IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN

Research & Learning in Education

https://irje.org/index.php/irje



PERANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BIMBINGAN TIK KELAS XII MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO DI SMAN 1 PADANG SAGO

Afiliasi : *Inatitut Agama Islam Negeri Bukittinggi*

Muhammad Furqan ✉ *(1), Liza Efriyanti(2), Zulfani Sesmiarni(3), Supratman Zakir(4)*

Cp: *furqoan123459@gmail.com[1], lizafamuth@gmail.com[2], zulfanisesmiarni@iainbukittinggi.ac.id[3], supratman@iainbukittinggi.ac.id[4]*

First Received: (15 April 2022) Final Proof Received: (12 Juni 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dari adanya permasalahan yang sudah dilakukan observasi dari penulis di SMAN 1 Padang Sago yang ditemukan masalah dimana. saat proses pembelajaran berlangsung media yang disajikan masih berbentuk microsoft word yang ditampikan melalui LCD Proyektor, dan belum menggunakan media yang menarik untuk disajikan kepada siswa.Oleh karena itu penulis merancang multimedia pembelajaran menggunakan Autoplay Media Studio agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan multimedia penunjang pembelajaran Bimbingan TIK menggunakan Autoplay Media Studio yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo, yang terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian) dan distribution (pendistribusian). Dan Uji produk yang dilakukan pada penelitian ini ada tiga yaitu uji validitas yang diberikan kepada dosen ahli bidang atau ahli bidang studi, uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru studi mata pelajaran bimbingan tik dan uji efektifitas yang diberikan kepada dua guru bidang studi dan sepuluh siswa di SMAN 1 Padang Sago kelas XII. Berdasarkan hasil uji produk yang sudah dilakukan oleh penulis dari uji validitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,93 yang dinyatakan valid, dan untuk uji praktikalitas yang didapat dengan nilai rata-ratanya adalah 0,97 yang dinyatakan praktis dan untuk uji efektifitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,83 yang dinyatakan efektif.

Kata kunci: *Multimedia Pembelajaran, TIK, Autoplay Media Studio*.

ABSTRACK

This research was conducted from the existence of problems that have been observed by the author at SMAN 1 Padang Sago where the problems were found. when the learning process takes place the media presented is still in the form of microsoft word which is displayed through an LCD projector, and has not used interesting media to be presented to students. This is to produce a multimedia design that supports ICT Guidance learning using Autoplay Media Studio that is valid, practical and effective. The method used in this research is the Luther-Sutopo version of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six stages, namely concept (conception), design (design), collecting material (material collection), assembly (making), testing (testing) and distribution (distribution). And there are three product tests carried out in this study, namely the validity test given to lecturers who are field experts or field experts, practicality tests carried out by teachers of the subject of ICT guidance and effectiveness tests given to two teachers in the field of study and ten students at SMAN. 1 Padang Sago class XII. Based on the product test results that have been carried out by the author of the validity test, the average value is 0.93 which is declared valid, and for the practicality test, the average value is 0.97 which is declared practical and for the effectiveness test, the average value is obtained. the average is 0.83 which is declared effective.

Keywords: *Multimedia learning, TIK, Autoplay Media Studio.*

Copyright © 2022 Muhammad Furqan, Liza Efriyanti, Zulfani Sesmiarni, Supratman Zakir

Corresponding Author:

✉ Email Adress: furqoan123459@gmail.com (Bukittinggi, Sumatra Barat – Indonesia)

PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah menjadi bagian dari gaya hidup, apalagi dalam dunia akademik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan dan sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman [1].

Kemajuan Teknologi dan Informasi (TIK) saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap bidang pendidikan. Perkembangan TIK dapat dimanfaatkan pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik. Upaya menciptakan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik diharapkan dapat menunjang keaktifan, kreativitas peserta didik yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media Pembelajaran, Dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku atau perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya; sedangkan penerimaan informasi adalah siswa atau warga belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan pendidik dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Media berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran maupun sumber soal latihan. Media pembelajaran dapat dibuat dan dirancang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini, diantaranya dikolaborasikan dengan memanfaatkan smartphone atau yang dikenal dengan istilah mobile learning (m-Learning) [2].

Mobile learning dianggap sebagai tahap baru dalam pengembangan komputer dan pembelajaran jarak jauh. Definisi mobile learning sebagai e-learning menggunakan perangkat ponsel dan transmisi nirkabel, menganggap bahwa mobile learning sebagai generasi keempat dari lingkungan belajar elektronik. Perangkat mobile telah memberikan kebebasan pada orang untuk menggunakannya saat mereka butuhkan dimanapun dan kapan diperlukan. Dimanapun peserta didik berada proses pembelajaran tetap terjadi, hal ini bisa terjadi kapan saja dan dimana saja, dengan layanan yang ditawarkan oleh perangkat mobile yang menyajikan konten pembelajaran dan memungkinkan komunikasi nirkabel antara dosen dan mahasiswa . Selain itu, perangkat mobile juga memberikan kesempatan kepada peserta didik (siswa) dan pendidik (guru) untuk memanfaatkan waktu luang mereka saat bepergian untuk bertugas atau persiapan dalam pelajaran [3].

Menurut UU No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 menyatakan 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 aklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adapun tujuan pendidikan nasional terdapat dalam bab II pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 menegaskan fungsi dan tujuan pendidikan, yakni pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [4].

Teknologi memiliki peran yang sangat penting terutama bagi dunia pendidikan. Pendidikan tanpa memanfaatkan teknologi informasi akan menjadi lemah terutama di bidang mutunya. Akibat dari Covid-19 semua kegiatan dilakukan di rumah seperti bekerja dirumah, beraktivitas dirumah, dan kegiatan belajar mengajar pun yang harusnya dilakukan disekolah kini dilakukan secara daring, hal ini membuat peserta didik menjadi malas pada saat pembelajaran pada masa new normal saat ini dikarenakan sudah terbiasa di rumah.

Teknologi tentu diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia, termasuk dalam proses pembelajar, perpaduan kedua hal ini merupakan solusi yang tepat dalam belajar dimasa sekarang khususnya saat penerapan kebijakan new normal saat ini. Oleh sebab itu, proses penerapan pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik ketika memahami materi[5].

Dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 oktober 2021 dengan ibuk Mira Kartil,Skom bahwasanya di Sekolah Menengah Atas Negri 1 Padang Sago pada mata pelajaran Bimbingan TIK kelas XII saat proses pembelajaran berlangsung media yang disajikan masih berbentuk microsoft word yang ditampikan melalui LCD Proyektor, dan belum menggunakan muttimedia yang menarik untuk disajikan kepada siswa, dan penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa siswa , dan hasil dari wawancara, siswa tersebut mengatakan bahwa saat proses pembelajaran terkadang merasa bosan karena media yang di tampilkan kurang menarik, dari hal tersebut dapat saya simpulkan bahwa multimedia yang menarik dapat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, oleh karena itu multimedia pembelajaran berbasis autoplay media studio media studia sangat menunjang pada proses penyampaian materi saat proses pembelajaran berlangsung.

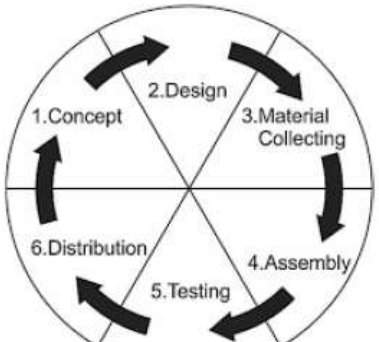
METODE

Waktu dan Tempat Penelitian

Tampat penelitian ini akan dilaksanakan di SMAN 1 Padang Sago, pada bulan Desember sampai selesai dengan cara mengumpulkan data dari siswa yang belajar Bimbingan TIK, selanjutnya penulis mengembangkan model pembelajaran berbasis android dan menulis laporan penelitian.

A. Jenis Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kefektifan produk tersebut [6]. R&D didefenisikan sebagai metode penelitian bertujuan untuk mencari temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi. Langkah penelitian yang penulis gunakan adalah dengan menggunakan model pengembangan Multimedia *Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Pengembangan media Luther-Sutopo terdiri dari *Concept* (konsep), *Design* (perancangan), *Material Collecting*, *Assembly* (pembuatan), *Testing*, dan *Distribution* [7].



e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Gambar 1. Model MDLC

B. Model Pengembangan Media

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Dari beberapa tahapan ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

1. Concept (konsep)

   adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).
2. Design (perancangan)

   adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.
3. Material Collecting

   adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.
4. Assembly (pembuatan)

   adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.
5. Testing

   dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alphatest) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.
6. Distribution

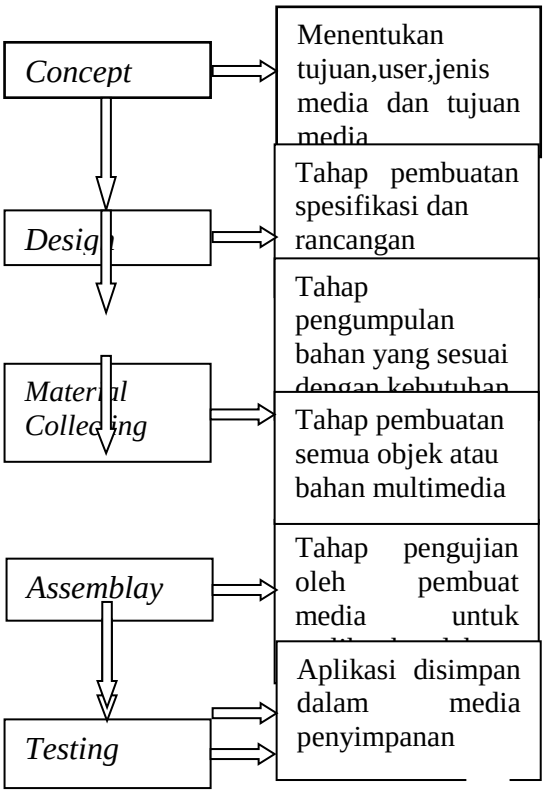
   tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut [8].

C. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis lakukan yaitu penelitian R&D dan Model pengembangan multimedia (MDLC) sistem luther sutopo.

Model Pengembangan Menurut Luther Sutopo	Tahapan

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482



Gambar 2. Model Pengembangan Luther Sutupo

D. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memadai, disebut dengan validitas isi. Semua komponen produk pembelajaran, antara satu dengan yang lainnya berhubungan secara konsisten, disebut dengan validitas konstruk. Indikator-indikator yang digunakan untuk menyimpulkan produk pembelajaran yang dikembangkan valid adalah validitas isi dan validitas konstruk.

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji maka perlu adanya uji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (expert). Pengujian dilakukan dengan membandingkan hasil angket tentang penilaian dari produk. Hasil angket uji validitas diolah dengan mengacu rumus statistik Aiken's V sebagai berikut :

$$V = \sum s/[n(c-1)]$$

Tabel 1. Kriteria Penentuan Validitas Aiken's V

Persentase %	Kriteria

06 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

Keterangan :
S : r – lo
lo : Angka penelitian validitas yang terendah
c : Angka penelitian validitas yang tertinggi
r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian
n : Jumlah penilai

Untuk menentukan validitas angka "V" diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken's V dari 0,60 – 1,00 dan tidak valid jika nilai Aiken's kecil dari 0,60 [8].

2. Uji Praktikalitas Produk

Aspek kedua penentuan kualiatas produk pembelajaran adalah kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna atau pemakai. Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar-pakar lainnya memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaanya model termasuk ketegori "baik"

Hasil angket praktikalitas diolah menggunakan rumus moment kappa, sebagai berikut:

$$\text{Moment Kappa (K)} = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$$

Keterangan :

K : moment kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk

Po : proporsi yang terealisasikan, di hitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji di bagi jumlah maksimal

Pe : proporsi yang tidak terealisasikan, di hitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan total yang di beri penguji di bagi jumlah nilai maksimal.

Menurut Boslaugh menjelaskan bahwa tidak ada standar yang pasti terhadap penilaian Kappa yang menyatakan penilaian dalam kategori tinggi atau rendah. Namun beberapa peneliti menggunakan kategori Kappa seperti berikut:

Kategori keputusan berdasarkan momen kappa yaitu : 0,81-1,00 sangat tinggi ; 0,61- 0,80 tinggi ; 0,41-0,60 sedang ; 0,21-0,40 rendah ; 0,01-0,20 sangat rendah dan <0,00 tidak valid [9].

Tabel 2. Kriteria Penentuan Praktikalitas Moment Kappa

Interval	Kategori
0,81-1,00	Sangat tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat rendah
≤ 0,00	Tidak efektif

3. Uji Efektifitas Produk

Aspek ketiga penentuan kualitas produk pembelajaran adalah keefektivitasan. Aspek keefektivitasan sangat penting untuk mengetahui tingkat atau derajat penerapan teori, atau model dalam suatu situasi tertentu.

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) sebagai berikut [10]:

$$< g >= \frac{(\% < sf > - \% < Si >)}{(100 - \% < Si >)}$$

Keterangan:

<g> : G-Score
<Sf> : Score akhir (Sesudah dibuat produk)
<Si> : Score awal (Sebelum dibuat produk)

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :
" High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7;
"Medium-g" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3;
" Low-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) <0.3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan media yang telah dirancang, penulis memperoleh hasil dengan menggunakan penelitian model MDLC versi Luther-Sutopo, sebagai berikut:

A. *Concept* (Pengonsepan)

Multimedia pembelajaran ini dirancang untuk guru mata pelajaran bimbingan tik agar dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan perancangan media pembelajaran ini adalah untuk memudahkan dan meningkatkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan minat serta daya tarik siswa terhadap pelajaran bimbingan tik. Hasil akhir dari perancangan media pembelajaran ini berupa file berbentuk Exe yang bisa di gnakan langsung oleh guru. Penyajian

media pembelajaran ini menggunakan music, gambar,dan kombinasi warna, serta adanya latihan dan Quis untuk menguji pemahaman siswa.(baru)

Multimedia pembelajaran ini dirancang untuk guru mata pelajaran Bimbingan TIK dalam mengajar di SMAN 1 Padang Sago untuk membantu pembelajaran di kelas. Tujuan perancangan ini adalah untuk memudahkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bimbingan TIK, seta untuk meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Hasil akhir dari perancangan multimedia pembelajaran ini adalah berupa file exe yang akan di barning ke dalam CD. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan suara, gambargambar yang menarik serta kombinasi beberapa warna sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini juga dilengkapi soalquiz, untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

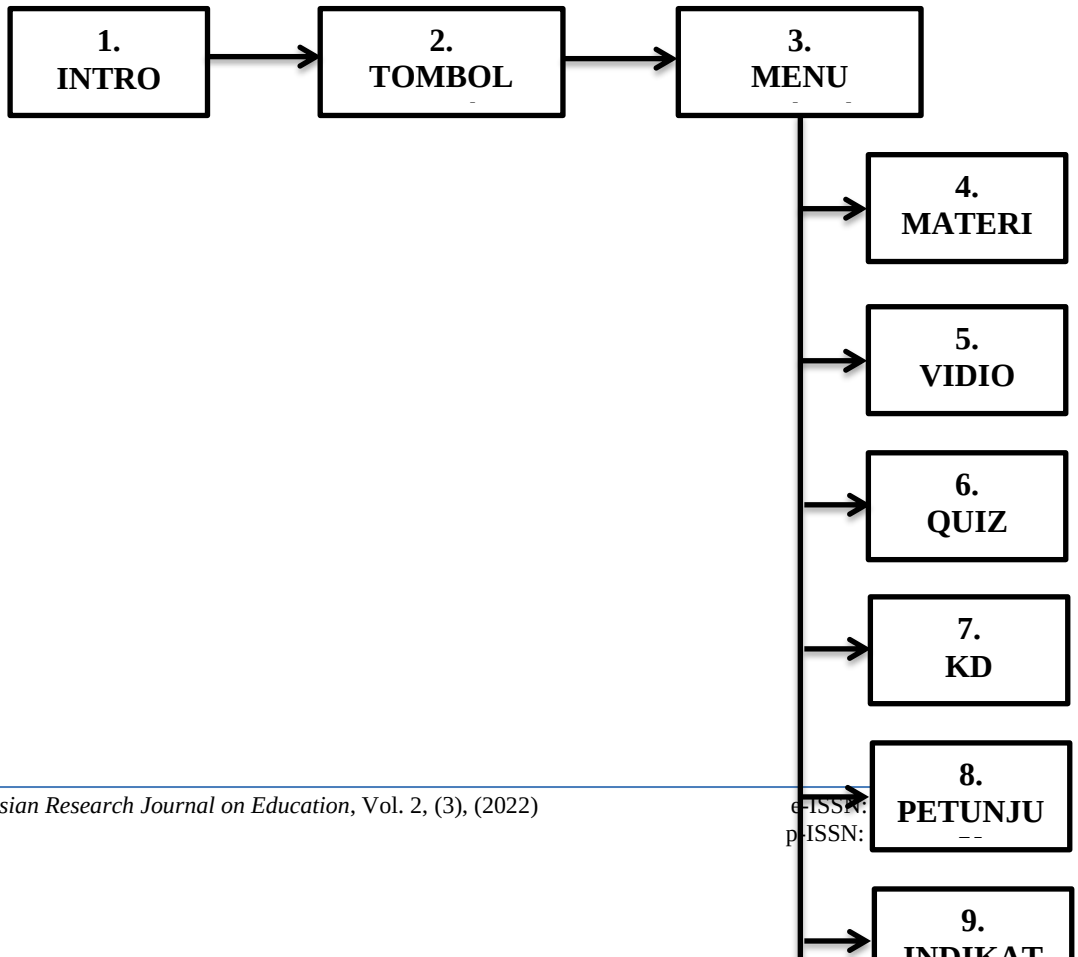
B. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur Navigasi, storyboard dan user interface

1. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu pada media pembelajaran Bimbingan TIK ini menggunakan desain struktur navigasi hirarki, karena menu yang ada saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi.

Struktur navigasi menu utama menjelaskan lokasi halaman-halaman intro, menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan setiap dalam menu tersebut. Hal tersebut dapat kita lihat pada gambar berikut ini :



e-ISSN:
p-ISSN:

Gambar 3. Struktur Navigasi

2. Desain Storyboard

Gambaran dari scane, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan yang akan dibuat pada perancangan Storyboard. Hasil dari perancangan Storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. Storyboard pada scene awal adalah halaman intro atau opening scane tombol mulai untuk masuk ke media pembelajaran dan selanjutnya adalah scane untuk menu utama.

Perancangan Storyboard secara ringkas untuk setiap scene dapat dilihat pada table dibawah :

Tabel 3. Storyboard Ringkas

Daftar Scane	Isi Scane
Scane 1	Materi
Scane 2	Vidio
Scane 3	Quiz
Scane 4	KD
Scane 5	Petunjuk
Scane 6	Indikator
Scane 7	Profil

3. Desain Interface

Aplikasi ini dirancang untuk tingkat MA, SMK, SMA sederajat, maka desain yang dibuat terdapat unsur gambar agar siswa tertarik menggunakan multimedia pembelajaran Bimbingan TIK. Berikut adalah rancangan antar muka dari aplikasi.

Tabel 4. Rancangan Antar Muka Aplikasi

Scane	Visual	Image	Audio
1	Corel Draw Untuk SMA Kelas XII Semester 2 Mulai	Background ,Tombol	Audio

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

2	Materi Vidio Quiz KD Petunjuk Indikator Profil	Background ,Tombol	Audio
3	Materi 1 Materi 2 Materi 3	Background ,Tombol	Audio
4	Materi 1 A Pengertian CorelDraw B Kegunaan CorelDraw C Cara membuka CorelDraw D Memulai CorelDraw E Lembar Kerja CorelDraw	Background ,Tombol	Audio
5	Materi 2 A Fungsi menu pada menu bar B Fungsi menu pada toolbar C Fungsi menu pada toolbox	Background ,Tombol	Audio
6	Materi 3 A Membuka dan Membuka File B Menyimpan Dokumen C Mengatur Setingan Halaman D Menambah dan Menghapus Halaman E Mengganti nama dan Mengganti	Background ,Tombol	Audio

			Bacround Halaman		
		F	Membuat Garis Bantu , Mengimpor dan Mengekpor Gambar		

C. *Material Collecting* (Pengumpulan Data)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang di kumpulkan adalah image atau gambar, foto, background, dan image pendukung lainnya. 1. Data text yang digunakan adalah text tentang materi pembelajaran Bimbingan TIK. 3. Data image yang digunakan adalah image background dan vektror.

D. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Seperti gambar *background* pada menu utama media pembelajaran yang dapat dilihat seperti gambar dibawah:



Gambar 4. Halaman Cover

Sumber: Hasil Penelitian (2021)

Gambar 4 di atas merupakan gambar background pada menu utama media pembelajaran. Pada background ini terdiri dari judul, gambar dan tombol yang akan mengarahkan ke menu selanjutnya.

E. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian aplikasi yang telah selesai. Apabila terjadi kesalahan, maka aplikasi akan diperbaiki kembali, jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu distribution. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan. Pada tahap pengujian, aplikasi diuji dengan metode blackbox.

Pengujian dengan metode blackbox adalah pengujian yang dilakukan antar muka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwasanya

fungsi – fungsi bekerja dengan baik dalam artian masuk diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian dapat berjalan dengan baik.

F. *Distribution*

Dalam tahap distribution ini,media pembelajaran yang sudah selesai dirancang akan di Publish kemudian diimport ke kaset atau perangkat penyimpanan lainnya dalam bentuk sebuah aplikasi (Exe). Multimedia Pembelajaran TIK ini hanya bisa dibuka dengan menggunakan Laptop karna multimedia ini tidak berbasis android. Dan multimedia pembelajaran ini hanya membutuhkan Laptop dan LCD Proyektor untuk menjalakannya serta menampilkannya.

G. Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

Uji validitas produk yang dilakukan dalam perancangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran bimbingan tik menggunakan autoplay media studio bertujuan untuk melihat kelayakan produk yang didalamnya terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek penyajian materi, aspek penggunaan bahasa, dan aspek intruksional desain.

Ketiga aspek tersebut menjadi tolak ukur dalam uji validitas produk yang di uji oleh para ahli media atau ahli bidang studi yaitu tiga orang dosen Iain Bukittinggi diantaranya : Bapak Firdaus Annas, M,Kom sebagai validator pertama yang memberikan penilaian uji validasi produk dengan nilai rata-rata 0,94, dan validator kedua di uji oleh ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd.,M.Kom dengan nilai rata-rata 0,97 dan untuk validator ketiga di uji oleh ibuk Rina Novita,S.Pd.,M.Kom dengan nilai rata-ratanya adalah 0,90. Dan dua orang Guru tik yaitu Ibuk Mirakatil Shmar, S.Kom dengan nilai 0,90 Ibuk Fitria Sari, S.Si dengan nilai 0,95. Maka nilai rata-rata yang dijumlahkan dari keseluruhan nilai validator di dapat nilai 0,93 dengan kriteria valid.

2. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas produk pada perancangan multimedia pembelajaran bimbingan tik menggunakan autoplay media studio yang sudah dirancang dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran bimbingan tik di SMAN 1 Padang Sago yang bertujuan agar media yang sudah dirancang praktik dan mudah digunakan dalam proses belajar-mengajar.

Kepraktisan produk tersebut dapat diukur dengan adanya penilaian dari dua guru tik yang menjadi praktikalitator yaitu: ibuk Mirakatil Shmar, S.Kom selaku guru tik di SMAN 1 Padang Sago yang memberikan penilaian dari hasil uji praktikalitasnya dengan nilai 1 dan praktikalitator kedua diuji oleh Ibuk Fitria Sari, S.Si memberikan penilaian dalam uji praktikalitasnya dengan nilai 0,94.

Hasil akhir rata-rata dari uji praktikalitas yang sudah dilakukan ke pada dua orang guru praktikalitator, maka diperolah hasil akhir persentase nilai yaitu 0,97. Oleh karena multimedia pembelajaran bimbingan tik menggunakan autoplay media studio yang telah penulis rancang sudah dikatakan praktis dan membantu dalam proses belajar-mengajar.

3. Hasil Uji Efektivitas Produk

Tahap selajutnya yang dilakukan penulis untuk menguji ke efektifitasan media yang sudah dirancang maka dilakukanlah uji efektifitas yang telah dibagikan kepada dua orang guru tik dan sepuluh orang siswa kelas XII di SMAN 1 Padang Sago untuk melihat apakah siswa tersebut tertarik untuk mempelajarinya, apakah siswa itu mengalami peningkatan pemahaman dari multimedia pembelajaran menggunakan autoplay media studio yang sudah dirancang dan apakah guru tik tertarik untuk menggunakannya. Maka setelah penulis menyebarkan angket kepada dua guru tik dan sepuluh siswa di SMAN 1 Padang Sago sebagai Efektifator, didapat nilai rata-ratanya adalah sebesar 0,83 dengan kategori tinggi. Dengan hasil yang didapat, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran menggunakan autoplay media studio efektivitas tinggi atau sangat efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yakni multimedia pembelajaran bimbingan tik ini telah dirancang dan dibuat menggunakan autoplay media studio yang menghasilkan output berbentuk media sehingga bisa digunakan oleh guru saat pembelajaran. Dan multimedia pembelajaran bimbingan tik menggunakan autoplay media studio ini dapat membantu para siswa terutama siswa kelas XII di SMAN 1 Padang Sago yang bisa membantu dalam memahami materi pembelajaran bimbingan tik, Dengan adanya multimedia ini diharapkan bisa membantu guru dalam menjelaskan pelajaran terutama pelajaran yang berkaitan dengan materi bimbingan tik, sehingga dengan adanya multimedia ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam belajar agar hasil proses pembelajaran akan lebih baik.

REFERENSI

Darimi, I. (2008). Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. Brain Cell Biol. vol. 36, no. 1–4, pp. 1–2.

Khomarudin, A. N, L. Efriyanti. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. vol. 3, no. 1.

Efriyanti, L. (2020). Aplikasi Mobile Learning sebagai sarana Pembelajaran Abad 21 pada Era Revolusi Industri 4.0. vol. 5, no. 1.

Marzuki. (2012). Politik Pendidikan Nasional dalam Bingkai Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. J. Penelit. Hum. vol. 17, no. 2, pp. 16–38.

Firyal, R. A. (2019). Pembelajaran Daring dan Kebijakan New Normal Pemerintah. vol. 3, no. 1.

Megawati, L. Efriyanti, Supriadi, H.A. Musril, S. M. Dewi. (2022). Perancangan Media Pembelajaran TIK Kelas XI Menggunakan Google Sites di SMA Negeri 1 Junjung Sirih. IRJE J. Ilmu Pendidikan, vol. 2, no. 1, pp 164-175.

Musril, H. A, J. Jasmienti, and M. Hurrahman. (2020). Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer. J. Nas. Pendidik. Tek. Inform., vol. 9, no. 1, p. 83.

Afrianti, S. et al. (2020). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. vol. 6, no. 2, pp. 2–7.

Fadila, R. R, W. Aprison, and H. A. Musril. (2021). Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemograman PHP/MySQL Di SMP Nurul Ikhlas. CSRID (Computer Sci. Res. Its Dev. Journal), vol. 11, no. 2, p. 84.

Darmawan, M. R and H. A. Musril. (2021). Perancangan Sistem Pendaftaran Audiens Seminar Proposal di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi. J. Teknol. dan Inf., vol. 11, no. 1, pp. 26–39.