

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al Mujahidin Samarinda

^{1*}Risty Rismawati, ²Husni Idris, ³Khusnul Khatimah

¹²³Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

E-mail: : ristyrisma06@gmail.com, husni_idris@uinsi.ac.id, khusnulkhotimah.uinsi@gmail.com

*Corresponding Author e-mail: * ristyrisma06@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi yang menuntut peningkatan kualitas SDM, termasuk dalam pendidikan. Di MI Al Mujahidin Samarinda, pembelajaran IPAS masih terbatas pada buku cetak dan siswa mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis *autoplay* serta mengetahui kevalidan media tersebut guna mempermudah pemahaman siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Model desain penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang memiliki 5 tahapan yang disederhanakan berdasarkan kebutuhan peneliti menjadi 4 tahapan yaitu ADDE (*Analyze, Design, Development, Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan dengan observasi untuk mendapatkan informasi lokasi, kondisi, serta sarana dan prasarana sekolah, penyebaran angket kepada ahli media untuk menentukan tingkat kelayakan produk kemudian untuk melihat tingkat kevalidan dari produk media *autoplay* dilakukan penyebaran angket kepada peserta didik dan dokumentasi sebagai bukti proses penyebaran angket. Penelitian dilaksanakan di MI Al Mujahidin Samarinda pada kelas VA dan VB. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al Mujahidin Samarinda yang telah dikembangkan dikatakan sangat layak untuk diujicobakan di lapangan oleh ahli materi dan ahli media dengan persentase penilaian ahli materi sebesar 84,09% dan penilaian ahli media sebesar 96,25%. Hasil uji keterbacaan pada kelompok kecil sebesar 89,7% dan kelompok besar sebesar 87,08%. Hal ini mengindikasikan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V MI Al Mujahidin Samarinda yang dihasilkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Autoplay Media Studio*, dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Abstract

This research is motivated by the rapid development of technology that demands an increase in the quality of human resources, including in education. In MI Al Mujahidin Samarinda, IPAS learning is still limited to printed books and students have difficulty understanding the material. This study aims to develop autoplay-based learning media and what percentage of the validity of Autoplay Media Studio-based IPAS learning media for grade V MI Al Mujahidin Samarinda to facilitate student understanding. The method used in this research is the Research and Development (R&D) method. The research design model used in this study is the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) research and development model which has 5 stages. However, it is simplified based on the needs of researchers into 4 stages, namely ADDE (Analyze, Design, Development, Evaluation) Data collection in this study was carried out by observation to obtain information on the location, conditions, and facilities and infrastructure of the school, distributing questionnaires to media experts to determine the feasibility level of the product then to see the level of validity of the autoplay media product, distributing questionnaires to students and documentation as evidence of the questionnaire distribution process. This research was conducted at MI Al Mujahidin Samarinda in classes VA and VB. Based on the results of research and data analysis, it shows that the Autoplay Media Studio- based Learning Media on IPAS Class V Subjects MI Al Mujahidin Samarinda that has been developed is said to be very feasible to be tested in the field by material experts and media experts with a percentage of material expert assessment of 84.09% and media expert assessment of 96.25%. The results of the readability test in small groups amounted to 89.7% and large groups amounted to 87.08%. This indicates that the Autoplay Media Studio-based Learning Media on Natural and Social Sciences (IPAS) Class V MI Al Mujahidin Samarinda produced in this study is declared very feasible to be applied in IPAS learning.

Keywords: Learning Media Development, Learning Media, Autoplay Media Studio, and Natural and Social Sciences.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aktivitas menciptakan suasana belajar di mana memberi kesempatan aktif kepada peserta didik dalam mengembangkan keahlian dan kemampuan mereka. Karenanya, mereka bisa memiliki pondasi agama yang kuat, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang positif, kecerdasan yang tinggi, serta kemampuan yang berguna untuk diri mereka sendiri serta masyarakat sekitar. Pendidikan mencakup pengajaran, keterampilan khusus, pengetahuan, evaluasi, dan kebijaksanaan (Setiani, 2024).

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. khususnya Pasal 1 ayat 1 yaitu ditegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Kemendikbud, 2023).

Kata pendidikan akan selalu berkaitan dengan aktivitas manusia, terutama dalam

interaksi antara pendidik dan peserta didik yang didukung oleh lingkungan serta fasilitas pendidikan. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka.

Dalam Q.S. Ta-ha ayat 114 (qur'an.kemenag.go.id, 2025), Allah Swt. berfirman:

فَعَلَىٰ هَٰذَا الْمَلِكِ الْحَقُّ وَلَئِنَّكَ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقَالَ لَكَ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ۝ ١١٤

Terjemah: *"Dan katakanlah: Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan".*

Kandungan ayat ini bertujuan untuk menunjukkan betapa pentingnya terus belajar dan menuntut ilmu, yang sejalan dengan pengembangan media sebagai alat untuk memperluas dan memperkaya cakupan proses pembelajaran, menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah di akses oleh berbagai kalangan.

Dalam Pendidikan, proses pembelajaran terdapat 3 aspek yang diukur menurut Benjamin S. Bloom yakni aspek kognitif, afektif, psikomotorik (Iriani dan Ramadhan, 2019). Aktivitas belajar selalu berkaitan dengan adanya interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pendidik dan peserta didik harus berinteraksi dengan baik untuk meminimalisir kekeliruan penyampaian materi pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran juga harus didukung oleh media pembelajaran supaya pembelajaran tetap bisa berjalan secara dinamis dan efisien (Zainudin, 2023) sehingga dapat menghindari gangguan, kekhawatiran, dan kebingungan di kalangan peserta didik dalam proses belajar (Daniyati, et.al., 2023).

Perkembangan teknologi pada masa ini begitu pesat, dan harus sejalan dengan pertumbuhan kualitas sumber daya manusia, sehingga tujuan pembangunan yang tepat juga seperti ilmu pengetahuan dan teknologi (Hidayah, 2018). Penggunaan teknologi, khususnya di bidang multimedia seperti komputer, sangat luar biasa. Ada beberapa sektor kehidupan yang sudah memanfaatkan serta menggunakan multimedia salah satunya sektor pendidikan (Sohibun dan Ade, 2017). Dengan kemajuan teknologi pendidik diharapkan dapat berinovasi dalam proses pembelajaran agar pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik, fleksibel, dan mudah dipahami, yakni dengan memanfaatkan beragam program yang mampu menghasilkan media pembelajaran, salah satunya ialah Media Autoplay Studio. Salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ialah Autoplay Media Studio.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al Mujahidin Samarinda, selama proses pembelajaran hanya mengandalkan media buku cetak seperti buku dan LKS. Selain itu dalam pembelajaran IPAS di kelas ini belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay. Maka sebagai upaya mencapai suatu indikator pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS untuk membuat pembelajaran menjadi efektif, kreatif, dan memotivasi peserta didik dalam menerima materi maka di sini dikembangkan media pembelajaran berbasis Autoplay media studio.

Autoplay merupakan flash pengembang media interaktif yang berbasis multimedia model *authoring*. Keberadaan berbagai fitur pada *software* ini memungkinkannya dapat digunakan sebagai media penunjang proses belajar mengajar di kelas (Bahri et.al., 2018). Media ini didesain semenarik mungkin dan dilengkapi fitur-fitur video, gambar dan audio sehingga peserta didik dapat lebih antusias dalam

pembelajaran (Kusdisiah, 2018).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan selama proses pembelajaran IPAS bahwa 56% peserta didik merasa bingung dengan penjelasan materi IPAS di kelas dan 67% peserta didik sering kesulitan memahami materi IPAS di kelas. Sebanyak 92% Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas berbasis media cetak seperti buku dan LKS tanpa diimbangi dengan media audiovisual yang menarik seperti slideshare, video animasi pembelajaran. Sehingga hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan kesulitan memahami materi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu diperlukanlah suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS. Berdasarkan penjabaran yang tertera di atas jadi diperlukannya suatu media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS dalam suatu media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio. Media ini terdapat banyak sekali icon-icon animasi yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Tinjauan Pustaka

a. Konsep Dasar Pengembangan

Berdasarkan *KBBI*, pengembangan ialah proses, cara, atau perbuatan mengembangkan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, 2025). Kamus Umum Bahasa Indonesia yang ditulis WJS Poerwadarminta menyebutkan bahwasanya pengembangan ialah suatu perubahan aktivitas yang menyuluruh atau peningkatan pemikiran, pengetahuan dan sebagainya (Poerwadarminta, 2003). Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses yang melibatkan pengembangan berbagai bagian produk, termasuk desain, prosedur, dan validasinya.

Model Penelitian Pengembangan ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi (Analysis, Design, Development or production, implementation or Deleverly dan Evaluations). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini melibatkan analisis kinerja produk, melakukan perbaikan berdasarkan penemuan baru, dan memodifikasi produk agar sesuai dengan lingkungan produk tersebut dipergunakan dengan mengadakan uji lapangan. Proses mewujudkan atau menyempurnakan produk melalui pengujian lapangan (Rusmayana, 2021). Oleh karena itu, produk yang dikembangkan dan diuji kevalidannya harus memenuhi persyaratan sebenarnya.

Dalam bidang pendidikan, pengembangan adalah tindakan menciptakan bahan pembelajaran yang dirancang secara logis dan metodis, dengan memperhatikan potensi dan kemampuan siswa, serta memikirkan setiap tahapan proses pembelajaran. Ringkasnya, pengembangan media pembelajaran merupakan aktivitas memahami, membangun, atau menyempurnakan suatu produk untuk dipergunakan pada penyampaian materi.

b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu variabel yang menentukan keberhasilan pembelajaran dalam penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Kata

medium berasal dari kata latin medius, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", sehingga media dapat dilihat sebagai pembawa pesan antara sumber pesan dan penerima yang dituju (Arsyad, 2017). Selanjutnya, menurut Rudy Sumarsono bahwa media belajar merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sumiharsono, 2017).

Media pembelajaran sangat penting untuk efektivitas proses dalam mencapai tujuan belajar. Sehingga dalam memilih media harus sesuai dengan tujuan, sumber, teknik, penilaian, dan tingkat keterampilan peserta didik agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif. Oleh sebab itu guru perlu memiliki pengetahuan mengenai keragaman dan jenis media agar bisa menyeleksi kesesuaian media dengan materi sebelum melaksanakan pemilihan dan penentuan media, dan akhirnya, menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran berusaha untuk membangkitkan minat peserta didik dalam belajar, membangun antusiasme belajar, menciptakan rasa ingin tahu tentang apa yang mereka lihat, dan mendorong mereka untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini yang mempengaruhi psikologis dalam diri peserta didik sehingga dengan memakai media ketika pembelajaran berlangsung mampu memunculkan suasana tidak membosankan dalam belajar serta membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan (Ulya dan Hidayah, 2017).

Media pembelajaran, menurut berbagai definisi yang ada, merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar. Segala hal yang dapat menyampaikan informasi dan merangsang pikiran peserta didik dianggap sebagai media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dalam proses belajar dapat sangat mendukung penyampaian materi secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Umar, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Peserta didik yang lambat atau kurang mampu menyerap materi dapat dibantu oleh media pembelajaran dalam bentuk teks atau verba (Kustandi dan Darmawan, 2020). Media dikelompokkan menjadi empat, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan multimedia (Kusuma et.al., 2013). Dengan hadirnya media pembelajaran yang inovatif ini membuat peserta didik lebih interaktif ikut serta dengan media pembelajaran yang digunakan (Syafiruddin dan Utari, 2022).

c. Autoplay Media Studio

Autoplay Media Studio ialah program untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan memasukkan beragam bentuk media seperti gambar, suara, video, teks, dan flash ke dalam presentasi Anda. Aplikasi ini kita dapat membuat tampilan autorun presentation yang didalamnya terdapat tombol-tombol yang berguna untuk menampilkan beragam file seperti: video, foto, Ms. Word, flash dan beragam macam file lainnya. Autoplay Media Studio dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran interaktif, walaupun yang menggunakan bukan seorang programmer. Dengan sedikit imajinasi, siapa pun dapat menggunakan perangkat lunak ini untuk menghasilkan proyek yang terlihat profesional (Bahri, et.al., 2018).

Adapun contoh singkat langkah-langkah penggunaan Autoplay Media Studio

yang peneliti gunakan yaitu membuat produk baru, gambar, label/tulisan pendek, tombol *button*, teks paragraf, *slide show*, *flash*, pdf, dan *hyperlink* (Nasution, 2014). Aplikasi Autoplay Media Studio ini tersedia untuk diunduh secara gratis di internet. Namun demikian, template yang bisa dipilih terlalu sedikit dan monoton (Anggraini, 2022).

d. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, kebudayaan dan sejarah (Suhelayanti, et.al., 2023). IPAS atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikembangkan oleh para ahli melalui serangkaian proses ilmiah yang dilakukan secara teliti dan hati-hati.

Menurut tokoh Carin and Sund mengemukakan bahwa sains merupakan pengetahuan yang sistematis, berlaku secara umum, serta berupa kumpulan data hasil observasi atau pengamatan dan eksperimen. Ini menunjukkan bahwa semua aktivitas dalam sains berhubungan dengan observasi dan eksperimen. Secara sederhana, sains juga dapat didefinisikan sebagai apa yang dilakukan oleh para ilmuwan. Dengan kata lain, sains bukan hanya merupakan kumpulan pengetahuan mengenai benda, atau makhluk hidup, melainkan menyangkut cara kerja, cara berfikir, serta cara memecahkan masalah. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah tertentu untuk mengetahui peristiwa alam tersebut, agar tidak berdampak negatif bagi kehidupan manusia (Sujana, 2014). Dalam hal ini, sains mempunyai nilai-nilai pendidikan yang tinggi, yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan (Kelana, 2021).

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D). Model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang memiliki 5 tahapan (Rayanto, 2020). Akan tetapi, model disederhanakan berdasarkan kebutuhan peneliti menjadi 4 tahapan, yaitu ADDE (*Analyze, Design, Development, Evaluation*) Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan observasi untuk mendapatkan informasi lokasi, kondisi, serta sarana dan prasarana sekolah, penyebaran angket kepada ahli media untuk menentukan tingkat kelayakan produk kemudian untuk melihat tingkat kevalidan dari produk media *autoplay* dilakukan penyebaran angket kepada peserta didik dan dokumentasi sebagai bukti proses penyebaran angket. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al Mujahidin Samarinda pada kelas VA dan VB.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Desain Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran Autoplay IPAS pada Bab Harmoni dalam Ekosistem. Desain media ini dikembangkan dengan software Autoplay Media studio 8. Peneliti merancang semua komponen dalam media pembelajaran Autoplay Media studio seperti berupa komponen

dalam media pembelajaran Autoplay yaitu cover halaman depan, menu utama, petunjuk penggunaan tombol, pendahuluan, komponen inti, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, profil pancasila Rahmatan Lil 'Alamin, materi rantai makanan, video rantai makanan, latihan soal rantai makanan, materi jaring-jaring makanan, video jaring-jaring makanan, latihan soal jaring-jaring makanan, materi piramida makanan, video piramida makanan, latihan soal piramida makanan, kunci jawaban soal latihan, evaluasi, kesimpulan, referensi, pengembang, penutup.

Tabel 1. Desain Prototype

Desain Prototype	
1	2
	
3	4
	

5		6	
7		8	
9		10	
11		12	

13	 Jaring-jaring makanan merupakan kumpulan rantai makanan yang saling berkaitan pada satu ekosistem yang sama. Hal ini terjadi karena dalam ekosistem yang sama, makhluk hidup yang sama bisa berada pada lebih dari satu rantai makanan. Pada jaring-jaring makanan, konsumen bisa memiliki peran yang berbeda. Perhatikan jaring-jaring makanan diatas! Pada predator di atasnya, di atasnya bisa berperan sebagai konsumen 2, namun juga bisa berperan sebagai konsumen 1.	14	 Latihan Soal Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan benar! 1. Apa itu rantai makanan? 2. Bagaimana makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan lainnya? 3. Bagaimana hubungan antara tanaman dan hewan dalam satu ekosistem? 4. Bagaimana makhluk hidup pada suatu ekosistem mendapatkan energi? 5. Apa saja peran makhluk hidup dalam rantai makanan? 6. Menurut kalian ada dimana posisi dalam rantai makanan?
15	 CONTOH JARING-JARING MAKANAN MARI KITA CERMATI DENGAN SIKSAMA	16	 Piramida makanan adalah gambaran hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup. Selain itu, pada piramida makanan kita dapat melihat banyak energi yang tersedia. Masing-masing peran pada piramida makanan diletakkan seperti gambar berikut. Semakin rendah tingkatannya akan semakin banyak jumlah tumbuhan atau hewan yang termasuk di dalamnya. Sebaliknya semakin besar ukuran dan semakin sedikit jumlah hewan yang termasuk di dalamnya. Hal ini berkaitan dengan transfer energi yang terjadi antar makhluk hidup.
17	 Piramida Makanan	18	 Latihan Soal Jawablah soal-soal dibawah ini dengan tepat dan benar! 1. Mengapa makhluk hidup membutuhkan energi? 2. Bagaimana transfer energi terjadi pada suatu ekosistem? 3. Fungsi dari piramida makanan adalah? 4. Apa yang membedakan jaring-jaring makanan dan piramida makanan? 5. Apa yang bisa kita pelajari dari hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup?

19	 KESIMPULAN 1. Rantai makanan adalah hubungan makan dan dimakan dalam suatu ekosistem sebagai upaya untuk mendapatkan energi. 2. Jaring-jaring makanan adalah sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan dalam ekosistem. 3. Piramida makanan menggambarkan energi yang tersedia pada suatu ekosistem dan berkaitan juga dengan biomassa (jumlah populasi makhluk hidup dalam suatu ekosistem).	20	 Fungsi Jawaban Kunci Jawaban Soal Latihan Rantai Makanan 1. Rantai makanan adalah urutan makanan dan dimakan antara makhluk hidup yang terjadi secara berurutan. 2. makhluk hidup dalam satu ekosistem berkaitan satu dengan Kunci Jawaban Soal Latihan Jaring-jaring Makanan 1. Jaring-jaring makanan adalah kumpulan rantai makanan yang saling berhubungan dan tampak terjadi dalam suatu ekosistem. 2. Pada lintasan, kadal-ular Kunci Jawaban Soal Latihan Piramida Makanan 1. Makhluk hidup membutuhkan energi agar bisa mempertahankan hidupnya. 2. Transfer energi pada suatu ekosistem terjadi melalui rantai
21	 Isi A. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d dengan jawaban yang benar 1. ... 2. ... 3. ... 4. ... 5. ... 6. ... 7. ... 8. ... 9. ... 10. ... 11. ... 12. ... 13. ... 14. ... 15. ... 16. ... 17. ... 18. ... 19. ... 20. ... 21. ... 22. ...	22	 REFERENSI Ghozoni, Aninda Fitri. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V. Jakarta: Selatan Pustaka, 2021. Lis IPAS SD/MI Kelas V Semester 1 - (Rus. Merdeka) Indriyati Kiki. 2024. Mengenal Rantai Makanan. Sinar IPA SD. Yang diakses melalui https://youtu.be/7b0d4WU78u0 tanggal 14 Januari 2025. Siti Fatmahan. 2024. Video Pembelajaran Penjelasan Contoh Jaring-jaring Makanan. Yang diakses melalui https://youtu.be/27LNY7PuA58 tanggal 14 Januari 2025. Anisa Kurnias. 2024. Materi Piramida Makanan Kelas 5 SD Kurikulum Merdeka. Yang diakses melalui https://youtu.be/xxvQ8-E0u1Y tanggal 15 Januari 2025.
23	 Pengembang Nama : Risty Rismawati NIM : 21121040041 TTL : Lampung, 08 Juni 2002 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Ageng Muhammad Liris Samarinda Angkatan : 2021	24	 APAKAH ANDA YAKIN INGIN KELUAR? YES NO

2. Kevalidan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

a. Ahli Materi

Ahli materi terdapat 22 pertanyaan mengenai aspek kelayakan isi, penyajian, aspek kelayakan penyajian, aspek kebahasaan, dan Harmoni dalam Ekosistem. Detail hasil penilaian oleh ahli materi dapat ditemukan pada lampiran 5. Berdasarkan lampiran tersebut diketahui bahwa hasil uji validasi materi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay Media studio pada mata Pelajaran IPAS diperoleh skor 74 dengan persentase sebesar 84,09% sehingga media pembelajaran berbasis Autoplay Media studio pada mata Pelajaran IPAS yang dikembangkan termasuk dalam kategori layak.

b. Ahli Media

Instrumen validasi oleh ahli media terdapat 20 pertanyaan terkait pemilihan warna, pemilihan ukuran tulisan, tombol/button, kejelasan materi, ketepatan pemilihan background, tampilan gambar dan video, animasi dan sound. Hasil uji oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran 4. Berdasarkan lampiran 4 diketahui bahwa hasil uji validasi

media dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay Media studio pada mata Pelajaran IPAS diperoleh skor 77 dengan persentase sebesar 96,25% sehingga media pembelajaran berbasis Autoplay Media studio pada mata Pelajaran IPAS yang dikembangkan memiliki kelayakan yang sangat layak

c. Uji Keterbacaan Peserta Didik Kelas V MI Al Mujahidin

Kelayakan produk diukur dari data yang diperoleh dari uji coba media pembelajaran terhadap peserta didik kelas V MI Al Mujahidin. Uji coba dilakukan dengan meminta peserta didik mengisi angket penilaian terhadap media Autoplay. Ada beberapa tahap pada uji coba lapangan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar.

1) Uji kelompok kecil

Berdasarkan lampiran 4 diketahui bahwa uji keterbacaan kelompok kecil yang melibatkan 10 orang peserta didik kelas V A MI Al Mujahidin. Adapun hasil uji coba kelompok kecil seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Uji Kelompok Kecil

No. Responden	Total Skor Jawaban Responden	Total Skor Keseluruhan	Skor (%)	Keterangan
1	53	60	88%	Sangat Layak
2	49	60	82%	Sangat Layak
3	53	60	88%	Sangat Layak
4	52	60	87%	Sangat Layak
5	53	60	88%	Sangat Layak
6	53	60	88%	Sangat Layak
7	56	60	93%	Sangat Layak
8	59	60	98%	Sangat Layak
9	52	60	87%	Sangat Layak
10	59	60	98%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji keterbacaan tersebut diketahui bahwa hasil uji keterbacaan pada kelompok kecil dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada mata Pelajaran IPAS diperoleh skor rata-rata sebesar 89,7%, berdasarkan kriteria tingkat kelayakan produk menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* "Sangat Layak" menurut Akbar dalam Septina Purwaningrum (2021).

2) Uji kelompok besar

Uji keterbacaan kelompok besar yang melibatkan 23 orang peserta didik kelas V B MI Al Mujahidin. Adapun hasil uji coba kelompok besar seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Kelompok Besar

No. Responden	Total Skor Jawaban Responden	Total Skor Keseluruhan	Skor (%)	Keterangan
1	60	60	100%	Sangat Layak
2	47	60	78%	Layak
3	45	60	75%	Sangat Layak

4	50	60	83%	Sangat Layak
5	54	60	90%	Sangat Layak
6	57	60	95%	Sangat Layak
7	49	60	82%	Sangat Layak
8	47	60	78%	Layak
9	56	60	93%	Sangat Layak
10	50	60	83%	Sangat Layak
11	55	60	92%	Sangat Layak
12	51	60	85%	Sangat Layak
13	54	60	90%	Sangat Layak
14	53	60	88%	Sangat Layak
15	60	60	100%	Sangat Layak
16	60	60	100%	Sangat Layak
17	52	60	87%	Sangat Layak
18	59	60	98%	Sangat Layak
19	48	60	80%	Layak
20	47	60	78%	Layak
21	52	60	87%	Sangat Layak
22	47	60	78%	Sangat Layak
23	50	60	83	Sangat Layak
Rata-rata			87%	

Berdasarkan hasil uji keterbacaan tersebut diketahui bahwa hasil uji keterbacaan pada kelompok besar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* Media Studio pada mata Pelajaran IPAS diperoleh skor rata-rata sebesar 87,08%, berdasarkan kriteria tingkat kelayakan produk menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* “Sangat Layak” menurut Akbar dalam Septina Purwaningrum (2021).

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* Media Studio diawali dengan tahap analisis, tahapan ini mencakup analisis kebutuhan dan masalah pembelajaran di kelas. Tahap kedua adalah desain, tahapan ini meliputi penetapan jenis media, perancangan yang mendukung tujuan pembelajaran, pengembangan materi, referensi, dan evaluasi . Tahap ketiga adalah pengembangan, yaitu pembuatan produk media pembelajaran *Autoplay* Media Studio pada materi IPAS. Tahap evaluation, tahapan ini meliputi peninjauan dosen dan validasi ahli materi serta media untuk kelayakan dan peningkatan kualitas.

Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Media Studio pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al Mujahidin Samarinda yang telah dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi dengan persentase sebesar 84,09%, oleh ahli media sebesar 96,25% dan dinyatakan sangat layak untuk di uji cobakan. Saat dilakukan uji keterbacaan kelompok kecil dan kelompok besar, Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Media Studio pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al Mujahidin

Referensi

- Anggraini, Amelia, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran PJOK Kelas IV SD/MI", *Skripsi*, 2022.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Bahri, Arsad, et.al., "Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran" dalam *Jurnal Proceeding Biology Education Conference* no.1, Vol. 15, 2018.
- Daniyati, Ani. et.al. "Konsep Dasar Media Pembelajaran", dalam *Journal of Student Research* edisi no. 1, Vol. 1, 2023.
- Hidayah, Nurul, "Analisis Kesiapan Mahapeserta Didik Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sebagai Calon Pendidik Profesional", dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* edisi no. 1, Vol. 5, 2018.
- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Iriani, Tuti dan M. Aghpin Ramadhan, *Perencanaan Pembelajaran untuk Kejuruan*, Jakarta: Kencana, 2019.
- Kelana, Jajang Bayu, *Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*, Cirebon: Edutrimedia Indonesia, 2021.
- Kemendikbud. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Bab I Tentang Ketentuan Umum Pasal 1, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2004.
- Kusdisiah, "Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi pada Peserta didik Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018", dalam *Jurnal Ilmiah Mandala Education* edisi no.2, Vol. 4, 2018.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, Jakarta: Kencana: 2020.
- Kusuma, Jaka Wijaya, et.al., *Dimensi Media Pembelajaran*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2013.
- Nasution, Syaiful Hamzah. *Membuat Media Pembelajaran dengan Autoplay Media Studio 8*, UMM The Learning University, 2014.
- Poerwadarminta, W.J.S., *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2003.
- Qur'an.kemenag.go.id, diakses pada 1 Januari 2025.
- Rayanto, Yudi Hari, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*, Pasuruan: Lembaga Academic & Research institute, 2020.
- Rusmayana, Taufik, *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai Pengganti Peraktek kerja Lapangan di Masa Pandemi Covid-19*, Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Setiani, Yeyen, "Upaya Guru dalam Mengatasi Kesulitan Membaca Peserta Didik Kelas II MI Al Mughaidin Samarinda", *Skripsi*, 2024.
- Sohibun dan Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. Tadris", dalam *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* edisi no.2, Vol. 02, 2017.
- Suhelayanti, et.al., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, Langsa:

- Yayasan Kita Menulis, 2023.
- Sujana, Atep, *Dasar-dasar Ilmu Pengetahuan Alam: Konsep dan Aplikasinya*, Bandung: UPI Press, 2014.
- Sumiharsono, Rudy, *Media Pembelajaran*, Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi. 2017.
- Syafiruddin dan Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, Palembang: Bening Media Publishing: 2022.
- Ulya, Rifky Khumairo dan Nurul Hidayah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan", dalam *Jurnal Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* no. 2, Vol. 4, 2017.
- Umar, "Media Pendidikan (Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran)", dalam *Jurnal Keislaman dan Peradaban* no. 1, Vol. 5 Vol. 5 No. 1, 2018.
- Zainudin, "Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik" dalam *Journal Pendidikan Islam* edisi no.3, Vol. 1, 2023.