

## DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 ON THE TOPIC ACID BASE IN CLASS XI OF SMA/MA

**Sintari\*, Johni Azmi\*\*, Roza Linda\*\*\***

Email: \*sintariyusuf@gmail.com, \*\*johniazmi29@gmail.com, \*\*\*rozalinda@gmail.com

Phone: 085374450149

Department of Chemistry Education  
Faculty of Teacher Training and Education  
University of Riau

***Abstract:** Development of interactive learning media based on Autoplay Media Studio 8 on the topic Acid Base has been done. Development of interactive learning media to get a valid, practical and effective learning media. The research method used four-D models which consists of four stages are define, design, develop and disseminate. Data collected technique used validation sheet was given to three validators (media expert and matter experts). The results showed score of the designing aspects was 3,83; pedagogic aspects was 3,80; the content aspects was 3,94; the ease of use aspects was 3,97. Average score overall validation of interactive learning media based on Autoplay Media Studio 8 on the topic Acid Base was 3,89. A valid Interactive learning media then triel used by practitioners (users), they are four teachers and 15 students from class XII MIA 3 SMAN 7 Pekanbaru and 15 students from class XII MIA 1 SMAN 12 Pekanbaru. Data analysis of learning media based on questionnaire responses of teachers and students each earned an average score of 3,79 and 94,33%. Average score overall validation and trial practitioners of learning media based on Autoplay Media Studio 8 show that this media is valid and can be use in learning process.*

**Key Words :** Interactive Learning Media, Autoplay Media Studio 8, Acid Base

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 PADA POKOK BAHASAN ASAM BASA DI KELAS XI SMA/MA**

**Sintari\*, Johni Azmi\*\*, Roza Linda\*\*\***

Email: \*sintariyusuf@gmail.com, \*\*johniazmi29@gmail.com, \*\*\*rozalinda@gmail.com

Phone: 085374450149

Program Studi Pendidikan Kimia  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Riau

**Abstrak:** Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada pokok bahasan asam basa bertujuan untuk memperoleh media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Metode penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan model 4-D. Model 4-D terdiri atas beberapa tahapan yaitu tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan) dan tahap *Disseminate* (penyebaran). Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada tiga orang validator (satu orang ahli media dan dua orang ahli materi) yang bertujuan untuk menilai media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perolehan skor aspek perancangan adalah 3,83; aspek pedagogik 3,80; aspek isi 3,94; dan aspek kemudahan penggunaan 3,97. Jadi skor rata-rata keseluruhan validasi media pembelajaran interaktif pada pokok bahasan asam basa adalah 3,89 dengan kategori valid. Media pembelajaran yang telah valid kemudian diuji cobakan kepada praktisi (Pengguna). Subjek uji coba terbatas adalah empat orang Guru kimia SMA/MA, 15 orang peserta didik kelas XII MIA 3 SMAN 7 Pekanbaru dan 15 orang peserta didik kelas XII MIA 1 SMAN 12 Pekanbaru. Analisis data tanggapan pengguna berdasarkan lembar tanggapan guru dan peserta didik masing-masing memperoleh skor 3,79 dan 94,33%. Skor rata-rata keseluruhan validasi dan uji coba praktisi media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran interaktif, *Autoplay Media Studio 8*, Asam Basa

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, semua bidang dalam segala aspek kehidupan ikut berkembang termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan. Pencapaian tujuan pendidikan nasional diimplementasikan melalui kegiatan pembelajaran yaitu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang melakukan kegiatan membelajarkan. Guna mendukung interaksi antara peserta didik dan pendidik digunakan suatu media pembelajaran yang berperan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik, memotivasi peserta didik, mempermudah penyajian informasi yang bersifat abstrak, merangsang diskusi, mengarahkan kegiatan peserta didik, dan memberikan pengalaman simulasi (Azhar Arsyad, 2010).

Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2009 Bab II Bagian Kesatu Pasal 3 menuntut pendidik sebagai sumber belajar untuk mampu memanfaatkan teknologi komputer untuk meningkatkan mutu pembelajaran terutama dalam hal merancang atau menggunakan media pembelajaran. Program multimedia dalam pembelajaran kimia umumnya sudah banyak beredar di pasaran namun terkadang kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu, program multimedia untuk keperluan pembelajaran memerlukan desain yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang tercantum dalam kurikulum sehingga diperlukan adanya pengembangan media yang melalui tahap uji kevalidan produk.

Ilmu kimia merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam (sains) yang mempelajari tentang sifat, struktur materi, komposisi materi, perubahan dan energi yang menyertai perubahan materi. Pengetahuan dan pemahaman dalam kimia terbagi dalam 3 level berbeda, yakni makroskopik, simbolik dan mikroskopik (Talanquer dalam Adji Doan Tri Rahmawan dan Sukarmin, 2103). Salah satu pokok bahasan pada mata pelajaran kimia yang memiliki 3 level tersebut adalah Asam Basa. Menurut Unggul Sudarmo (2013), Asam Basa merupakan pokok bahasan yang mempelajari teori asam basa, indikator asam basa, kesetimbangan asam basa, derajat ionisasi dan derajat keasaman. Salah satu cara untuk membantu agar pendidik dapat menjelaskan materi ajar, meningkatkan minat peserta didik dalam belajar serta meningkatkan daya ingat peserta didik dengan adanya media pembelajaran interaktif pada pokok bahasan Asam Basa yang layak digunakan.

*Software* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah *Autoplay Media Studio 8*. *Autoplay Media Studio 8* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengembangkan aplikasi *Computer Based training*, sistem *AutoPlay/AutoRun* menu CD-ROM, presentasi marketing interaktif. Jadi, aplikasi *Autoplay Media Studio 8* bukanlah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran kimia. Akan tetapi, aplikasi *Autoplay Media Studio 8* merupakan aplikasi yang berbasis *Autorhing* (tidak menggunakan bahasa pemrograman) yang dapat menggabungkan beragam jenis file diantaranya suara, video, gambar, *flash*, *shape* serta dilengkapi *button* kemana saja yang dapat membawa pengguna membuka file *Ms.word*, *Ms.excel*, *Ms.powerpoint*, *pdf*, *html* dan sebagainya. Dengan kemampuan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* yang beragam bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya (Latif Risyda Subhi, 2015).

Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* pernah dikembangkan dan di uji kevalidannya oleh beberapa peneliti dan memperoleh tingkat kevalidan yang baik. Pengembangan media *Autoplay Media Studio 8* pernah dilakukan oleh Inesa Wijaya

(2015) dengan rekapitulasi hasil rating sebesar 91,53%. Respon siswa pada keseluruhan aspek yang terdapat didalam media pembelajaran dinyatakan sangat baik dengan rata-rata hasil rating sebesar 84,78%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti pada mata pelajaran Perekrayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio* 8 pada Pokok Bahasan Asam Basa Untuk Kelas XI SMA/MA”.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yang mengacu pada pendekatan penelitan *Research and Development* (R&D). Proses pengembangan menggunakan model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto, 2012). Keunggulan model 4-D adalah pada setiap tahap pengembangan memuat kegiatan menunjukkan adanya urutan langkah kegiatan yang jelas dengan memuat beberapa fase dalam satu tahapan. Tahapan pada model 4-D yaitu Pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Desseminate*). Namun dalam penelitian ini tahapan yang dilaksanakan adalah *define* (pendefinisian), *design* (perancangan) dan *develop* (pengembangan). Bagan prosedur penelitian penelitian R&D menggunakan model 4D modifikasi dapat dilihat pada Gambar 1.

Subjek penelitian yaitu 3 orang validator yang terdiri dari 1 orang ahli media (Dosen AMIK Mahaputra Pekanbaru) dan 2 Orang ahli materi (Dosen Pendidikan Kimia FKIP Universitas Riau), serta praktisi (*User*) yang terdiri dari empat orang guru kimia SMA/MA dan 15 orang peserta didik kelas XII MIA 3 SMAN 7 Pekanbaru dan 15 orang peserta didik kelas XII MIA 1 SMAN 12 Pekanbaru. Sedangkan objek penelitian yaitu media pembelajaran interaktif pada pokok bahasan asam basa untuk kelas XI SMA/MA.

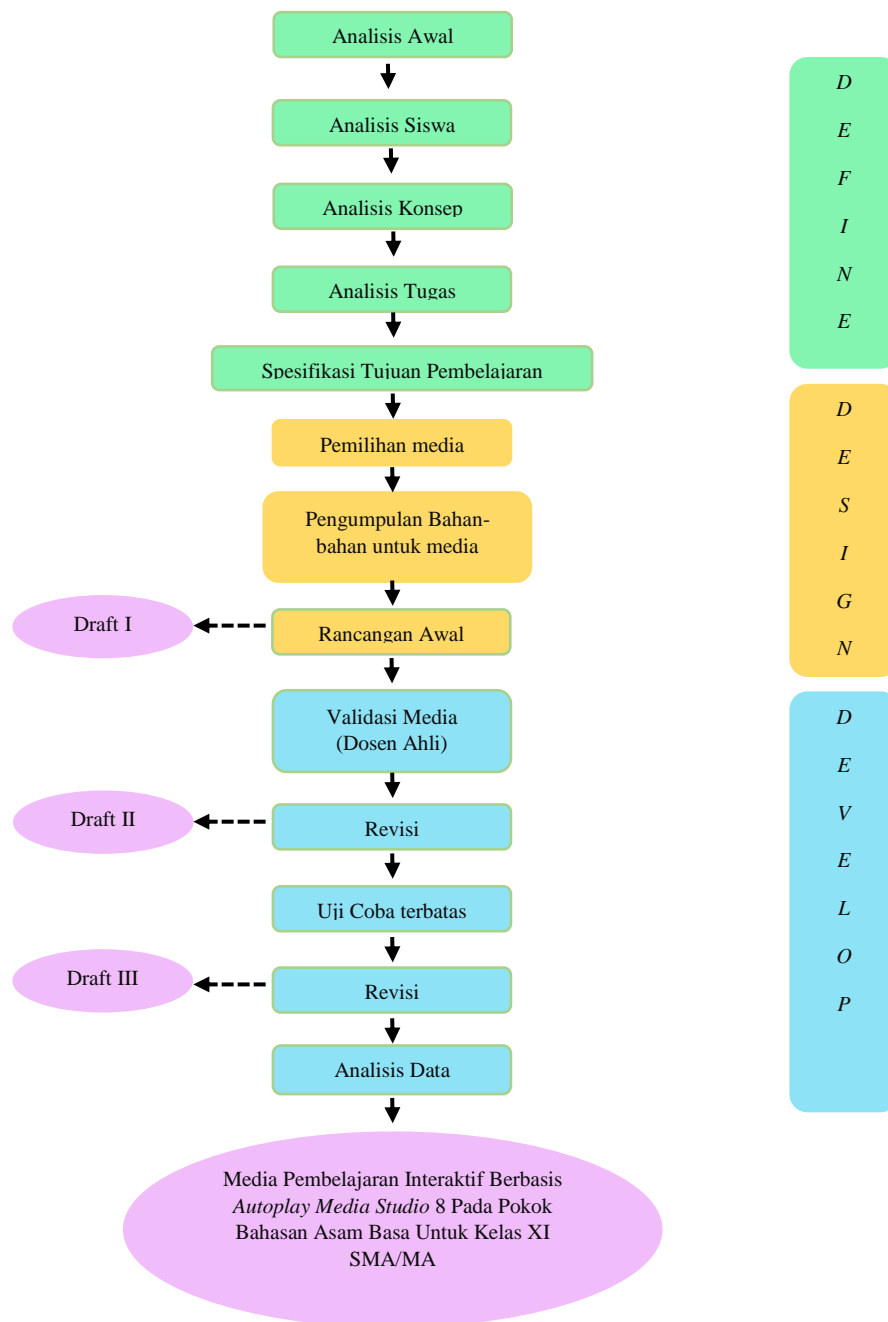
Media pembelajaran yang telah dikembangkan dinilai oleh tim ahli untuk menguji kevalidan media pembelajaran menggunakan lembar validasi. Lembar validasi disusun berdasarkan dua validitas yaitu validitas isi terdiri atas aspek pedagogik dan aspek isi serta validitas konstruk terdiri atas aspek perancangan dan aspek kemudahan penggunaan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif dengan menggunakan rumus rata-rata (*Mean*) yaitu:

$$Mx = \frac{Ai}{n}$$

Keterangan :

- Mx : skor rata-rata
- Ai : jumlah skor yang diperoleh
- n : jumlah validator



Gambar 1. Prosedur pengembangan model 4-D (Bito dalam Putri Utami Suseno, 2011)

Keterangan:



Lembar validasi untuk validator disusun berdasarkan skala Likert dengan interval “Valid” sampai “tidak Valid” dengan empat pilihan. Setiap jawaban yang dipilih dikonversikan dengan skor 1 sampai 4. Penilaian dari semua validator dirata-ratakan dan Skor rata-rata hasil penilaian diinterpretasikan ke dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Analisis Persentase

Interval Nilai	Kategori
3,25 – 4,00	Baik/layak/valid
2,50 – 3,24	Cukup baik/cukup layak/cukup valid
1,75 – 2,49	Kurang baik/kurang layak/kurang valid
1,00 – 1,74	Tidak baik

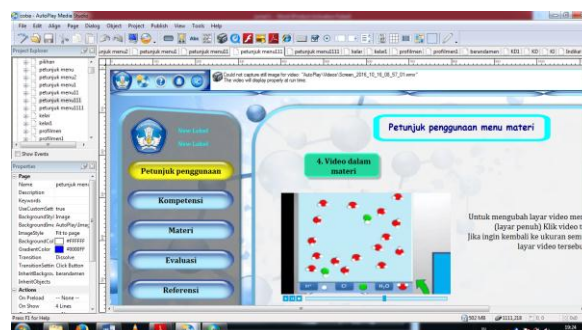
(Nur Anwar, dkk, 2015)

Tahap uji coba dilakukan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran berdasarkan penilaian pengguna (praktisi) melalui angket respon guru dan siswa. Peneliti menayangkan media pembelajaran di depan kelas, kemudian responden diminta mengisi lembar respon untuk memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* da materi Asam Basa.

Angket respon guru disusun berdasarkan skala Likert dengan interval “baik” sampai “tidak baik” dengan empat pilihan. Setiap jawaban yang dipilih dikonversikan dengan skor 1 sampai 4. Penilaian dari semua responden dirata-ratakan dan hasil penilaian yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam Tabel 1. Sedangkan angket respon siswa disusun berdasarkan skala Guttman dengan pilihan jawaban “ya” dan “tidak”. Pilihan jawaban yang dipilih dikonversikan, pilihan ya bernilai 1 dan tidak bernilai 0. Penilaian dari semua responden dirata-ratakan, apabila persentase tanggapan pengguna  $\geq 50\%$  maka tanggapan peserta didik termasuk kategori baik (Riduwan, 2012).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada pokok bahasan asam basa yang valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan Halaman Kerja *Autoplay Media Studio 8*



Gambar 3. Tampilan Halaman pembuka media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay media studio 8* pada pokok bahasan Asam Basa menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) yang telah di modifikasi menjadi 3D (*Define, Design, Development*). Tahap-tahap penelitian pengembangan sebagai berikut:

### 1) Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian yang dilakukan adalah mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Lima langkah yang dilakukan sesuai dengan fase pada tahap pendefinisian, yaitu:

#### a) Analisis Awal Akhir

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah peserta didik sulit memahami materi Asam Basa dikarenakan pokok bahasan ini merupakan gabungan perhitungan dan konsep. Umumnya peserta didik mengalami kesalahan konsep terkait teori asam basa, derajat ionisasi dan penentuan pH. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran sebagai alat bantu guru untuk memvisualisasikan materi pelajaran.

#### b) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik digunakan untuk memperoleh data subyek penelitian.. Materi Asam Basa dipelajari di kelas XI SMA pada semester genap. Akan tetapi, Peserta Didik yang dijadikan sebagai subjek uji coba berada dikelas XII. Peserta Didik yang duduk dikelas XI belum mempelajari materi Asam Basa karena materi Asam Basa dipelajari dikelas XI semester Genap. Peserta didik telah memiliki pengetahuan awal mengenai materi Asam Basa sehingga peserta didik dapat membantu peneliti dalam penyusunan dan penggunaan media yang dikembangkan.

#### c) Analisis Materi

Media pembelajaran pada pokok bahasan Asam Basa yang dikembangkan mengacu pada Kurikulum 2013. Konsep pokok yang akan diajarkan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang terdapat di dalam silabus. Adapun konsep yang akan

diinput ke dalam media adalah teori Asam Basa, Indikator Asam Basa, kesetimbangan air, derajat ionisasi dan derajat keasaman.

d) Analisis Tugas

Analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi tugas yang akan dilakukan Peserta Didik saat mempelajari materi Asam Basa. Tugas-tugas yang diberikan dalam bentuk soal-soal uji kephahaman dan evaluasi pada akhir materi.

e) Spesifikasi Tujuan Pembelajaran

Peneliti melakukan perumusan tujuan pembelajaran yaitu mengkonversikan hasil analisis konsep dan analisis tugas menjadi tujuan pembelajaran. Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan silabus Kimia.

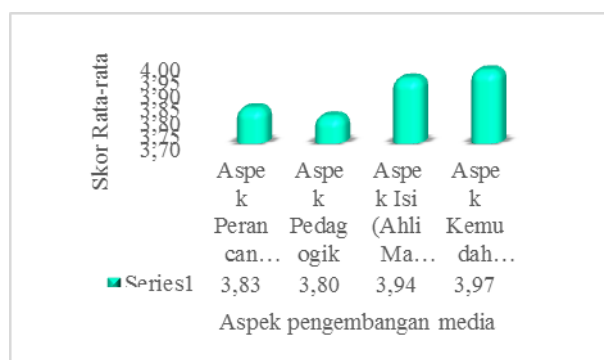
## 2) Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan dilakukan untuk merancang draft awal (draft I) media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil dari tahap perancangan yang dilakukan antara lain:

- Animasi, video, gambar, teks, flash yang tepat dengan materi Asam Basa.
- Rancangan awal (*blueprint*) media pembelajaran interaktif.
- Instrumen penilaian media berupa Lembar validasi Ahli Media dan Ahli Materi, Lembar tanggapan guru serta Lembar tanggapan Peserta Didik.
- Susunan materi yang disajikan secara berurutan berdasarkan acuan dalam pembuatan media yaitu Kurikulum 2013 dan buku-buku panduan Kimia SMA kelas XI SMA/MA.

## 3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti dinilai oleh Ahli Media dan Ahli Materi. Saran dan masukan validator menjadi acuan untuk perbaikan media pembelajaran sehingga diperoleh media yang valid. Skor rata-rata media pembelajaran berdasarkan penilaian validator disajikan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4. Diagram Skor Rata-rata Aspek Pengembangan



## Aspek Perancangan

Tabel 2. Penilaian Aspek Perancangan

No	Item Pernyataan	Rata-rata	Ket
1	Penggunaan tombol yang membantu dalam menggunakan media <i>Autoplay Media Studio 8</i>	3,67	Valid
2	Konsistensi tata letak halaman media	4,00	Valid
3	Kesesuaian warna yang digunakan pada halaman media	3,67	Valid
4	Desain layar media pembelajaran menarik.	4,00	Valid
5	Keseimbangan tulisan tiap halaman	3,33	Valid
6	Penulisan kalimat (teks) pada media pembelajaran berbasis <i>Autoplay Media Studio 8</i> yang digunakan sesuai EYD	4,00	Valid
7	Kreatif dalam penuangan ide atau gagasan	4,00	Valid
8	Kualitas video yang digunakan dalam media	3,67	Valid
9	Kualitas gambar yang digunakan dalam media	4,00	Valid
10	Tombol yang digunakan pada media pembelajaran <i>Autoplay Media Studio 8</i> mudah dikenal	4,00	Valid
<b>Skor rata-rata</b>		<b>3,83</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan Tabel 2, bahwa terdapat beberapa item yang memperoleh skor belum memuaskan. Adapun saran dan masukan dari validator adalah penambahan tombol halaman di menu materi, perbaikan komposisi warna, perbaikan kesesuaian ukuran huruf dan jenis huruf serta perbaikan kualitas video. Perolehan skor pada aspek perancangan adalah 3,83 dengan kategori valid. Keberadaan penilaian aspek perancangan dapat membuat tampilan media lebih menarik sesuai dengan saran dan masukan validator.

## Aspek Pedagogik

Tabel 3. Penilaian Aspek Pedagogik

No	Item Pernyataan	Rata-rata	Keterangan
1	Kompetensi pengajaran dalam media pembelajaran ditulis dengan jelas	4,00	Valid
2	Rumusan kompetensi menjadi pedoman bagi pengguna media	3,33	Valid
3	Topik pembelajaran sesuai dengan kompetensi	4,00	Valid
4	Topik pembelajaran dipaparkan dengan menarik pada media	3,33	Valid
5	Penyampaian materi mudah diikuti	4,00	Valid
6	Kemampuan media untuk mendorong peserta didik belajar secara mandiri	3,67	Valid
7	Informasi yang disampaikan mudah dipahami	4,00	Valid
8	Latihan yang diberikan sesuai dengan materi	4,00	Valid
9	Latihan yang disajikan menarik	3,67	Valid
10	Penggunaan media pembelajaran membantu proses pembelajaran	4,00	Valid
<b>Skor rata-rata</b>		<b>3,80</b>	<b>Valid</b>

Skor terendah pada aspek penilaian media terdapat pada aspek pedagogik dengan perolehan skor 3,80. Perolehan skor terendah pada aspek pedagogik berdasarkan pertimbangan Validator terhadap kemampuan media untuk mendorong Peserta Didik belajar secara mandiri, sebab peran sentral Guru sebagai pemberi informasi di dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan meskipun telah menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad (2010) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim (Guru) ke penerima (Peserta Didik) sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat Peserta Didik sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung.

### Aspek Isi

Tabel 4. Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Media

No	Item Pernyataan	Rata-rata	Keterangan
1	Petunjuk penggunaan media jelas	4,00	Valid
2	Kelengkapan isi media pembelajaran	4,00	Valid
3	Pemaparan materi dalam media pembelajaran	4,00	Valid
4	Penyajian soal latihan dan evaluasi	4,00	Valid
5	Umpan balik atau respon yang diberikan saat menjawab pertanyaan	4,00	Valid
6	Bahasa dan tulisan yang digunakan dalam media mudah dipahami	4,00	Valid
7	Kaitan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.	4,00	Valid
8	Urutan antar halaman jelas	4,00	Valid
9	Keseimbangan animasi dan tulisan tiap halaman	4,00	Valid
10	Keseimbangan gambar dan tulisan tiap halaman	4,00	Valid
<b>Skor rata-rata</b>		<b>4,00</b>	<b>Valid</b>

Tabel 5. Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi

No	Item Pernyataan	Rata-rata	Keterangan
1	Bahan pelajaran sesuai dengan kurikulum 2013	4,00	Valid
2	Kelengkapan isi media pembelajaran	4,00	Valid
3	Latihan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	4,00	Valid
4	Tes/evaluasi pada pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran	4,00	Valid
5	Umpan balik atau respon yang diberikan saat menjawab pertanyaan	4,00	Valid
6	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	3,50	Valid
7	Kaitan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.	3,50	Valid
8	Ketepatan konsep yang ada pada media	4,00	Valid
9	Kesesuaian penggunaan ilustrasi pada media	4,00	Valid
10	Ketepatan istilah	4,00	Valid
11	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir siswa	3,50	Valid
12	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4,00	Valid
<b>Skor rata-rata</b>		<b>3,88</b>	<b>Valid</b>

Aspek isi memperoleh skor 3,92 dengan kategori valid. Pada tahap review ahli, peneliti banyak memperoleh saran dan masukan dari Validator khususnya pada perbaikan konsep dalam media pembelajaran maupun komponen-komponen didalam media pembelajaran sehingga perolehan skor pada aspek isi baik.

### Aspek Kemudahan Penggunaan

Tabel 6. Penilaian Aspek Kemudahan Penggunaan

No	Item Pernyataan	Rata-rata	Keterangan
1	Pengguna dapat mengendalikan media saat proses pembelajaran	4,00	Valid
2	Kecepatan respon media terhadap perintah pengguna	4,00	Valid
3	Alokasi waktu presentasi isi media mudah diikuti	4,00	Valid
4	Pengguna mudah menemukan informasi yang diperlukan	3,67	Valid
5	Pengguna dapat masuk atau keluar dari media dengan mudah	4,00	Valid
6	Program mudah digunakan (dioperasikan)	4,00	Valid
7	Materi dapat diulang setiap saat sehingga meningkatkan daya ingat	4,00	Valid
8	Umpan balik yang diberikan setelah merespon pertanyaan pada media	4,00	Valid
9	Media mempunyai banyak cabang ke bagian lain	4,00	Valid
10	Kemudahan penyimpanan program media pembelajaran	4,00	Valid
<b>Skor rata-rata</b>		<b>3,97</b>	<b>Valid</b>

Skor tertinggi terdapat pada penilaian Validator dari segi kemudahan penggunaan yaitu mencapai 3,97 dengan kategori valid karena penggunaan media *Autoplay Media studio 8* ini sangat *user friendly* (mudah digunakan) sehingga proses pembelajaran berjalan lancar. Item kemudahan menemukan informasi memperoleh skor yang kurang baik karena informasi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan terbatas pada materi yang dibahas saja, agar pengguna dapat memperoleh informasi yang diperlukan maka perlu ditambahkan *link* ke internet. Bagi pengguna yang ingin mencari informasi baru dapat melalui internet dengan syarat harus terhubung ke *wifi*. Saran dari Validator tersebut sangat membantu hal ini sejalan dari tanggapan Responden Guru yang memberikan respon positif dengan adanya *link* yang bisa menghubungkan media ke internet.

Skor rata-rata pada aspek pengembangan adalah 3,89 mengacu pada Tabel 1 skor 3,89 berada pada kategori valid. Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media studio 8* yang telah dinyatakan valid oleh Validator kemudian diuji keefektifannya dengan meminta respon kepada Guru selaku responden (pengguna media pembelajaran) dan respon siswa dengan uji coba di kelas terbatas.

Angket respon guru dan peserta didik disusun dengan pertanyaan-pertanyaan untuk menguji keterbacaan media pembelajaran. Skor rata-rata angket respon guru adalah

3,79. Mengacu pada pada Tabel 1 tentang kriteria analisis penilaian maka skor 3,79 terletak pada rentang 3,25 – 4,00 dengan kategori Baik .

Uji coba terbatas dilakukan untuk menilai aspek kepraktisan media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada pokok bahasan Asam Basa berdasarkan angket respon peserta didik. Uji coba dilakukan di SMAN 7 Pekanbaru dan SMAN 12 Pekanbaru. Jumlah responden uji coba kelas terbatas masing-masing sebanyak 15 orang. Persentase rata-rata angket respon siswa adalah 94,33%. Kriteria analisis penilaian persentase nilai 94,33% terletak pada rentang  $\geq 50\%$  dengan kategori Baik.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah tentunya tidak terlepas dari fasilitas yang mendukung seperti komputer, infocus dan speaker. Penggunaan speaker dalam penyajian materi menggunakan media pembelajaran bertujuan agar audio dari media pembelajaran bisa didengar oleh seluruh peserta didik didalam ruangan belajar. Akan tetapi akan lebih baik apabila media pembelajaran dapat digunakan oleh masing-masing peserta didik di ruangan multimedia sehingga manfaat media pembelajaran dapat lebih dirasakan oleh peserta didik.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Media pembelajaran Interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada pokok bahasan Asam Basa untuk SMA/MA valid digunakan sebagai media pembelajaran kimia untuk siswa kelas XI IPA Sekolah Menengah Atas berdasarkan penilaian kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Skor skor uji validitas keseluruhan adalah 3,89 dengan kategori valid. Tanggapan guru terhadap media diperoleh skor rata-rata sebesar 3,79 dan uji coba terbatas terhadap peserta didik berdasarkan lembar tanggapan diperoleh persentase skor rata-rata sebesar 94,33%.

### **Rekomendasi**

Penelitian pengembangan yang dilakukan sebatas mengembangkan media hingga tahap uji coba untuk menguji keefektifan penggunaan media dalam lingkup terbatas. Oleh karena itu, diperlukan adanya penelitian lanjutan yang dapat menguji keefektifan media pembelajaran di sekolah dengan skala yang lebih luas. Berdasarkan uji coba di lapangan, peneliti merekomendasikan agar media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* sebaiknya diterapkan di ruang multimedia, namun bila di sekolah tidak memiliki ruang tersebut, perlu diperhatikan peralatan pendukung media seperti infokus, *slide*, dan *speaker*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adji Dovan Tri Rahmawan Dan Sukarmin. 2013. Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Pergeseran Konsep Siswa Pada Ketiga Level Representatif Kimia (Makroskopis, Submikroskopis, Dan Simbolik) Pada Materi Pokok Larutan Penyangga Untuk Siswa Kelas XI SMAN 1 Kertosono Nganjuk. *Unesa Journal Of Chemical Education. Vol. II (2). 95 – 100*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Azhar Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Inesa Wijaya. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* Pada Mata Pelajaran Perekrayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Vol IV (3). 957-963*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya. Surabaya.
- Kusnari Hernawati. 2009. *Modul Pelatihan Autoplay Media Studio*. FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Latif Risyda Shubhi. 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. Vol IV (1). 83-91*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang. Malang.
- Nur Anwar, Rahmah Johar, Dadang Juandi. 2015. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan *Open-Ended* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SMP. *Jurnal Didaktik Matematika. Vol II (1). 52 – 63*. Program Studi Magister Pendidikan Matematika Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh
- Putri Utami Suseno. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Video* Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untuk Sub Materi Segiempat di kelas VII SMP. *Skripsi Dipublikasikan*. FMIPA Pendidikan Matematika Universitas Negeri Gorontalo. Gorontalo.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Unggul Sudarmo. 2013. *Kimia untuk SMA/MA Kelas XI*. Erlangga. Jakarta.