Journal of Basic Education Studies **e-ISSN : 2656-6702**

Volume 7 | No 2

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* pada Materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar serta Gabungannya di Sekolah Dasar

Meiliya Dini Lestari[1], Yetti Ariani[2]
[1.2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

ARTICLE INFO

Keywords : Learning Media, Autoplay Media Studio, ADDIE Model

ABSTRACT

This research is based on the reality in elementary schools that there has been no development of valid and practical learning media, especially in learning media based on Autoplay Media Studio on a broad range of flat shapes. This research aims to develop learning media based on Autoplay Media Studio on a broad range of flat shapes in class V elementary school. This research is included in the Research & Development (R&D) type of research using the ADDIE model. The research process using the ADDIE model consists of five steps, namely: analysis, design, development, implementation, evaluation. The designed learning media is then validated by validators using a validation sheet in the form of a questionnaire. Product validation consists of validation from material experts, language experts and media experts. Then the product trial subjects at SDN 17 Pakan Kurai and product research subjects at SDN 02 Aur Kuning to find out the practicality of the learning media being developed. The results of the research developed showed the validity of Autoplay Media Studio-Based Learning Media Material for Determining the Area of Various Flat Shapes and Their Combinations in Class V Elementary School with a material validation value of 90%, a language validation value of 90%, and a media validation value of 93% with a very valid category. . Furthermore, the results of the practicality test of teacher responses received an average score of 94% and student responses received an average score of 94% in the very practical category. So, it can be concluded that the Learning Media Based on Autoplay Media Studio Material for Determining the Area of Various Flat Shapes and Their Combinations in Class V Elementary School which was developed is declared to be very valid and very practical as a learning media.

ARTIKEL INFO	ABSTRAK
Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Autoplay Media Studio,* Model *ADDIE*	Penelitian ini didasarkan atas kenyataan di Sekolah Dasar bahwa belum adanya pengembangan media pembelajaran yang valid dan praktis khususnya pada media pembelajran berbasis *Autoplay Media Studio* pada materi luas berbagai bentuk bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada materi luas berbagai bentuk bangun datar di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian *Research & Development* (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE.* Proses penelitian menggunakan model *ADDIE* ini terdiri dari lima langkah yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluastion*). Media pembelajaran yang dirancang kemudian divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk terdiri dari validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian subjek uji coba produk di SDN 17 Pakan Kurai dan Subjek penelitian produk di SDN 02 Aur Kuning untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian yang dikembangkan didapatkan hasil validitas Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar serta Gabungannya di Kelas V Sekolah Dasar dengan nilai validasi materi 90%, nilai validasi bahasa 90%, dan nilai validasi media 93% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji praktikalitas respon guru mendapat nilai rata-rata 94% dan respon peserta didik mendapat nilai rata-rata 94% dengan kategori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar serta Gabungannya di Kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sebagai media pembelajaran.
Corresponding author meiliyadinilestarii@gmail.com	JBES 2024

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini karena media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan belajar menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan ungkapan Wibawanto (2017) bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga proses belajar mengajar peserta didik lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

Menurut Hamid, dkk (2020) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan

siswa, sehingga hal tersebut dapat mendorong terciptanya proses belajar dan juga tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Arsyad (2014) mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang dapat membuat pembelajaran menjadi berhasil. Dalam menciptakan suatu media pembelajaran, guru haruslah menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik SD, karakteristik media pembelajaran anak SD dan kebutuhan peserta didik SD. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dengan karakteristik peserta didik SMP dan SMA sehingga media pembelajaran yang diberikan harus berbeda pula namun tetap sesuai dengan karakteristik peserta didik SD, misalnya peserta didik SD menurut Ariani dan Fatia (2020), yaitu senang belajar sambil bermain, menyukai hal-hal baru di sekelilingnya dan mudah mengingat pembelajaran yang bermakna. Karena usia sekolah dasar merupakan generasi yang berkembang dizaman teknologi, maka dibutuhkan media pembelajaran yang berasal dari berbagai teknologi.

Menurut Nasution (2021) *Autoplay Media Studio* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media seperti gambar, suara, video, dan teks ke dalam presentasi yang dibuat. *Autoplay Media Studio* merupakan *software* yang dapat mengintegrasikan beragam media seperti gambar, suara, film, halaman web serta file flash ke dalam satu *project*. Selain itu, *software* ini dapat dioperasikan secara *offline* dan mudah digunakan karena memuat beberapa *action* yang dapat dipilih, sehingga tidak menyulitkan pengguna yang tidak mempunyai kemampuan dasar tentang bahasa pemrograman. Guru dapat dengan mudah menggunakan *Autoplay Media Studio* dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif untuk memberikan inovasi pada pembelajaran matematika (Sofyan & Pradipta, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru kelas V di beberapa SD yaitu di SDN 17 Pakan Kurai, SDN 03 Pakan Kurai, SDN 19 ATTS, dan SDN 02 Aur Kuning peneliti memperoleh informasi mengenai permasalahan dalam pembelajaran terkait media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran khususnya

pembelajaran matematika. Guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, namun masih terbatas pada video pembelajaran yang ada di youtube. Belum ada media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru hanya menayangkan video pembelajaran dari youtube dan juga mengambil gambar dari internet. Hal ini dapat dijadikan peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan minat peserta didik dengan membuat media pembelajaran yang menarik, tidak membosankan, mudah dipahami, dan bermakna oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika materi menentukan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti sangat tertarik untuk membuat dan mengambangkan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* untuk pembelajaran matematika materi Menentukan Luas Berbagai Bengun Datar (segitiga, segiempat, dan segiempat) serta gabungannya dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Sehingga bisa menjadi solusi inovasi terbaru dalam media pembelajaran berbasis teknologi yang perlu diuji tingkat kevalidan dan kepraktisannya. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* pada Pembelajaran Matematika Materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar serta Gabungannya di Kelas V Sekolah Dasar "**

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sutarti dan Irawan (2017) penelitian pengembangan dalam pendidikan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Mengembangkan berarti memperdalam, memperluas, dan menyempurnakan produk yang sudah ada (Sugiyono, 2017).

Pada penelitian ini, akan digunakan model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analisys, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations.* Menurut Molenda (dalam Panggabean & Danis : 2020) model ADDIE adalah model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. Model ADDIE dianggap sebagai model yang lebih rasional dan lebih lengkap dibandingkan dengan model yang lain. Oleh karena itu, model ADDIE bisa digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran,

bahan ajar, dan juga modul dalam bentuk digital (Rohaeni, dalam Panggabean & Danis : 2020).

Menurut Kuncahyono (2018) model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu : analisis (*Analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*impelementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Prosedur Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Prosedur pengembangan model ADDIE menurut Kuncahyono (2018) adalah sebagai berikut:

1. ***Analyze*** **(Analisis)**

   Analisis kebutuhan diperlukan untuk membantu proses perancangan dan menganalisis berbagai kebutuhan dan keterbatasan yang ada di lapangan. Tahap ini merupakan tahap pengumpulan data dengan melakukan observasi dan wawancara awal ke lapangan. Observasi dan wawancara yang dilakukan menganalisis dan mengumpulkan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran, analisis kebutuhan guru dan analisis kurikulum.

2. ***Design*** **(Desain Media)**

   Pada tahap ini peneliti membuat rencana yang akan dilakukan setelah mendapatkan data awal dari hasil analisis sebelumnya. Proses desain berfokus pada pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran dan juga evaluasi.

3. ***Development*** **(Pengembangan)**

   Produk yang sudah jadi diuji validitasnya oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tujuan dari proses validasi yaitu untuk menyempurnakan produk media pembelajaran supaya dapat digunakan dalam pembelajaran. Setelah produk tersebut dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya dilakukan uji coba berskala terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan.

4. ***Implementation*** **(Implementasi)**

   Pada tahap implementasi yaitu mengimplemenatasikan media pembelajaran yang sudah melewati tahap uji validitas dan praktikalitas. Selama proses implementasi, media pembelajaran yang sudah dikembangkan diterapkan dalam kondisi yang sebenarnya.

5. ***Evaluation*** **(Evaluasi)**

   Tahap evaluasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui berapa tingkat kepraktisan media pembelajaran. Tingkat kepraktisan disini artinya adalah kemudahan dan kelayakan media pembelajaran ketika digunakan dalam proses belajar mengajar atau proses pembelajaran yang diujikan. Tahap evaluasi ini dilakukan pada tahap uji coba produk dan tahap implementasi dengan meminta guru dan peserta didik

untuk melakukan pengisian kuesioner atau angket sebagai salah satu respon dalam menggunakan bahan ajar selama pembelajaran berlangsung.

Uji Coba Produk

Subjek Uji Coba

Peserta didik serta guru kelas V SDN 17 Pakan Kurai sebagai sekolah uji coba, peserta didik dan guru kelas V SDN 02 Aur Kuning sebagai sekolah penelitian serta validator yang berjumlah 3 orang yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis. Data pertama diperoleh dari hasil validasi media pembelajaran materi menentukan luas berbagai bentuk bangun datar serta gabungannya di kelas V Sekolah Dasar yang akan dilakukan oleh validator. Data kedua diperoleh dari hasil uji praktikalitas yang diperoleh pada pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen validasi media pembelajaran

Instrumen validasi adalah lembar validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument validasi terdiri dari lembar validasi media, validasi materi dan validasi bahasa.

1) Instrument Validasi Materi

   Uji ahli materi bertujuan untuk mengkaji kalayakak isi materi sistematika materi dan segala sesuatu yang berhubungan dengan materi. Instrument validasi materi berupa angket kevalidan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dari segi materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar serta Gabungannya di Kelas V Sekolah Dasar.

2) Instrument Validasi Bahasa

   Uji validasi ahli media berguna untuk mengetahui standar minimal yang berhubungan dengan desain media pembelajaran, peneliti dapat mengumpulkan data apakah media pembelajaran yang dikembangkan menarik untuk digunakan.

3) Instrument Validasi Media

   Uji validasi bahasa berguna untuk mengetahui standar minimal yang berhubungan dengan tata bahasa yang benar, peneliti dapat mengumpulkan apakah media pembelajaran yang dikembangkan sudah menggunakan bahasa yang tepat.

Instrumen Praktikalitas Media Pembelajaran

Instrument praktikalitas digunakan untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument praktikalitas yang digunakan adalah:

1) Angket Respon Guru

   Angket respon guru digunakan untuk mendapatkan respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran yang

dikembangkan. Instrument ini diisi oleh guru setelah melaksanakan proses pembelajaran.

2) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik digunakan untuk mendapatkan respon peserta didik terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Instrument ini diisi oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang didapatkan melalui hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli dan data uji praktikalitas media pembelajaran melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik.

a. Analisis Data Validasi Ahli

Untuk mengkaji validitas produk yang dikembangkan, tahap ini akan digunakan pendapat dari ahli/validator. Instrument validasi adalah lembar angket yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, para ahli/validator diminta untuk mengisi lembaran instrument yang telah disediakan. Instrument yang diberikan memiliki 5 pilihan jawaban sesuai dengan konten pertanyaan. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian Validasi

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Modifikasi Riduwan dan Sunarto (Aulia & Masniladevi : 2021)

Setelah mendapatkan jumlah skor dari penilaian lembar validasi, kemudian dicari rata-ratanya, skor maksimal dan persentae skor penilaian. Dapat dihitung menggunakan rumus dari Purwanto (Salwani & Ariani : 2021), yaitu :

$$NP = \frac{R}{SM}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh

SM= Skor maksimum ideal.

Untuk mengukur nilai hasil akhir validitas menggunakan rumus dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani: 2021), yaitu

$$\overline{X} = \frac{\sum Xi}{n}\ x\ 100\%$$

Keterangan :

$\overline{X}$ = Rerata

$\sum Xi$ = Jumlah nilai dari tiap validator

n = jumlah validator

Untuk menentukan kevalidan dan kelayakan media pembelajaran berbasis

Autoplay Media Studio menggunakan tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Produk Range Persentase

Range Persentase	Kriteria
0 – 20%	Tidak Valid
21 – 40%	Kurang Valid
41 – 60%	Cukup Valid
61 – 80%	Valid
81 – 100%	Sangat Valid

Modifikasi dari Riduwan dan Sunarto (Salwani & Ariani : 2021)

b. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran

Angket respon peserta didik terhadap penggunaan produk yang dikembangkan di sekolah. Angket ini bertujuan untuk menguji praktikalitas dari produk yang dikembangkan. Data tentang respon peserta didik dan juga respon guru terhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dianalisis dengan ketentuan pada tabel berikut:

Tabel 3. Skala Penilaian Angket Peserta Didik dan Guru

Rentang	Konversi
1	Sangat Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Modifikasi Arikunto (Khairin & Ariani : 2022)

Nilai akhir perhitungan data angket dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \; X \; 100$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari

R = Skor mentah yang diperoleh dari peserta didik

SM = Skor maksimum

Tabel 4. Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran

Rentang	Kategori
86 – 100%	Sangat Praktis
76 – 85%	Praktis
60 – 75%	Cukup Praktis
55 – 59%	Kurang Praktis
00 – 54%	Tidak Praktis

Modifikasi Purwanto (Khairin & Ariani : 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kurikulum dan analisis kebutuhan guru serta peserta didik. Berdasarkan analisis kurikulum yang dilakukan diketahui bahwa kurikulum yang diterapkan pada sekolah adalah kurikulum merdeka. Hal itu sudah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan pada saat ini. Namun dalam penerapannya masih belum maksimal, hal itu dapat dilihat dari sumber belajar dan media pembelajaran yang kurang bervariasi serta pemanfaatan teknologi yang masih kurang dalam proses pembelajaran.

Analisis kebutuhan guru bertujuan untuk mengetahui hal apa saja yang dibutuhkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran yang dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas. Dari hasil wawancara diketahui bahwa di sekolah sudah tersedia sarana dan prasarana yang mendukung, akan tetapi penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru. Hal ini kurang sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka dimana guru dituntut untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga tidak lagi hanya berpusat pada guru saja melainkan dapat berpusat pada peserta didik.

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik diketahui bahwa: 1) peserta didik membutuhkan sumber belajar yang dapat memenuhi informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik, 2) peserta didik membutuhkan sumber belajar yang menarik sehingga menambah semangat peserta didik dalam belajar, 3) peserta didik membutuhkan sumber belajar yang baru dan interaktif untuk memotivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang media pembelajaran materi menentukan luas berbagai bentuk bangun datar serta gabungannya. Media pembelajaran dibuat bertujuan untuk memudahkan guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas V SD. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio.* Hasil media pembelajaran pada tahap ini digambarkan pada gambar berikut:







Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* ini meliputi tahap uji validitas dan uji praktikalitas.

Hasil Uji Validitas

Tahap uji validitas media pembelajaran dilakukan oleh para ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Yang menilai kevalidan produk media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

1) Hasil Uji Vliditas Aspek Materi

   Hasil uji validitas materi untuk mata pelajaran Matematika diperoleh dari Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd, Ph.D dengan menggunakan angket/ lembar validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali, tahap pertama dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 8 Maret 2024 diperoleh hasil 70% dengan kategori valid. Tahap kedua dilakukan pada hari Jum'at, tanggal 22 Maret 2024 diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid.

2) Hasil Uji Validitas Aspek Bahasa

   Hasil uji validitas aspek bahasa pada media pembelajaran diperoleh dari Bapak Dr. Chandra, M.Pd dengan menggunakan angket/ lembar validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali, tahap pertama dilakukan pada hari Kamis, 28 Maret 2024 diperoleh hasil 70% dengan kategori valid. Tahap kedua dilakukan pada hari Jum'at, 9 April 2024 diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid.

3) Hasil Uji Validitas Aspek Media

   Hasil uji validitas media pada media pembelajaran diperoleh dari Ibu Winanda Amilia, M.Pd.T dengan menggunakan angket/ lembar validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak dua kali, tahap pertama dilakukan pada hari Kamis, 21 Maret 2024 diperoleh hasil 73% dengan kategori valid. Tahap kedua dilakukan pada hari Selasa, 26 Maret 2024 diperoleh hasil 93% dengan kategori sangat valid.

Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari pengembangan media pembelajaran yang sudah dilakukan. Media pembelajaran ini diujicobakan di kelas V SDN 17 Pakan Kurai dengan jumlah peserta didik 26 orang yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 12 orang laki-laki. Hasil dari uji praktikalitas tersebut dapat dilihat berdasarkan angket respon guru dan peserta didik. Wali kelas V mengisi lembar angket penilaian respon guru sebagai uji praktikalitas setelah media pembelajaran diujicobakan kepada peserta didik. Hasil yang diperoleh yaitu 87% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan untuk hasil yang diperoleh dari respon peserta didik dengan persentase 92% dengan kategori sangat praktis.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi media pembelajaran, peneliti menerapkan media pembelajaran yang sudah dikembangkan pada kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilakukan di

SDN 02 Aur Kuning. Subjek penelitian sebanyak 27 peserta didik yang terdiri dari 12 orang perempuan dan 15 orang laki-laki. Berdasarkan perhitungan lembar praktikalitas, didapatkan nilai persentase kepraktisan dari respon guru adalah 100% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penilaian yang diberikan guru terhadap produk yang peneliti kembangkan sudah praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan membantu guru serta peserta didik dalam pembelajaran.

Uji praktikalitas pada angket respon peserta didik memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat praktis.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Tahapan evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk dari revisi yang dilakukan sesuai hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhioleh produk tersebut. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil dari angket respon yang diberikan pada saat uji validitas dan uji praktikalitas produk. Evaluasi dan perbaikan dilakukan sesuai dengan arahan dan masukan dari validator dan saran dari guru serta peserta didik.

PEMBAHASAN

Setelah melalui proses pengembangan dengan model ADDIE maka dihasilkan sebuah produk media pembelajaran menentukan luas berbagai bentuk bangun datar untuk kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* sudah sesuai dengan model ADDIE yang peneliti gunakan dalam penelitian ini. Menurut Kuncahyono (2018) model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu 1) analisis (*analysis*) yang terdiri dari observasi dan wawancara di lapangan, 2) perancangan (*design*) terdiri dari perancangan dan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio,* 3) pengembangan (*development*) terdiri dari tahap validasi dan revisi media pembelajaran serta uji coba produk, 4) implementasi (*implementation*) terdiri dari media pembelajaran digunakan di sekolah penelitian, dan 5) evaluasi (*evaluation*) yang menjadi tahap perbaikan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar serta Gabungannya di Kelas V Sekolah Dasar sudah sangat baik. Hal tersebut bisa dilihat dari hasil uji validitas media pembelajaran yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Uji validitas aspek materi memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid. Uji validitas aspek bahasa memperoleh hasil 90% dengan kategori sangat

valid. Uji validitas aspek media memperoleh hasil 93% dengan kategori sangat valid.

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran di sekolah uji coba mendapatkan penilaian yang baik, hal itu dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon guru dan respon peserta didik. Penilaian angket praktikalitas respon guru memperoleh hasil 87% dengan kategori sangat praktis dan penilaian dari 26 peserta didik memperoleh hasil 92% dengan kategori sangat praktis, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran di sekolah peneilitian juga mendapatkan respon yang baik, hal itu dapat dilihat dari hasil pengisian angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik. Angket respon guru memperoleh hasil 100% dengan kategori sangat praktis dan angket repson peserta didik memperoleh hasil 96% dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran Matematika materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar di Kelas V Sekolah Dasar.

SIMPULAN

1. Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* pada Materi Menentukan Luas Berbagai Bentuk Bangun Datar serta Gabungannya di Kelas V Sekolah Dasar" pada aspek materi diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid, kemudian pada aspek media diperoleh hasil 93% dengan kategori sangat valid, dan pada aspek bahasa diperoleh hasil 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* sudah valid dan layak untuk diuji cobakan di lapangan.
2. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji praktikalitas respon guru dan respon peserta didik di kelas V Sekolah Dasar baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Persentase tingkat kepraktisan di sekolah uji coba adalah 87% untuk respon guru dan 92% untuk respon peserta didik, sedangkan persentase tingkat kepraktisan di sekolah penelitian adalah 100% untuk

respon guru dan 96% untuk respon peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* sudah layak untuk digunakan di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, A., & Masniladevi. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. 5, 6*

Ariani, Y & Fatia, I. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar, Journal of Basic Education Studies. 3(2), 503-511

Hamid, Mustofa Abi, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis

Khairin, U & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Software Blender* Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai. 6(2),* 14317-14322

Kuncahyono. (2018). Pengembangan *E-Modul* (Modul Digital) dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah,* (Vol 2, No 2), 219 – 231

Nasution, Ahmad Sopri. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis IT dengan Menggunakan Media Autoplay 8. 1(1), 1-4

Panggabean, Nurul Huda & Danis, Arif. (2020). *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains.* Medan : Yayasan Kita Menulis

Salwani, Ririn & Ariani, Yetti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis *Articulate Storyline* 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai. 1*, 409-415

Sofyan, M. & Pradipta, T. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio* 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika. 5(2)*, 2065-2076

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan.* Bandung : Alfabeta

Sutarti, Tatik & Irawan, Edi. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan.* Yogyakarta : Deepublish