, N., & Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Djamarah, B. S., & Zain, A. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Alfabeta.
- Shubhi, M. L. R., Widiyanti, & Yoto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4(1), 83–91.
- Sintari, Azmi, J., & Linda, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Pada Pokok Bahasan Asam Basa Di Kelas Xi Sma/Ma. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1–13.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitas dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Universitas Negeri Malang. (2018). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah: Skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Laporan Penelitian (Kelima)*. UM Pess.