

Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang

Silvia Afrianti¹, Hari Antoni Musril²

^{1,2,3}*Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Komputer, Fakultas FTIK, IAIN Bukittinggi,
Kampus 2 Jl. Gurun Aur Kubang Putih Kec. Aur Birugo Tigo Baleh, Bukittinggi
E-mail : silviaafrianti414@gmail.com¹, hariantonimusril@iainbukittinggi.ac.id²*

Abstract— Background of the problem in this research is the learning process is still using the lecture method and the media used in the learning process are still using ICT textbooks Where withusing this printed book causes learning to become monotonous and students get bored easily in learning. Therefore, researchers are interested in making media to attract students' interest to learn, namely Video Tutorial media. That Where is this Video Tutorial media very good for attracting student learning interests. This research uses the 4D version of the Research and Development (R&D) method, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The multimedia development model used in this study is the development model multimedia version of Luther Sutopo which consists of 6 stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. The results of the author's research in the form of video tutorial media using the autoplay media studio application that can be used by teachers and students on ICT subjects.

*Abstrak— Dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih menggunakan buku cetak pelajaran TIK. Penelitian ini menggunakan metode *research and Development (R&D)* versi 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi, uji pratikalitas oleh guru pelajaran TIK dan uji efektifitas oleh siswa. Hasil penelitian penulis berupa media video tutorial menggunakan aplikasi *autoplay* media studio yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini menggunakan metode *research and Development (R&D)* versi 4D, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi, uji pratikalitas oleh guru pelajaran TIK dan uji efektifitas oleh siswa. Hasil penelitian penulis berupa media video tutorial menggunakan aplikasi *autoplay* media studio yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran TIK.*

Kata Kunci— Video tutorial, metode *RnD*

I. PENDAHULUAN

Manusia Setiap manusia selalu menjalani proses belajar sepanjang hidupnya. Proses belajar tersebut disebabkan adanya interaksi antara manusia tersebut dengan lingkungannya. Karena itulah, belajar terjadi kapanpun dan dimanapun. Belajar ditandai dengan adanya perubahan pada perilaku seseorang yang disebabkan oleh berubahnya tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya [1].

Sehubungan dengan peningkatan kualitas pendidik, peran guru sangat menentukan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang berkualitas. Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 pasal 20 tentang guru dan dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Proses pembelajaran dikatakan bermutu bila dalam proses pembelajaran tersebut siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Guru mengusahakan terciptanya situasi yang tepat sehingga memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri peserta didik dengan mengarahkan segala sumber dan menggunakan strategi belajar mengajar yang tepat [2].

Dari penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa peran guru sangat menentukan proses belajar mengajar. Guru senantiasa berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan menggunakan media video tutorial[2].

Menurut Cecep video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep – konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Lebih lanjut Firdaus mengatakan bahwa video adalah rangkaian banyak gambar yang diputar secara cepat.

Kemudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tutorial adalah (1) pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) pengajaran tambahan melalui tutor. Sehingga dapat dikatakan bahwa tutorial adalah sebuah pengajaran yang dilakukan oleh seorang ahli kepada sekelompok orang (3).

Dari penjelasan di atas penulis dapat menyimpulkan

bahwa video tutorial merupakan sebuah rangkaian gambar hidup yang menyajikan informasi yang diberikan kepada sekelompok orang agar mampu memahami prosesnya. Dan dengan adanya media pembelajaran berbasis video tutorial siswa dapat dengan mudah memahami materi pelajaran TIK.

SMA Muhammadiyah adalah salah satu sekolah di Kota Padang Panjang yang dipimpin oleh Dra. Rusmaida Nasution sekolah ini memiliki mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Guru pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) hanya menggunakan alat peraga seperti proyektor dan masih menggunakan metode ceramah. Tabel 1.1 berikut merupakan data nilai semester 1 mata pelajaran tahun ajaran 2019/2020 dapat dilihat pada tabel berikut:

Berdasarkan tabel di atas, dari 20 siswa terdiri 16 siswa, 80% yang mendapatkan nilai Teknologi Informasi dan Komunikasi berada di bawah KKM. KKM untuk mata pelajaran TIK Kelas XII IPA di SMA Muhammadiyah Padang Panjang adalah 78. Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh banyak faktor, diantaranya karena

Tabel 1.1
Nilai MID Semester Ganjil Mata Pelajaran
TIK Kelas XII IPA Tahun Ajaran 2019/2020

No	Nama Siswa	Nilai
1	AMS	51
2	ATS	57
3	BSR	70
4	BM	80
5	DD	78
6	DAWS	74
7	FAR	72
8	FP	48
9	HJ	62
10	LR	83
11	ML	84
12	MIA	40
13	PAS	72
14	RJJ	73
15	RM	68
16	REP	66
17	SA	64
18	SY	63
19	VPM	68
20	YRF	76

Sumber: Tata Usaha (TU) SMA
Muhammadiyah Padang Panjang

masih menggunakan metode ceramah dan dalam melakukan praktek guru sangat cepat dalam mempraktekkannya.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru bidang studi Rahmadina Dwi Putri, S.Pd pada tanggal 13 Maret 2020 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang, sekolah hanya menggunakan media berupa papan tulis dan proyektor. Pada saat praktek banyak siswa tidak memahami pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga harus didatangi satu persatu. Dan hasil wawancara penulis dengan enam orang siswa kelas XII IPA di SMA Muhammadiyah Padang Panjang, penulis

mendapatkan keluhan dari siswa bahwa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ini cukup sulit dipahami, karena dalam proses pembelajaran guru kebanyakan memakai metode ceramah sehingga membuat siswa mengantuk dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada saat praktek guru menggunakan proyektor untuk menerangkan pembelajaran dan dalam melakukan praktek guru sangat cepat dalam mempraktekkannya, sehingga siswa banyak ketinggalan dalam proses praktek dan juga membuat ruang pembelajaran tidak kondusif lagi.

Untuk meningkatkan fokus siswa dalam belajar, guru dapat menggunakan media pembelajaran video tutorial. Video tutorial dapat digunakan sebagai suplemen pembelajaran yang konstruktif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. Dengan media ini siswa dapat mengulang materi pelajaran setiap saat. Pemakaian video tutorial ini menjadi maksimal dalam pembelajaran karena di SMA Muhammadiyah Padang Panjang jumlah komputer telah memadai.

Video tutorial ini dirancang menggunakan aplikasi autoplay. Aplikasi autoplay dapat membuat materi secara bervariasi dengan tampilan gambar, audio, dan video. Penyajian materi yang bervariasi dapat menunjang proses pembelajaran dimana siswa menjadi lebih aktif. Video tutorial memberi banyak waktu dan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar lebih banyak. Pemanfaatan video tutorial dapat memotivasi peningkatan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

II. LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh guru sebagai mediapenyampaian pembelajaran kepada siswa agar mampu memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran menjadi sarana penghubung dan komunikasi yang baik antara dua belah pihak yakni guru dan siswa.

B. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu program, untuk alat bantu, manipulasi dan menyampaikan informasi. TIK adalah payung besar *terminology* i yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi [3].

C. Storyboard

Papan cerita (*storyboard*) adalah salah satu cara alternatif untuk mensketsakan kalimat penuh sebagai alat perencanaan. Papan cerita menggabungkan alat bantu narasi dan visualisasi pada selembur kertas sehingga naskah dan visual terkoordinasi [4].

D. Struktur Navigasi

Peta navigasi merupakan rancangan hubungan dan

rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasi seluruh elemen aplikasi program multimedia dengan pemberian perintah dan pesan.

E. Perangkat Lunak Perancangan

Perangkat lunak merupakan seluruh perintah yang digunakan untuk memproses informasi. Perangkat lunak dapat berupa program maupun prosedur yang di dalamnya merupakan kumpulan perintah yang di mengerti oleh komputer. Sedangkan prosedur adalah perintah yang dibutuhkan oleh pengguna dalam memproses informasi [5].

1. Aplikasi *Autoplay*

Media pembelajaran yang memanfaatkan berbagai software teknologi memberi kontribusi terhadap ketuntasan hasil belajar yang memuaskan. Salah satu media pembelajaran yang berbasis TIK adalah media pembelajaran yang memanfaatkan *software AutoPlay Media Studio 8*.

AutoPlay Media Studio 8 merupakan perangkat lunak lebih cepat atau lebih baik yang dibuat untuk menggabungkan elemen multimedia (video, gambar, efek suara, musik dan animasi *flash*) [6].

2. *Movie Maker*

Movie Maker merupakan multimedia dari perangkat lunak komputer dalam bentuk animasi yang dapat disesuaikan dengan karakteristik dan lingkungan belajar siswa, terdiri dari gambar bergerak, suara dan teks, sehingga tidak bersifat audio atau visual saja [7].

F. Video Tutorial

Video Tutorial adalah rangkaian gambar hidup yang ditayangkan oleh seorang pengajar yang berisi pesan – pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil peserta didik

III. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

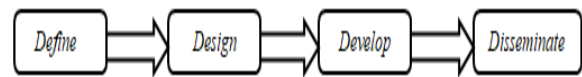
Penelitian ini telah selesai dilaksanakan pada bulan Mei - Juli 2020 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang dianggap penting untuk membuat rancangan media pembelajaran. Data yang didapatkan diolah untuk membuat rancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *autoplay* dalam materi berbentuk video tutorial.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. R&D didefinisikan sebagai metode penelitian bertujuan untuk mencari temuan,

merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi. Langkah penelitian yang penulis gunakan adalah model 4D. Tahap penelitian pengembangan model 4D dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4D ini terdiri dari pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*) dan penyebaran atau uji coba (*Disseminate*). Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada setiap tahap pengembangan Versi 4D dapat dijelaskan sebagai berikut [8]:



Gambar 3.1. Model 4D

C. Model Pengembangan Media

Model pengembangan media merupakan bentuk pendekatan yang digunakan dalam tahapan mengembangkan suatu media. Pada penelitian ini penulis menggunakan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* versi Luther-Sutopo. Pengembangan media Luther-Sutopo terdiri dari enam tahap, yaitu [9]:

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).

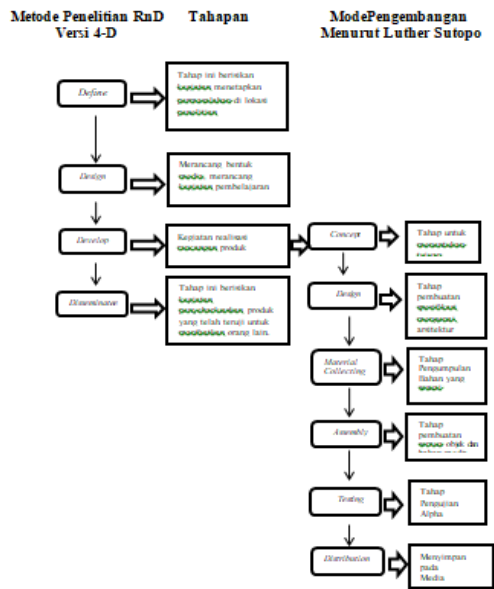
2. *Design* (perancangan), adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*, adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel 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. Tahap Penelitian Tahap penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasi metode RnD versi 4D dan model pengembangan multimedia dari Luther Sutopo. Gambar 3.3 berikut ini adalah skema tahapan penelitian.



Gambar 3.3 Gambar Tahap Penelitian(13)

1. Uji Validitas Produk

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 (31).

Hasil angket uji validitas diolah dengan mengacu rumus statistik Aiken’s V sebagai berikut (32):

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

Tabel 3.1 Kriteria Penentuan Validitas Aiken’s V

Persentase %	Kriteria
0,6 <	Tidak Valid
>=0,6	Valid

2. Uji Praktikalitas Produk

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 kategori “baik” (31).

Hasil angket praktikalitas diolah menggunakan rumus moment kappa, sebagai berikut (33):

$$K = \frac{p - pe}{1 - pe}$$

Tabel 3.2 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
0,01-0,20	Sangat Rendah
≤0,00	Tidak Praktis

3. Uji Efektivitas

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 (34):

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

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi media pembelajaran TIK berbasis video tutorial untuk kelas XII IPA SMA Muhammadiyah Padang Panjang menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio 8, Movie Maker, Adobe Photoshop dan CorelDraw.

B. Pembahasan

1. Define (Pendefenisian)

a. Studi Literatur

Sumber referensi yang di gunakan dalam penyusunan penelitian ini berasal dari buku atau jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian. Selain dari buku dan jurnal, sumber referensi.

b. Studi Lapangan

Penelitian ini melakukan metode observasi dan wawancara. Pedoman observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi di susun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SMA Muhammadiyah Padang Panjang.

2. Design (Perancangan)

Pada media ini juga terdapat beberapa video tutorial yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Dan pada media tersebut terdapat menu – menu atau tombol - tombol yang digunakan seperti tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Tabel Tombol

SILABUS
RPP
PRAKTEK
LATIHAN
PROFIL
KELUAR

3. Develop

a. Concept (Pengonsepan)

Media pembelajaran ini di desain menggunakan Autoplay Media Studio 8 media ini di desain untuk guru TIK agar dapat dipergunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat digunakan oleh siswa SMA Muhammadiyah Padang Panjang sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran TIK menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Perancangan media pembelajaran ini hasil dari produk yang di hasilkan nya berupa file, dan bisa digunakan tanpa menginstall aplikasinya terlebih dahulu. Penyajian media pembelajaran ini menggunakan suara, gambar – gambar yang menarik serta kombinasi beberapa warna sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini juga di lengkapi soal – soal untuk menguji sejauh mana pemahaman siswa akan materi yang diajarkan.

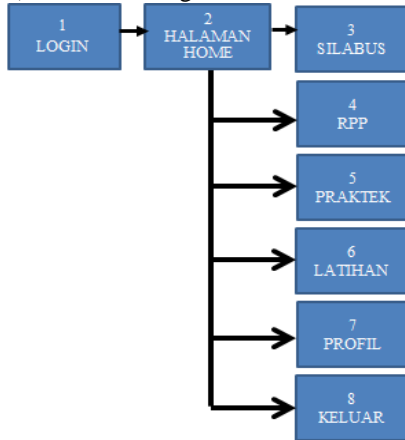
b. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur Navigasi, *Storyboard* dan *user interface*.

1. Desain Struktur Navigasi

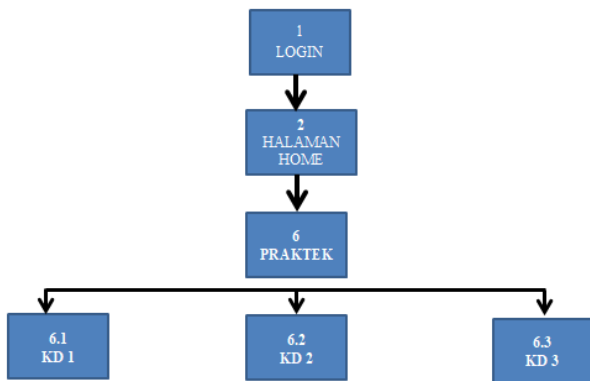
Struktur menu pada media pembelajaran video tutorial ini menggunakan desain struktur navigasi hirarki, karena menu ada yang saling berhubungan sehingga memungkinkan user untuk berhirarki dan lebih banyak navigasi.

a) Struktur Navigasi Menu Utama



Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

b) Struktur Navigasi Materi



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Materi

2. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan akan di buat pada perancangan *Storyboard*. Hasil dari perancangan *Storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *login* atau masuk *scene*

tombol mulai untuk masuk ke media pembelajaran dan selanjutnya adalah *scene* untuk halaman *home*.

Perancangan *Storyboard* dapat dilihat pada tabel di bawah:

Table 4.2 *Storyboard* Ringkas

Daftar Page	Isi Page
Page Login	Login
Page home	Home
Page Silabus	Silabus
Page RPP	RPP
Page Praktek	Praktek
Page Latihan	Soal-Soal
Page Profil	Biodata
Page Keluar	Keluar

3. Desain *Interface*

Aplikasi ini dirancang untuk tingkat SMA sederajat,

maka desain yang di buat terdapat banyak unsur link agar siswa tertarik menggunakan media pembelajaran.

c. Material *Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Material *Collecting* adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang di kumpulkan adalah image atau gambar, foto digital, background, dan image-image pendukung lainnya. Pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Hasil uji validitas produk

Hasil Validitas dari aplikasi media pembelajaran berbasis video tutorial ini dilakukan oleh 3 orang dosen ahli. Hasil lembar validitas dari 3 orang dosen ahli yaitu ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,88, bapak Dr. Iswantir M., M.Ag, dengan nilai 0,95, Ibuk Rina Novita, S.Pd, M.Kom dengan nilai 0,93 dan mendapatkan nilai akhir 0,92, yang di hitung dengan rumus Statistik Aiken's V, maka nilai dari aplikasi media pembelajaran berbasis android ini dinyatakan valid.

b. Hasil uji praktikalitas produk

Hasil uji kepraktikalitasan produk penelitian ditujukan kepada guru mata pelajaran TIK. Setelah melakukan proses perhitungan lembar kepraktisan dari guru yaitu ibuk Rahmadina Dwi Putri, S.Pd didapatkan nilai akhir 0,95, setelah di terapkan menggunakan moment kappa nilai kepraktikalitasan tersebut berada pada Interval 0,81 - 1,00 dengan kategori sangat tinggi.

c. Hasil uji efektivitas produk

Untuk uji efektivitas produk ditujukan kepada lima orang siswa yaitu:

Tabel 4.13 Hasil Uji Efektivitas

No	Nama	Nilai Efektif		Nilai G	Ket
		Sebelum	Sesudah		
1	BSR	36	92	0,875	Sangat Efektif
2	YRF	24	100	1	Sangat Efektif
3	MR	40	96	0,93	Sangat Efektif
4	PAS	20	100	1	Sangat Efektif
5	LM	40	100	1	Sangat Efektif
Jumlah				4,805	
Rata-rata				0,96	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas, terdapat nilai sebelum, sesudah, dan nilai G (rata-rata keuntungan) dimana setelah melakukan perhitungan lembar efektivitas dari lima orang siswa didapat nilai akhir 0,96.

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dapat disimpulkan bahwa rancangan media pembelajaran pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi menggunakan aplikasi autoplay media studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang dihasilkan sebuah media dengan format file dan bisa digunakan pada komputer tanpa aplikasi.

B. Saran

Dalam media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran TIK kelas XII IPA SMA Muhammadiyah Padang Panjang ini penulis menyerankan kepada :

1. Mahasiswa, guru atau dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
2. Para calon guru maupun guru dapat mengembangkan materi dari desain yang telah di rancang ini. Bagi pengguna atau siswa agar memberikan saran dan kritikan yang membangun kepada penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. H. Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi J. Diklat Tek. Pendidik. dan Keagamaan*, vol. 6, no. 2, pp. 97–117, 2018.
- [2] N. Basuki, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Menggambar Teknik," *PEDIKA (Jurnal Pendidik. Vokasi)*, pp. 1–16, 2011.
- [3] I. Darimi, "Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 111–121, 2017.
- [4] U. Khulsum, Y. Hudyono, and E. D. Sulistyowati, "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma," *DIGLOSIA J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 1, no. 1, pp. 1–12, 2018, doi: 10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12.
- [5] Y. Swara, G. Y. Kom. M., & Pebriadi, "Rekayasa Perangkat Lunak Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis Web," *J. TEKNOIF*, vol. 4, no. 2, pp. 27–39, 2016.
- [6] A. Bahri, W. Hidayat, and A. Q. Muntaha, "Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Using AutoPlay Media Studio 8 -based Media to Improve Students ' Activities and Learning Outcome : An Innovation of," *Proceeding Biol. Educ. Conf.*, vol. 15, no. 1, pp. 394–401, 2018.

- [7] R. Mahmudah and Mintohari, "Perangkat Hasil Belajar Siswa dengan menggunakan Multimedia Berbasis Movie Maker di Sekolah Dasar," *Multimed. Berbas. Movie Mak.*
- [8] R. R. Fadila, W. Aprison, and H. A. Musril, "Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemograman PHP / MySQL Di SMP Nurul Ikhlas," *Csrid*, vol. 11, no. 2, pp. 84–95, 2019.
- [9] H. A. Musril, Jasmienti, and M. Hurrahman, "Implementasi Teknologi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Perakitan Komputer," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, pp. 83–95, 2020.