

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TERPADU BERBASIS AUTOPLAY  
MEDIA STUDIO KELAS IV SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh:**

**NAMA: Siti Nurlatifah  
NPM: 1611100378**



**Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAN NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
TEMATIK TERPADU BERBASIS AUTOPLAY  
MEDIA STUDIO KELAS IV SD/MI**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-  
Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Dalam Ilmu  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh:**

**NAMA: Siti Nurlatifah  
NPM: 1611100378**

**Dosen Pembimbing:**

**Pembimbing 1: Dr. Sovia Mas Ayu, M.A  
Pembimbing 2: Anton Tri Hasnanto, M.Pd**

**Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAN NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi masalah yaitu peserta didik mengalami kesulitan pada materi abstrak. Ketertarikan peserta didik pada media gambar, audio, grafik, dan video animasi. Peserta didik sangat antusias menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia. Minimnya ketersediaan software pembelajaran tematik kelas iv dalam bentuk multimedia interaktif. Perlu adanya media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses, respon, serta kelayakan media pembelajaran di SDN 1 Pinang Jaya dan MIMA 7 Labuhan Ratu.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian Sugiyono yang telah mengalami pengembangan dari teori Borg and Gall. Metode yang digunakan pada penelitian pengembangan oleh *Brog and Gall* membutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk akhir sedangkan peneliti menggunakan tujuh langkah penelitian yang sudah dikembangkan oleh Sugiono. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan melakukan wawancara, memberikan angket pada peserta didik, dokumentasi, dan tes soal (pretest dan posttest). Data yang dihasilkan oleh peneliti berupa data hasil pra penelitian, data hasil validasi ahli (2 ahli materi, 2 ahli media dan 2 ahli bahasa), dan data respon peserta didik, serta data efek size dari efektifitas media pembelajaran Autoplay Media Studio 8.

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran autoplay media studio memperoleh skor kelayakan oleh ahli materi dengan rata-rata 84,5% dengan kategori "Sangat Layak", oleh ahli media rata-rata skor 83,71% dengan kategori "Sangat Layak", ahli bahasa dengan rata-rata skor 85,66% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan untuk peserta didik dilakukan tes uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pada uji kelompok kecil kelas iv/a SDN 1 Pinang Jaya diperoleh skor 73% dengan kategori "Baik" dan kelas iv/a MIMA 7 Labuhan Ratu diperoleh skor 73,91% dengan kategori "Baik". Pada uji kelompok besar yang dilakukan pada kelas iv/b SDN 1 Pinang Jaya diperoleh skor 81,16% dengan kategori "Sangat Baik" dan kelas iv/b MIMA 7 Labuhan Ratu diperoleh skor 77,72% dengan kategori "Baik". Dengan demikian media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio mampu dan layak digunakan sebagai media pembelajaran tematik terpadu kelas iv sd/mi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tematik Terpadu, autoplay media studio.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Siti Nurlatifah**  
NPM : **1611100378**  
Jurusan : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
Fakultas : **Tarbiyah Dan Keguruan**

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO KELAS IV SD/MI** “ adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun mengambil karya orang lain kecuali pada bagian yang telah terbukti adanya penyimpanan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung..... 2023  
Penulis



**Siti Nurlatifah**  
**NPM : 1611100378**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN**  
**LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu  
Berbasis Autoplay Media Studio Kelas IV SD/MI  
Nama : Siti Nurlatifah  
NPM : 1611100378  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

**MENYETUJUI**

Telah disetujui untuk diajukan dalam munaqosah pada Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Dra. Sovia Mas Ayu, MA**  
**NIP. 197611302005012006**

**Pembimbing II**

**Anton Trihasnanto, M.Pd**  
**NIP. -**

Mengetahui,

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd**  
**NIP. 196810201989122003**





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. EndroSuratmin, Sukarame 1 Bandar Lampung, telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Autoplay Media Studio Kelas IV SD/MI” disusun oleh: Siti Nurlatifah, NPM 1611100378, Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal: Senin, 26 Juni 2023.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Chairul Amriyah, M.Pd (.....)

Sekretaris : Yudesta Erfayliana, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Ida Fitriani, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping I : Dr. Sovia Mas Ayu, MA. (.....)

Penguji Pendamping II : Anton Trihasnanto, M.Pd (.....)

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan



Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd.

NIP. 196408281988032003

## MOTTO

كَمَا أَرْسَلْنَا فِيكُمْ رَسُولًا مِّنكُمْ يَتْلُوا عَلَيْكُمْ ءَايَاتِنَا  
وَيُزَكِّيكُمْ وَيُعَلِّمُكُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُعَلِّمُكُم مَّا لَمْ

تَكُونُوا تَعْلَمُونَ ﴿١٥١﴾

“sebagaimana (kami telah menyempurnakan nikmat Kami kepadamu)

Kami telah mengutus kepadamu Rasul diantara kamu yang membacakan ayat-ayat Kami kepada kamu dan mensucikan kamu dan mengajarkan kepadamu Al kitab dan Al-Hikmah, serta mengajarkan kepada kamu apa yang belum kamu ketahui.”

(QS. Al-Baqarah:151).<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama, *Al-Qu'ran Dan Tajwid* (Bandung: Cv Penerbit di Ponegoro, 2011). h. 331

## PERSEMBAHAN

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, Skripsi ini dibuat dan dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta. Ayahanda Apud Gunawan dan ibunda Elva Handayani atas ketulusannya dalam mendidik, membesarkan serta membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta keikhlasan di dalam iringan do'a hingga menghantarkan penulis menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adikku tersayang Sifatul Lutfiah yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, dan motivasi serta dukungan.
3. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung yang kubanggakan.





## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Siti Nurlatifah yang lahir di Bandung, pada tanggal 10 Mei 1998. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Apud Gunawan dan Ibu Elva Handayani.

Penulis mengawali pendidikan formal di SDN 1 Kutoarjo Gedong Tataan Pesawaran lulus pada tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Gedong Tataan lulus pada tahun 2013 dan penulis melanjutkan pendidikan di MAN 2 Bandar Lampung lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakuultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung.

Selanjutnya penulis pernah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidomukti Kecamatan Tanjung Sari Kabupaten Lampung Selatan, dan melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di Madrasah Ibtidaiyah Al-Khairiyah Kampung Baru Bandar Lampung.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil'alamiin puji syukur kehadiran Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, dan tak lupa pula shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, Beserta Keluarga dan sahabatnya termasuk kita selaku umatnya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Autolpay Media Studio Kelas IV SD/MI”** Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana (S.Pd) dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Raden Intan Lampung.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak khususnya dari dosen pembimbing skripsi, sehingga kesulitan yang dihadapi dapat diselesaikan sesuai dengan harapan. Melalui skripsi ini penulis menyampaikan ucapan Terima Kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bunda Chairul Amriyah, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Dr. Sovia Mas Ayu, M.A, selaku pembimbing I atas kesediaan dan kekelasannya memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan selama penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak Anton Trihasnanto, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah dengan sabar dan iklas memberikan masukan dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
6. Bapak dan ibu dosen dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
7. Rika Aprilia, M.Pd.I selaku Kepala Sekolah SDN 1 Pinang Jaya dan Ibu Hasihah, S.Pd.I selaku Kepala Masrasah MIMA 7 Labuhan Ratu yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di Sekolah maupun Madrasah yang beliau pimpin.
8. Teman seperjuangan PGMI H 2016 terimakasih atas solidaritas yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti.

9. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Yang selalu Penulis banggakan.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dan berkenan membalas semua kebaikan yang diberikan kepada penulis. Penulis berharap Skripsi ini dapat member manfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung... ..... 2023  
Penulis

Siti Nurlatifah  
NPM. 1611100378





## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Pengembangan.....	14
F. Manfaat Pengembangan.....	15
G. Penelitian Yang Relevan.....	15
H. Sistematika Penulisan .....	17
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>19</b>
A. Konsep Pengembangan Model .....	20
B. Acuan Teoritik .....	20
1. Media Pembelajaran.....	20
2. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	36
3. Autoplay Media Studio .....	46
C. Desain Penelitian Pengembangan .....	58
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>63</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
1. Tempat Penelitian.....	63
2. Waktu Penelitian .....	63

B.	Karakteristik Sasaran Penelitian .....	63
C.	Metode Penelitian .....	63
D.	Langkah-langkah Pengembangan Media.....	64
	1. Potensi dan Masalah.....	66
	2. Pengumpulan Data .....	67
	3. Desain Produk .....	67
	4. Validasi Desain .....	68
	5. Perbaikan Desain.....	68
	6. Uji Coba Produk.....	69
	7. Revisi Produk .....	69
E.	Pengumpulan Data dan Analisis Data.....	69
	1. Teknik Pengumpulan Data .....	69
	2. Analisis Data .....	71
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>75</b>
A.	Deskripsi Hasil Penelitian Pembahasan Pengembangan....	75
	1. Potensi dan Masalah.....	75
	2. Pengumpulan Data .....	76
	3. Desain Produk .....	78
	4. Validasi Desain .....	81
	5. Revisi Desain.....	91
	6. Uji Coba Produk.....	95
	7. Revisi Produk.....	100
B.	Pembahasan.....	100
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>105</b>
A.	Kesimpulan.....	105
B.	Saran.....	106
<b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>		<b>107</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Aplikasi Autoplay Media Studio.....	52
Gambar 2.2. Kotak Dialog Membuat dan Membuka Project.....	53
Gambar 2.3. Membuat Project .....	53
Gambar 2.4. Tampilan Utama Project.....	53
Gambar 2.5. Menubar pada autoplay media studio.....	54
Gambar 2.6. Toolbar Pada Autoplay Media Studio .....	55
Gambar 2.7 Publish Project.....	57
Gambar 3.1 Langkah-langkah Penggunaan Metode research and development (R&D).....	46
Gambar 3.2 Tujuh Langkah Penelitian RnD yang dikembangkan oleh Sugiono.....	47
Gambar 4.1 Slide Sampul.....	78
Gambar 4.2 Slide Home .....	79
Gambar 4.3 Kompetensi.....	80
Gambar 4.4 Materi .....	80
Gambar 4.5 Quiz .....	81
Gambar 4.6 E-Book.....	81
Gambar 4.7 Grafik Perbedaan Validasi Materi Tahap 1 dan 2 .....	84
Gambar 4.8 Grafik Perbedaan Validasi Media Tahap 1 dan 2.....	87
Gambar 4.9 Grafik Perbedaan Validasi Bahasa Tahap 1 dan 2 .....	92
Gambar 4.10 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Kelas IV/A SDN 1 Pinang Jaya.....	96
Gambar 4.11 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Kelas IV/A MIMA 7 Labuhan Ratu .....	97
Gambar 4.12 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Besar Kelas IV/B SDN 1 Pinang Jaya .....	99
Gambar 4.13 Grafik Hasil Uji Coba Kelompok Besar Kelas IV/B MIMA 7 Labuhan Ratu.....	100



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Menubar Dan Fungsinya .....	54
Tabel 2.2 Tools Beserta Fungsinya Yang Ada Pada Autoplay Media Studio .....	55
Tabel 3.1 Kriteria Interpretasi Tanggapan Validator .....	72
Tabel 3. 2 Skor Pernyataan Positif dan Negatif .....	73
Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Respon Pendidik Dan Peserta Didik .....	73
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar .....	77
Tabel 4.2 Indikator Pencapaian Kompetensi .....	77
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....	82
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....	83
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1 .....	85
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	86
Tabel 4.7 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 1 .....	88
Tabel 4.8 Data Hasil Validasi Ahli Bahasa Tahap 2 .....	89
Tabel 4.9 Saran Validasi Ahli Materi .....	92
Tabel 4.10 Saran Validasi Ahli Media .....	93
Tabel 4.11 Saran Validasi Ahli Bahasa .....	94
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Kelas IV/A SDN 1 Pinang Jaya .....	96
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Kelas IV/A MIMA 7 Labuhan Ratu .....	97
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Kelompok Besar Kelas IV/B SDN 1 Pinang Jaya .....	98
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Kelompok Besar IV/B MIMA 7 Labuhan Ratu .....	99

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Dalam rangka menciptakan efektifitas pemahaman maksud dan tujuan yang komprehensif serta menghindari kesalahpahaman dan makna yang ganda, maka penulis perlu menjelaskan akan pengertian terhadap kata-kata yang terdapat dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Autoplay Media Studio Kelas IV SD/MI” sebagai berikut :

#### 1. Pengembangan

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap. Menurut Hendyat dan Wasty Soemanto istilah pengembangan menunjuk pada suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan.<sup>1</sup> Maka dapat disimpulkan pengembangan adalah usaha yang dilakukan secara terarah dan terencana untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya menciptakan mutu yang lebih baik.

#### 2. Media Pembelajaran

Media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Sadiman mengemukakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>2</sup> Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan

---

<sup>1</sup> Sutiah, *Pengembangan Kurikulum PAI Teori & Aplikasinya* (Sidoarjo, Nizania Learning Center, 2017), h.6.

<sup>2</sup> Cecep Kustadi, *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta:Kencana, 2020), h. 4.

komputer.<sup>3</sup> Jadi yang disebut dengan media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membawa dan menyalurkan informasi.

### 3. Tematik Terpadu Kelas IV SD/MI

Menurut pedoman pelaksanaan pembelajaran tematik yang diterbitkan oleh Dirjen Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama, pembelajaran tematik dimaknai sebagai pola pembelajaran yang mengintegrasikan pengetahuan keterampilan, kreativitas, nilai dan sikap pembelajaran menggunakan tema. Pembelajaran tematik yang demikian adalah pembelajaran terpadu yang melibatkan beberapa pembelajaran (bahkan lintas rumpun mata pelajaran) yang diikat dalam tema-tema tertentu.<sup>4</sup> Penelitian ini dilakukan dijenjang dasar pada pendidikan formal kelas IV SD/MI dengan menggunakan materi Tema 2 Subtema 1 standar kurikulum K13 yaitu di SDN 1 Pinang Jaya dan MIMA Labuhan Ratu. Berdasarkan pada penjabaran istilah judul skripsi di atas, maka judul skripsi mengandung pengertian : suatu usaha ilmiah untuk mengadakan uji coba kelayakan produk media yang dihasilkan guna untuk mendapatkan menilai skor layak produk yang dihasilkan pada pembelajaran tematik terpadu Kelas IV SD/MI.

### 4. *Autoplay Media Studio*

*Autoplay Media Studio* merupakan software untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak autoplay media studio dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi *computer based training*, sistem autoplay/autorun menu CD-ROM, presentasi marketing interaktif, CD *business card* dan lain-lain.

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: Raja Grafindo Persada, 2019), h.

4.

<sup>4</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta:Kencana, 2019), h.4.



Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disampaikan yang menjadi pokok bahasan dalam skripsi ini adalah mengenai hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Autoplay Media Studio Kelas IV SD/MI.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Media merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pendidikan dan salah satu komponen perantara yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan informasi kepada penerima informasi. Menurut AECT (*Association for Education Communication and Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.<sup>5</sup> Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu kegiatan yang terjadi antara guru dengan siswa, baik hubungan secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat menurut warsita, pembelajaran merupakan suatu cara untuk membuat siswa belajar atau suatu aktivitas untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan cara menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Oleh karena itu menurut miarso ada lima jenis interaksi yang dapat berlangsung dalam proses belajar dan pembelajaran, yaitu interaksi antara pendidik dengan peserta didik, interaksi antara sesama peserta didik, interaksi peserta didik dengan narasumber, interaksi peserta didik bersama pendidik dengan

---

<sup>5</sup>Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke Praktik* (Depok: Rajawali Pers, 2019), h.121.

sumber belajar yang sengaja dikembangkan, dan interaksi peserta didik bersama pendidik dengan lingkungan social dan alam. Interaksi yang terjadi secara edukatif sebagai pendidik supaya proses belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang diharapkan dengan menggunakan keterampilan dan kemampuan secara optimal. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran terdapat kegiatan timbal balik antara guru dengan peserta didik ataupun sesama peserta didik, dengan kata lain interaksi yang terjadi terdapat kegiatan komunikasi sosial.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>6</sup> Proses belajar mengajar yang terjadi dengan adanya pemakaian media pembelajaran sebagai perantara dapat mempermudah dalam penyampaian materi dan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik dapat disederhanakan. Guru dapat menyeleksi media yang cocok dengan kebutuhan dan situasi. Hal ini sesuai dalam Al-Quran Surah An-Nahl ayat 78 yang berbunyi Allah Ta'ala berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ  
وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: "Dan Allah Mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, pengelihatn, dan hati, agar kamu bersyukur." (QS. An-Nahl:78)

Ayat ini menjelaskan bahwa untuk memperoleh pengetahuan peserta didik harus aktif mengembangkan potensi alat indra pendengaran, pengelihatn, dan hati untuk memahami materi yang dipelajari. Penggunaan alat indera dapat mendukung media pembelajaran yang disampaikan pendidik supaya mudah diterima dan dimengerti. Pendidik juga dapat memberikan stimulus menggunakan media pembelajaran yang dapat diproses

---

<sup>6</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), h. 6.

dengan berbagai alat indra. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.<sup>7</sup> Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat menstimulus peserta didik agar alat inderanya bekerja sehingga pesan-pesan dalam materi dapat di terima dan diserap dengan baik.

Media dapat memposisikan untuk melengkapi kekurangan guru dalam berkomunikasi ataupun keabstrakan materi dapat dikonkretkan dengan adanya media. Dengan demikian, siswa lebih mudah mencerna materi dengan bantuan media. Hal ini terdapat pada hadist Nabi Muhammad SAW. yang berbunyi:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ سُفْيَانَ قَالَ حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ  
عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ  
خَطًّا مَرْتَعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي  
الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ  
أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغَارُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا  
نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا

*Terjemah: “ Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapakku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah r.a, beliau bersabda: Nabi saw. pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan-angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan*

<sup>7</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit*, h. 11.

*musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan yang lainnya lagi. (HR.Imam Bukhari).*

Hadist tersebut menerangkan bahwa nabi Muhammad SAW. menggambarkan manusia seperti garis persegi empat itu merupakan ajal yang pasti akan datang, satu garis lurus ditengah-tengah adalah harapan dan angan-angannya, lalu dari sisi-sisi tepi persegi dibuat banyak garis kecil yang mengarah kegaris tengah yaitu musibah yang akan dihadapi manusia dalam kehidupan di dunia. Pada dasarnya penggambaran manusia dalam kehidupan yang sementara ini untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkan berupa angan-angan, cita-cita maupun harapan. Musibah ataupun ajal yang datangnya tidak dapat diketahui bahkan tidak mampu terhindar.

Secara tidak langsung dari uraian diatas Nabi Muhammad SAW. Memberikan nasehat kepada kita semua agar tidak hanya melamun berangan-angan saja tanpa usaha agar apa yang diinginkan tercapai dan mempersiapkan diri sebelum ajal datang menjemput. Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah saw. Dalam penggunaan media gambar supaya dapat dipahami dan dimengerti oleh akal dan fikiran pada penyampaian pengetahuan kepada manusia seorang pendidik harus memahami metode yang sesuai untuk digunakan.

Penggunaan media pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan. Menurut Omar Hamalik pada pemakaian media dalam proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media juga dapat membantu menyajikan data dengan menarik dan terpercaya memudahkan penafsiran data, serta memadatkan informasi , sehingga pemahaman siswa meningkat. Sejalan dengan uraian ini, Mahmud Yunus mengungkapkan bahwasanya media memiliki pengaruh yang paling besar terhadap indra dan lebih dapat menjamin pemahaman. Orang yang mendengarkan saja tidaklah

sama tingkat pemahamannya dan lama bertahannya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkan.

Pada masa Rasulullah, media pendidikan telah diaplikasikan dalam mengajarkan syariat Islam pada para sahabat sebagai sarana penyampaian materi, dengan mengoptimalkan penggunaan media yang ada, antara lain perilaku Rasulullah sendiri, tangan, lidah, jari-jari, hidung, langit dan bumi, matahari dan bulan, sutra, emas, gambar, gunung dan lain-lain.<sup>8</sup> Maka dari hal itu dalam penyampaian sedemikian rupa dengan memahami, menguasai kandungannya, dan melaksanakan syariat Islam dalam kehidupannya sehari-hari sehingga para sahabat dapat lebih mudah hafal al-Qur'an ataupun Hadits.

Pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan di Sekolah Dasar dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomer 65 Tahun 2013 tentang standar proses pendidikan sekolah dasar dan menengah yang menyebutkan bahwa, "sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu." Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Berdasarkan panduan implementasi Kurikulum 2013, pengelolaan kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu dan diorganisasikan sepenuhnya oleh sekolah/madrasah. Dengan demikian pada kegiatan pembelajaran tematik menganalisis kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator tidak perlu dilakukan secara tersendiri karena dapat dilaksanakan bersama dengan penentuan jaringan tema.

Tematik adalah suatu rancangan secara umum yang dapat menggabungkan beberapa bagian dalam satu hal. Pembelajaran tematik menurut Mardianto adalah kegiatan belajar dengan menggunakan tema sebagai pemersatu dengan tidak

---

<sup>8</sup>Mihmidaty Ya'cub, "Media Pendidikan Perspektif Al Quran Hadits Dan Pengembangannya". *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 4 No. 2 (Desember 2018), h.121.



memisahkan mata pelajaran. Pembelajaran tematik menurut poerwadarminta berpendapat bahwa pembelajaran terpadu yang menggunakan mengaitkan beberapa mata pelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk peserta didik. Pengertian tema menurut Lubis merupakan inti fikiran atau gagasan pokok yang menjadi pembicaraan utama.<sup>9</sup> Maka dapat disimpulkan pembelajaran tematik adalah penggabungan beberapa mata pelajaran yang dikemas dalam bentuk tema, subtema, maupun pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN 1 Pinang jaya Kemiling dengan wali kelas IV/A Ibu Yuliana, S.Pd. dan wali kelas IV/B Ibu Ratna Permata Sari. Menurut Ibu Yuliana S.Pd. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu di kelas IV berupa buku paket, globe, peta, alat peraga KIT IPA, computer dan LCD proyektor. Peserta didik sangat antusias apalagi ketika pendidik menggunakan media interaktif. penggunaan Komputer/TIK dalam proses pembelajaran dikelas Belum maksimal karena minimnya ketersediaan media pembelajaran yang berbentuk software ataupun multimedia interaktif. Media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik terpadu Sesuai kebutuhan siswa, Meningkatkan kreativitas dan keterbatasan jam kelas. Media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu visi sekolah dalam menciptakan peserta didik yang menguasai IPTEK berupa Media yang dapat memotivasi usaha penggunaan dalam pembaharuan sekolah baik pendidik maupun peserta didik. Penyempurnaan media pembelajaran terpadu dengan ilmu pengetahuan dan teknologi berbasis multimedia interaktif dalam implementasi pembelajaran sebagai bentuk evaluasi dan masukan dalam program peningkatan kualitas.

Menurut Ibu Ratna Permatasari, S.Pd. Karena perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan melihat ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran maka media yang

---

<sup>9</sup> Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi kurikulum 2013 berbasis HOTS Higher Order Thinking Skills* (Jakarta: Samudra Biru, 2019), h. 6.

sangat sesuai yaitu media pembelajaran interaktif berupa video animasi ataupun slide dengan memaksimalkan penggunaan laptop dan LCD Proyektor. Tersedia Media pembelajaran CD interaktif sebagai salah satu inovasi media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentang keragaman suku bangsa di berbagai provinsi di Indonesia.. CD interaktif memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui tayangan-tayangan pada tiap slide dan suara sebagai tambahan agar lebih menarik bagi peserta didik. Peserta didik mengalami kesulitan pada materi-materi yang abstrak. Media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik terpadu berupa media yang dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) seperti ukuran, kecepatan, warna, serta dapat juga diulang-ulang penyajiannya. Media yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi melalui pengembangan instruksional agar sistematis dan berkelanjutan yang membantu guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil pra penelitian di MIMA 7 Labuhan Ratu dengan wali kelas IV/A Ibu Resky Maryana, S.Pd. dan wali kelas IV/B Ibu Destrilia, S.Pd. Menurut Ibu Resky Maryana, S.Pd. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu di kelas IV berupa buku paket pernah sesekali menggunakan ppt slide pembelajaran. Adanya ketertarikan pada media yang berbentuk gambar, audio, serta video animasi. Media yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik di era teknologi sekarang ini berupa tampilan gambar, audio, teks, grafik dimana pengguna bisa mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data-data sesuai kebutuhan. Penggunaan Komputer/TIK dalam proses pembelajaran dikelas Belum maksimal karena terbatasnya akses media pembelajaran serta perancangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan

---

<sup>10</sup> Yuliana, Ratna Permatasari, Wawancara Media Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Pra Penelitian di SDN 1 Pinang Jaya Kemiling . 13 Desember 2019.

pemahaman pembelajaran tematik terpadu Diera digital dibutuhkan media pembelajaran berupa media presentasi yang mencakup audio, video, gambar dll. Media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu visi sekolah dalam menciptakan peserta didik yang menguasai IPTEK berupa Media yang diintegrasikan dengan tujuan dan isi intruksional untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar. Berupa media pembelajaran presentasi untuk mempertinggi efektivitas dan efesiensi pencapaian tujuan intruksional meliputi kaset, audio, slide, OHP, film, dsb.

Ibu Destrilia, S.Pd Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu di kelas IV Dari sekian banyak media yang digunakan guru lebih sering mengguakan buku paket sesekali menggunakan media presentasi ppt slide. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran guru melihat antusias peserta didik pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif baik berupa gambar, audio maupun video animasi. Adanya ketertarikan peserta didik terhadap media audio visual. Penggunaan Komputer/TIK dalam proses pembelajaran dikelas belum maksimal karena minimnya media pembelajaran yang langsung dapat digunakan. Media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pembelajaran tematik terpadu seperti media gambar, teks, video, animasi, dan video baik terpisah ataupun gabungan. Media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu visi sekolah dalam menciptakan peserta didik yang menguasai IPTEK berupa media yang sesuai kebutuhan peserta didik serta memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa. Keterampilan dan kemampuan menguasai computer serta kreativitas yang tinggi agar media pembelajaran yang dibuat semakin beragam dan dapat memenuhi suatu proses pembelajaran.<sup>11</sup>

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melahirkan sistem pembelajaran yang modern. Peserta didik menpunyai banyak peran tidak hanya sebagai komunikan atau

---

<sup>11</sup> Resky Maryana, Destrilia, Wawancara Media Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Pra Penelitian di MIMA 7 Labuhan Ratu . 28 Oktober 2022.

penerima pesan, tetapi peserta didik juga dapat bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Peran media pembelajaran untuk meningkatkan keefektifitas belajar mengajar dalam mencapai tujuan atau kompetensi dengan menggunakan medel komunikasi dua arah ataupun komunikasi banyak arah. Penggunaan media pembelajaran akan menghasilkan komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Kegiatan komunikasi yang dilakukan menjadi efektif menurut Berlo sesuai daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dan penerima pesan yang sering disebut *area of experience*.<sup>12</sup> Kegiatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang sesuai pesan pembelajaran menjadikan fungsi media tidak hanya sebagai alat bantu melainkan juga sebagai pembawa informasi.

Majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*IPTEK*) akan memotivasi usaha penggunaan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembaharuan kegiatan pembelajaran. Pesatnya IPTEK di ruang lingkup pendidikan mengharuskan guru memakai alat-alat yang sudah disediakan di sekolah, bukan hal itu saja tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru setidaknya dapat meminimalisir penggunaan alat yang sesuai kebutuhan walaupun sederhana dan bersahaja namun bisa memenuhi tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

Guru bisa mengembangkan keterampilan sehingga dapat membuat atau menggunakan media pembelajaran yang akan dipergunakan sesuai materi yang akan dicapai jika media tersebut belum tersedia. Menurut Djamarah, Media pembelajaran yang digunakan saat ini sudah menjadi hal yang harus dipenuhi dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pasti menemukan kendala yang ditemukan maka dari itu penggunaan media menjadi salah satu alternative yang digunakan , kendala yang sering ditemukan yaitu keterbatasan jam di kelas, kejenuhan dalam proses pembelajaran, dan kerumitan menyampaikan materi

---

<sup>12</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah, *Op.Cit*, h.135.

yang bersifat abstrak. Sedangkan menurut Sadiman dkk. Dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting diantaranya dapat menghemat waktu, meningkatkan aktivitas siswa, dan mempertinggi daya ingat siswa. Jadi masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran baik untuk peserta didik ataupun pendidik hal itulah yang harus dikembangkan dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Salah satu software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Autoplay Media Studio. Menurut Gagne & Briggs secara implisit adalah mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar.<sup>13</sup> Di lain pihak, National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya yang dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca. Pengertian Autoplay Media Studio Menurut Kuswari Hernawati merupakan salah satu perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.<sup>14</sup> Kemampuan beragam yang dimiliki aplikasi autoplay media studio dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran agar siswa tertarik pada proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Autoplay media studio 8 merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengembangkan sebuah software aplikasi

---

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, Op.Cit. h. 4.

<sup>14</sup> Inesa Wijaya, Luslia Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Di Smk Negeri 3 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 4 No. 3 (Surabaya 2017), h. 958.



Computer Based training, sistem AutoPlay/AutoRun menu CD-ROM, presentasi marketing interaktif. Jadi, aplikasi Autoplay Media Studio 8 bukanlah aplikasi yang dikhususkan untuk media pembelajaran khusus. Akan tetapi, aplikasi Autoplay Media Studio 8 merupakan aplikasi yang berbasis Autorhing (tidak menggunakan bahasa pemrograman) yang dapat menggabungkan beragam jenis file diantaranya suara, video, gambar, flash, shape serta dilengkapi button kemana saja yang dapat membawa pengguna membuka file Ms.word, Ms.excel, Ms.powerpoint, pdf, html dan sebagainya. Dengan kemampuan aplikasi Autoplay Media Studio 8 yang beragam bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.<sup>15</sup> Penelitian pengembangan media pembelajaran dengan komputer menggunakan program Autoplay Media Studio 8 merupakan hal yang menarik dan perlu dikembangkan saat ini terkhususnya dalam bidang pendidikan.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini ditunjukan untuk fokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berupa media pembelajaran interaktif yang berisi tombol panggil yang disusun menggunakan aplikasi autoplay media studio. Maka dari itu pengembangan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Autoplay Media Studio Kelas IV SD/MI.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami kesulitan pada materi-materi abstrak.
2. Ketertarikan peserta didik pada media gambar, audio, grafik, dan video animasi.

---

<sup>15</sup> Linda, R dkk, "Multimedia interaktif berbasis autoplay media studio 8 untuk mata pelajaran kimia pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA". *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 9 No. 3 (Desember 2017), h. 342.

3. Peserta didik sangat antusias menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.
4. Minimnya ketersediaan software pembelajaran tematik kelas IV dalam bentuk multimedia interaktif.
5. Perlu adanya media pembelajaran tematik terpadu berbasis multimedia interaktif berupa software autoplay media studio yang disusun beberapa pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio kelas IV SD/MI?
2. Bagaimana respon pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio kelas IV SD/MI?
3. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio kelas IV SD/MI?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan penelitian dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio kelas IV SD/MI.
2. Untuk mengetahui respon pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio kelas IV SD/MI.
3. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio kelas IV SD/MI.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat dari penelitian ini diklasifikasikan menjadi 2 yaitu:

### 1. Teoritis

Menambah wawasan dan pola pikir dalam mengembangkan kreativitas dengan berbagai macam inovasi pembelajaran bagi penulis maupun pembaca tentang media pembelajaran tematik terpadu autoplay media studio.

### 2. Praktis

- a. Bagi guru sebagai bentuk penyempurnaan media pembelajaran yang terpadu dalam implementasi praktik pembelajaran dalam upaya pengembangan kualitas pendidikan.
- b. Bagi siswa untuk membantu dalam pemahaman dengan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan efektif.
- c. Bagi sekolah sebagai bentuk evaluasi dan masukan dalam program peningkatan kualitas sekolah.

## G. Penelitian Yang Relevan

Beberapa hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran autoplay media studio antara lain yaitu:

1. Hasil penelitian Muhamad Basori yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa kelayakan multimedia pembelajaran IPS pada aspek media sebesar 4,23 (sangat baik) dan kelayakan pada aspek materi sebesar 4,26 (sangat baik). Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia dengan rerata skor 4,08 (baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran IPS yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi alternatif sumber belajar IPS khususnya siswa kelas V dengan materi peristiwa sekitar proklamasi.<sup>16</sup> Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan

---

<sup>16</sup> Muhamad Basori, "Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V". *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 1 No. 2 (2016), h. 75

media pembelajaran interaktif autoplay media studio ditingkat Sekolah Dasar kelas IV. Perbedaan terletak pada materi yang disajikan dan tempat penelitian.

2. Hasil penelitian Roza Linda, Herdini, dan Zera Rahmaputri Multimedia interaktif berbasis autoplay media studio 8 untuk mata pelajaran kimia pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA. Hasil penelitian memperlihatkan skor rata-rata penilaian validator 96,12%. Penilaian uji kepraktisan media berdasarkan angket respon guru dan siswa masing-masing diperoleh skor rata-rata 96,25% dan 94,5%. Dari hasil rata-rata skor validasi dan uji coba multimedia interaktif berbasis autoplay media studio 8 untuk mata pelajaran kimia pada pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>17</sup> Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif autoplay media studio. Perbedaan terletak pada tingkat pendidikan, materi yang disajikan dan tempat penelitian.
3. Hasil penelitian Yongky dan Yudha yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika computer di SMK N 1 Driyorejo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi media pembelajaran autoplay yang dikembangkan dengan kriteria sangat valid atas presentase sebesar 91,93 % dan respon peserta didik untuk media yang dikembangkan berada pada kriteria sangat baik atas presentase 86,85%.<sup>18</sup> Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif

---

<sup>17</sup> Linda, R dkk, "Multimedia interaktif berbasis autoplay media studio 8 untuk mata pelajaran kimia pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA". *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 9 No. 3 (2017), h. 342.

<sup>18</sup> Yongky Pratama, Yudha Anggana Agung, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 06 No. 01 (2017), h. 21.

autoplay media studio. Perbedaan terletak pada tingkat pendidikan, materi yang disajikan dan tempat penelitian.

4. Hasil penelitian Nindy Mustika Wandani dan Syaiful Hamzah Nasution yang berjudul Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Autoplay Media Studio Pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran. Hasil penelitian menunjukkan skor validasi media sebesar 90,67%, media skor validasi oleh pakar media sebesar 90% , skor fakta guru lapangan sebesar 90%, skor evaluasi satu lawan satu sebesar 90,6%, kecil skor evaluasi kelompok 93%, skor evaluasi lapangan 93,78%, dan skor tes efektivitas media 93,75%. Hasil ini menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif penting dalam posisi relative dua lingkaran dengan pendekatan ilmiah yang dikembangkan secara sah, praktis, dan efektif.<sup>19</sup> Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran interaktif autoplay media studio. Perbedaan terletak pada tingkat pendidikan, materi yang disajikan dan tempat penelitian.

## H. Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini di bagi menjadi tiga bagian, adapun sistematikanya adalah sebagai berikut: Bagian awal skripsi terdiri dari sampul, Lembar berlogo, Halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, halaman moto, dan persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian isi skripsi mengandung 5 bab yaitu pendahuluan, Landasan teori, metode penelitian hasil penelitian dan pembahasan,serta penutup. Pada bab satu di uraikan penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan dan sistematika Penulisan. Pada bab dua adalah konsep

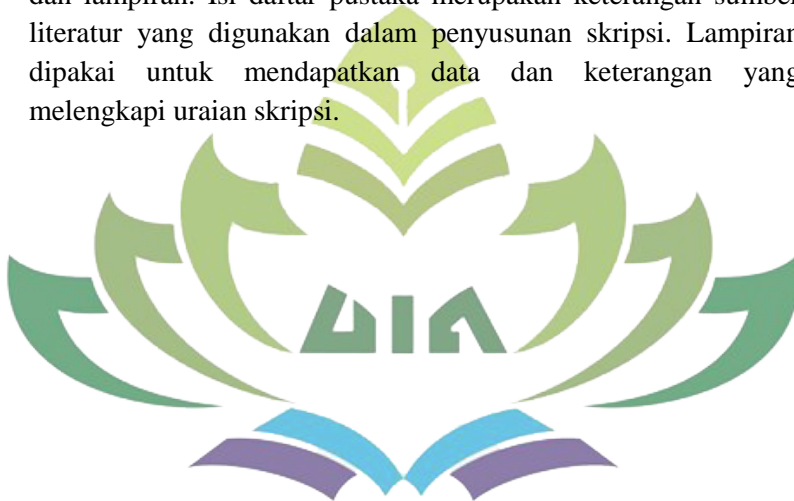
---

<sup>19</sup> Nindy Mustika Wandani, Syaiful Hamzah, "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Autoplay Media Studio Pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran". *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, Vol. 1 No. 2 (2017), h. 90.



pengembangan model, acuan teoritik, desain penelitian pengembangan dan kerangka berfikir. Pada bab tiga akan dijelaskan tentang tempat dan waktu penelitian, karakteristik penelitian, langkah-langkah pengembangan, pengumpulan data dan analisis data. Pada bab empat terdapat hasil dan pembahasan. Dalam bab ini akan dibahas tentang hasil dari pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berbasis autoplay media studio kelas iv sd/mi. Dalam bab lima terdapat penutup. Pada bagian ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan pembahasan yang diuraikan diatas.

Bagian akhir dari skripsi berisi tentang daftar pustaka dan lampiran. Isi daftar pustaka merupakan keterangan sumber literatur yang digunakan dalam penyusunan skripsi. Lampiran dipakai untuk mendapatkan data dan keterangan yang melengkapi uraian skripsi.



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Konsep Pengembangan Model

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk. Penelitian yang bersifat analisis kebutuhan sekaligus menguji keefektifan produk diperlukan penelitian guna menghasilkan produk tertentu agar dapat berguna dimasyarakat luas.<sup>1</sup> Produk yang dihasilkan dengan penelitian R&D pada bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan berupa lulusan yang jumlahnya banyak, berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan.<sup>2</sup> Media pembelajaran merupakan salah satu dari sekian banyak produk yang dapat dikembangkan dalam bidang pendidikan.

Penelitian dan pengembangan menurut Sukmadinata adalah suatu proses atau langkah-langkah yang dapat dipertanggung jawabkan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Dari beberapa pengertian maka disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk yang harapannya akan efektif untuk digunakan berdasarkan kebutuhan pendidikan maupun peserta didik yang sudah banyak berkembang pada saat ini.<sup>3</sup> Pengembangan dan penciptaan produk baru menggunakan metode penelitian *Research and Development* digunakan untuk menguji keefektifan produk baru ataupun yang telah ada dan menghasilkan rancangan produk baru.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian Sugiyono yang telah mengalami pengembangan dari

---

<sup>1</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 407.

<sup>2</sup> Ibid, h. 412.

<sup>3</sup> *Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive". Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah, Vol. 02 No.2 (2017) h.123.*

teori Borg and Gall. Metode yang digunakan pada penelitian pengembangan oleh *Brog and Gall* membutuhkan sepuluh langkah untuk menghasilkan produk akhir sedangkan peneliti menggunakan tujuh langkah penelitian yang sudah dikembangkan oleh Sugiono.

## B. Acuan Teoritik

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian media pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari dua suku kata yaitu media dan pembelajaran. Media dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسْطًا عَل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar yaitu manusia, materi, atau kegiatan yang membentuk keadaan yang membuat peserta didik dapat mencapai pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Pada proses belajar mengajar pengertian media diartikan dapat mengarah sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik guna menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Batasan lain juga dikemukakan oleh AECT (*Association for Education Communication and Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media sebagai sistem penyampai atau pengantar atau sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.<sup>4</sup> Media merupakan segala bentuk alat yang digunakan dalam suatu kegiatan untuk proses

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), h. 3.

penyampaian informasi.<sup>5</sup> Penggunaan media visual dengan penggambaran ataupun menggunakan kata-kata dan tulisan merupakan proses komunikasi untuk menyampaikan pesan informasi.

Kata media adalah bentuk jamak dari kata medium yang mempunyai batasan mengenai pengertian media yang sangat luas, namun dalam materi ini akan dibatasi tentang media pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Pesan yang disampaikan berbentuk isi atau ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi yang prosesnya dinamakan *encoding* dan penafsirannya disebut *decoding*. Penyampaian simbol-simbol komunikasi yang dilakukan secara verbal ataupun non verbal.<sup>6</sup> Komunikasi yang disampaikan secara verbal yaitu menggunakan kata-kata dan tulisan ataupun non verbal dimana proses komunikasi pesan yang disampaikan tidak menggunakan kata-kata.

Disamping sebagai perantara atau pengantar media disebut juga medium menurut Blake dan Haralsen media adalah medium berupa alat atau jalan dengan suatu pesan berjalan yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan pesan antara komunikator dan komunikan. Pengertian media pembelajaran intruksional edukatif lebih lanjut dikemukakan oleh Rohani sebagai berikut:

- 1) Proses belajar mengajar dengan perantara menggunakan segala jenis sarana pendidikan untuk mencapai tujuan intruksional dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Contohnya peta, globe, media grafis dan sebagainya.

---

<sup>5</sup> Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Kata Pena, 2016), h 2.

<sup>6</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), h. 5.

- 2) Media intruksional edukatif sebagai alat belajar atau alat bantu belajar berupa peralatan fisik untuk menyampaika isi intruksional yang mencakup perangkat lunak dan perangkat keras. Contohnya film, tape, buku, sajian slide, video, guru dan perilaku non verbal.
- 3) Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar yang dituangkan dalam garis besar pedoman instruksional kemudian diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional.
- 4) Proses belajar mengajar menggunakan alat terampil sebagai perantara dari segala jenis sarana pendidikan untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi dalam pencapaian tujuan instruksional. Contohnya OHP, televisi, radio, audio, dan sebagainya.<sup>7</sup> Istilah pengajaran merupakan suatu proses mengajar atau mengajarkan. Dapat pula berarti segala sesuatu mengenai mengajar. Jadi pengajaran berfokus pada pelaku mengajar atau teaching, yaitu pengajar, sedangkan pembelajaran berfokus pada kegiatan belajar atau learning.

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang dilakukan guru dengan siswa, baik di dalam maupun di luar kelas dengan menggunakan berbagai sumber belajar sebagai bahan kajian. Pembelajaran juga merupakan preskripsi yang menguraikan bagaimana sesuatu hendaknya diajarkan sehingga mudah dijangkau dan bermanfaat bagi siswa. Di dalam Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada

---

<sup>7</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke Praktik* (Depok: Rajawali Pers, 2019), h.123.

suatu lingkungan belajar (Depdiknas UU No. 20 tahun 2003). Dengan demikian, istilah pembelajaran sudah mencakup istilah mengajar dan belajar.<sup>8</sup> Media pembelajaran mempunyai definisi ataupun beberapa pengertian yang pada dasarnya memiliki kesamaan. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima berbentuk cetak ataupun non cetak untuk memotivasi penerima agar belajar lalu mendapatkan hasil yang memuaskan.

Beberapa definisi pada hakikatnya mempunyai suatu persamaan untuk mengetahui arti dari media pembelajaran baik yang berbentuk cetak ataupun non cetak. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima supaya penerima memperoleh hasil belajar yang memuaskan dengan memotivasinya untuk giat belajar.<sup>9</sup> Berdasarkan beberapa pengertian yang sudah ada maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berbentuk cetak ataupun non cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi dari pengirim ke penerima untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

#### **b. Landasan teoretis penggunaan media pembelajaran**

Kegiatan interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang sudah pernah dialami akan terjadi perubahan sikap ataupun perilaku untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Tingkatan dalam modus belajar terdapat tiga tingkatan menurut Brunner yaitu, pengalaman langsung (enactive), pengalaman gambar/pictorial (iconic), dan juga pengalaman abstrak (symbolic). Aktivitas mengerjakan merupakan pengalaman langsung contohnya dalam memahami makna simpul sama halnya dengan melakukan membuat

---

<sup>8</sup> Sigit, Prasetyo, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa Sd/MP". *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. Vol.1 no.1 (2017), h.124.

<sup>9</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah, *Op.Cit*, h.124.



simpul.<sup>10</sup> Pengalaman yang diperoleh untuk mengupayakan ketiga tingkat pengalaman agar saling berinteraksi guna menghasilkan pengalaman berupa pengetahuan, ketarampilan, atau sikap yang baru.

Pada dasarnya proses kegiatan pembelajaran menurut Dale merupakan proses komunikasi yang disampaikan dari pengantar ke penerima pesan. Pesan yang disampaikan berbentuk isi atau ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi yang prosesnya dinamakan *encoding* dan penafsirannya disebut *decoding*. Penyampaian simbol-simbol komunikasi yang dilakukan secara verbal ataupun non verbal. Komunikasi yang disampaikan secara verbal yaitu menggunakan kata-kata dan tulisan ataupun non verbal dimana proses komunikasi pesan yang disampaikan tidak menggunakan kata-kata.

Kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh pengetahuan peserta didik harus aktif mengembangkan potensi alat indra pendengaran, pengelihatian, dan hati untuk memahami materi yang dipelajari. Penggunaan alat indera dapat mendukung media pembelajaran yang disampaikan pendidik agar mudah di terima dan dimengerti. Pendidik dapat menstimulus menggunakan media pembelajaran yang dapat diproses dengan berbagai alat indra. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.<sup>11</sup> Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dapat menstimulus peserta didik agar alat inderanya bekerja sehingga pesan-pesan dalam materi dapat di terima dan diserap dengan baik. Landasan penggunaan media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa tinjauan antara

---

<sup>10</sup> Arsyad, Op.Cit, h. 10.

<sup>11</sup> Ibid, h. 11.

lain yaitu landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empiris.

Landasan filosofis adalah suatu proses penggunaan media dalam memilih isi pesan dan juga media pembelajaran yang pada hakikatnya telah ditemukan nilai kebenarannya baik secara akademik ataupun kebenaran sosial yang sudah disepakati oleh banyak orang. Proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis meskipun media yang digunakan berupa hasil teknologi baru ataupun tidak. Jika guru mempunyai anggapan peserta didik sebagai anak manusia yang memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain maka kegiatan ini juga akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

Landasan Psikologis yaitu suatu proses pembelajaran dalam ketepatan pemilihan media beserta metode pembelajaran dengan memperhatikan kompleks dan uniknya sehingga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Factor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi disamping memperhatikan kompleksitas beserta keunikan proses belajar dengan memahami makna persepsi agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif supaya mengupayakan proses pembelajaran secara optimal. Beberapa pendapat tentang penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan hubungan konkrit-abstrak antara lain pendapat menurut Jerome Bruner, Charles F. Haban, dan Edgar Dale. Proses kegiatan pembelajaran anak-anak hingga orang dewasa menurut Jerome Bruner hendaknya menggunakan urutan belajar dengan gambaran atau film kemudian memakai simbol berupa kata-kata.<sup>12</sup> Jenis media pembelajaran dari jenjang yang nyata sampai yang paling abstrak menurut Charles F. Haban nilai penanaman konsep dari media yang terdapat pada tingkat

---

<sup>12</sup> Daryanto, Op.Cit. h. 13.

realistiknya. Jenjang konkrit-abstrak menurut Edgar Dale dimulai dari peserta didik yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, pengamat kejadian nyata, pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir peserta didik sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.<sup>13</sup> Penggunaan media pembelajaran berlandaskan psikologis sangat penting untuk dipertimbangkan karena berfikir kritis anak masih terbatas serta akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkret daripada abstrak.

Landasan teknologis pada istilah teknologi dalam pembelajaran ini artinya ialah memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengefektifkan proses pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

Landasan Empiris Landasan ini menekankan pada pemilihan dan penggunaan media belajar itu berdasarkan karakteristik orang yang belajar dan medianya. Hal ini didasarkan atas pengalaman yang di mana kita mengenal para peserta didik itu bermacam-macam. Ada yang gaya belajarnya visual dan auditif bahkan ada juga audio visual. Gaya belajar yang bermacam rupa kita dapat memahami dalam pemilihan media belajar.<sup>14</sup> Landasan empiris merupakan interaksi dalam menentukan hasil belajar antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar peserta didik. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik baik itu tipe atau gaya belajar yang digunakan saat kegiatan pembelajaran dimana peserta didik mendapat keuntungan

---

<sup>13</sup> Ibid, h.14.

<sup>14</sup> Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Vol. VI No. 2 (2018), h. 102.

yang tepat dan signifikan. Peserta didik yang memiliki tipe belajar auditif akan lebih suka belajar dengan media audio contohnya radio, rekaman suara, ataupun ceramah guru. Sementara peserta didik yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual contohnya gambar, diagram, video, ataupun film. Tipe belajar menggunakan dua tipe sekaligus audio-visual akan lebih tepat dan menguntungkan peserta didik.<sup>15</sup> Berdasarkan landasan rasional empiris dalam penggunaan ataupun pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pembelajaran, maupun karakteristik media itu sendiri dan hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru.

**c. Ciri-ciri media pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran sebagai petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media dalam kegiatan belajar mengajar dimana guru belum mampu atau pembelajaran belum efisien. Media pembelajaran mempunyai tiga ciri-ciri menurut Gerlach & Eli yaitu:

**a. Ciri Fiksatif (*Fixsative Property*)**

Ciri fiksatif merupakan suatu kemampuan media merekam, melestarikan, pemulihan, dan menyimpan objek atau kejadian. Media memungkinkan suatu rekaman objek atau peristiwa yang berlangsung pada suatu waktu dapat beralih bentuk atau ditransformasikan tanpa mengenal waktu. Perekaman suatu objek gambar yang telah diabadikan menggunakan kamera atau video kamera dapat diproduksi dengan mudah dan kapan saja diperlukan. Penggunaan media yang merekam suatu objek dapat diurut dan

---

<sup>15</sup> Daryanto, Op.Cit. h. 16.

disusun kembali seperti video, audio tape, film, fotografi, dan disket computer.

Pemahaman akan suatu objek atau kejadian untuk peserta didik menggunakan teknologi peranannya sangat penting sebagai media pembelajaran. Contoh dari ciri fiksatif seperti kejadian yang sudah lampau dan mengandung unsur sejarah. Peserta didik dapat memahami materi pembelajaran peristiwa bersejarah menggunakan rekaman video atau foto. Suatu peristiwa dapat diabadikan dan disusun kembali walaupun kejadian yang terjadi hanya sekali dalam satu dekade ataupun satu abad dalam kegiatan guna memenuhi keperluan pembelajaran. Ciri ini sangat penting bagi guru peristiwa-peristiwa ataupun objek dengan format media yang ada setelah direkam dan disimpan dapat digunakan pada waktu yang dibutuhkan setiap saat.<sup>16</sup> Aktivitas belajar mengajar perorangan ataupun secara kelompok pula dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik.

b. Ciri Manipulatif (*manipulative Property*)

Ciri manipulatif merupakan media yang dapat mentransformasikan suatu objek atau peristiwa dengan mengedit rekaman dapat menghemat waktu. Peristiwa yang disajikan kepada peserta didik yang seharusnya memakan waktu sehari-hari dapat ditampilkan dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Contohnya proses daur hidup kupu-kupu dari proses lava hingga menjadi kupu-kupu dewasa dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi. Suatu rekaman

---

<sup>16</sup> Arsyad, Op.Cit. h. 15

video berupa peristiwa atau objek disamping dapat di percepat juga dapat diperlambat pada saat penyajian. Contohnya proses loncat galah dengan bantuan manipulative dapat diamati melalui media. Suatu peristiwa atau kejadian dapat diputar mundur pada rekaman gambar hidup berbentuk video atau motion film. Guru dapat mengedit media berupa rekaman video atau audio dengan memotong bagian bagian yang tidak diperlukan sehingga hanya menyajikan bagian-bagian yang utama dibutuhkan dari ceramah, pidato, atau urutan suatu peristiwa. Kesalahfahaman dalam penafsiran dapat terjadi yang tentu saja dapat membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka yang tidak diinginkan. Kesalahan bisa saja terjadi dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah maka pada kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh.

Ciri manipulatif merupakan manipulasi kejadian atau objek dengan cara mengedit hasil rekaman sehingga dapat menghemat waktu. Contohnya menyajikan informasi bagi peserta didik untuk mengetahui asal usul dan proses dari penanaman bahan baku tepung hingga menjadi roti.<sup>17</sup> Suatu hasil urutan rekaman video atau film yang telah dipersingkat waktunya sehingga dalam waktu yang diinginkan bisa menyajikan proses penanaman sampai panen gandum lalu menjadi tepung dan tepung diolah menjadi roti.

---

<sup>17</sup> Ibid, h. 16.



c. Ciri Distributif (*distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekolah di dalam wilayah tertentu pada suatu kelas atau beberapa kelas dalam pendistribusian dilakukan tidak terbatas. Media dapat disebarluaskan kapan saja ke penjuru tempat contohnya audio, disket komputer, ataupun rekaman video.<sup>18</sup> Hasil rekaman dapat digunakan secara bersamaan dengan berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat bahkan dapat direproduksi beberapa kali dalam bentuk format media apa saja.

**d. Perananan Media Pembelajaran dalam Konteks Belajar**

Kegiatan belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi dalam penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan. Simbol-simbol komunikasi yang dituangkan oleh guru atau sumber lain yang berisi pesan materi ajar dalam kurikulum. Simbol yang digunakan pada saat kegiatan komunikasi bisa berupa simbol verbal ataupun non verbal. Proses pesan yang disampaikan berbentuk isi atau ajaran yang dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi yang prosesnya dinamakan *encoding*. Pesan yang terkandung dari proses penafsiran simbol-simbol komunikasi disebut *decoding*.

Penerima pesan menerima pesan yang telah ditafsirkan oleh penerima dengan simbol-simbol komunikasi. Proses penafsiran yang dilakukan oleh

---

<sup>18</sup> Ibid, 17.

penerima pesan ada yang berhasil dan ada pula yang belum berhasil. Ketika penafsiran belum berhasil artinya proses kegiatan memahami melalui apa yang didengar, dilihat dan dibacanya belum maksimal dilakukan.<sup>19</sup> Faktor yang menghambat proses komunikasi diantaranya adalah hambatan psikologis, hambatan cultural dan hambatan lingkungan.

Hambatan psikologi pada proses komunikasi contohnya gaya belajar, sikap, kepercayaan diri, intelegensi, motivasi, dan minat. Sedangkan pada hambatan kultural ada perbedaan kepercayaan, adat istiadat, nilai-nilai panutan, dan norma-norma sosial. Proses kegiatan dimana menimbulkan hambatan oleh suasana dan keadaan sekitar merupakan hambatan lingkungan. hambatan yang Pembelajaran yang dilakukan di tempat yang sejuk dan nyaman pasti akan berbeda jika ditempat yang panas dan bising.

Pembelajaran yang berlangsung menjadi tidak efektif ataupun efisien karena terjadi hambatan pada peserta didik maupun guru dalam mengencode pesan atau mendecodenya. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat mengatasi hambatan-hambatan yang terjadi pada pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen atau unsur terpenting dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam mempermudah belajar karena pembelajaran adalah proses komunikasi.<sup>20</sup> Hambatan-hambatan yang terjadi pada proses komunikasi dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran yang juga merupakan salah satu sumber belajar sekaligus penyalur pesan.

Media memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan. Namun begitu

---

<sup>19</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah, *Op. Cit.* h.133.

<sup>20</sup> *Ibid*, h. 134

banyak kita jumpai guru yang belum mampu menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Akibatnya siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan, banyak juga siswa yang merasa jenuh dan bosan.<sup>21</sup> Suatu sistem pembelajaran didalamnya terdapat unsur ataupun komponen yang sudah disusun secara sistematis yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain. Suatu sistem akan mempengaruhi proses dalam melakukan sistem secara keseluruhan jika ketiadaan suatu unsur ataupun komponen dalam sistem yang berjalan.

Media pembelajaran dapat dikatakan bagian integral dalam proses belajar mengajar karena ditemukan sistem pembelajaran yang terdapat unsur ataupun komponen. Cara pandang seseorang akan mengarahkan pandangannya dalam setiap aktivitas pembelajaran terhadap media pembelajaran yang harus hadir pada kegiatan belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa adanya media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melahirkan sistem pembelajaran yang modern. Peserta didik mempunyai banyak peran tidak hanya sebagai komunikan atau penerima pesan, tetapi peserta didik juga dapat bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Peran media pembelajaran untuk meningkatkan keefektivitas belajar mengajar dalam mencapai tujuan atau kompetensi dengan menggunakan medel komunikasi dua arah ataupun komunikasi banyak arah. Penggunaan media pembelajaran akan menghasilkan komunikasi antara penerima pesan dengan sumber atau penyalur pesan sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Kegiatan komunikasi yang dilakukan menjadi efektif menurut Berlo sesuai daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dan penerima pesan yang sering

---

<sup>21</sup> *Abdul Haris Pito*, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran", *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Vol. VI No. 2 (2018), h. 98.

disebut *area of experience*.<sup>22</sup> Konsepsi yang semakin mantap pada aspek-aspek lain contohnya kegiatan bimbingan dan penyuluhan individu dalam kegiatan pembelajaran seorang guru dapat memusatkan tugasnya. Kegiatan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang sesuai pesan pembelajaran menjadikan fungsi media tidak hanya sebagai alat bantu melainkan juga sebagai pembawa informasi.

**e. Fungsi dan manfaat media pembelajaran**

Proses belajar mengajar menggunakan media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran yang memiliki fungsi dan peran yang sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media mempunyai kedudukan yang sangat penting sebagai bagian yang integral dari pembelajaran. Pembelajaran tidak akan pernah terjadi tanpa adanya media. Dalam konteks ini integral mengandung pengertian bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran.

Berbeda dari fungsi komponen-komponen lainnya media pada sistem pembelajaran memiliki fungsi yaitu sebagai komponen yang berisi pesan pembelajaran yang akan disampaikan terhadap pembelajar. Pesan pembelajar tidak diterima oleh pembelajar karena seringkali terjadi gangguan dalam proses penyampaian pesan. Penyebab gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan dan pembelajar ini kemungkinan besar adalah disebabkan oleh beberapa hal yaitu: verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan tak menunjang.

Secara garis besar fungsi media menurut Degeng adalah menghindari terjadinya verbalisme, memotivasi minat, menarik perhatian, mengatasi keterbatasan ruang waktu dan ukuran, kegiatan pembelajaran menjadi aktif, menstimulus peserta didik

---

<sup>22</sup> Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah, Op.Cit. h. 135.

untuk belajar sehingga proses belajar mengajar menjadi efektif.<sup>23</sup> Fungsi media pembelajaran menurut Suryani dan Agung yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi serta lingkungan yang disusun ataupun diiptakan oleh pendidik.<sup>24</sup> Proses penyampaian pesan pembelajaran ini berkaitan dengan gangguan sebagai kunci pemecahan masalah-masalah pada media yang dipakai.

Penggunaan media pembelajaran telah lama disadari memiliki banyak keuntungan tak hanya itu berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli menurut Kemp & Dayton program-program pengajaran yang berjalan sangat lambat dalam penerimaannya serta pengintegrasinya. Dampak positif dari penggunaan media yang dikemukakan beberapa hasil penelitian sebagai cara utama pembelajaran langsung ataupun bagian yang integral pembelajaran di kelas antara lain, penyampaian pelajaran menjadi baku, lebih menarik, interaktif, lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, kualitas belajar dapat ditingkatkan, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, dan sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Proses pembelajaran menggunakan bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat menurut Dale asalkan guru berperan aktif dalam belajar mengajar. Sistem pendidikan yang modern saat ini menjadikan hubungan guru dan siswa merupakan elemen yang sangat penting. Guru harus hadir dalam upaya pemanfaatan penggunaan media agar dapat teralisasi pada penyajian materi pembelajaran guna meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati di kelas. Perubahan tingkah laku yang signifikan dapat meningkatkan

---

<sup>23</sup> Ibid, h. 128.

<sup>24</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), h. 9.

motivasi belajar dengan menunjukkan hubungan minat siswa antara mata pelajaran beserta kebutuhan. Siswa membawa kesegaran variasi bagi pengalaman belajar dan membuat kemampuan hasil belajar lebih bermakna. Proses belajar mengajar mendorong pemanfaatan imajinasi beserta partisipasi yang dapat memberikan umpan balik untuk mengetahui berapa banyak yang telah dipelajari. Mengembangkan konsep-konsep yang bermakna hingga memperluas wawasan pembelajaran nonverbalistik, meyakini diri siswa akan struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana & Rivai yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian sehingga menubuhkan motivasi belajar. Bahan pelajaran akan mudah dipahami dengan metode mengajar akan lebih bervariasi. Peserta didik dapat melakukan banyak kegiatan tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi dapat mengamati, melakukan, mendemonstrasikan ataupun memerankan dari materi yang dipelajari.

Media yang dipahami secara garis besar menurut Munandi adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media dalam perspektif ini tidak dibatasi sebagai upaya untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran tapi menyangkut peristiwa yang terjadi dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pemanfaatan media pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefesienkan proses pembelajaran itu sendiri.<sup>25</sup> Pendapat beberapa ahli yang telah disajikan maka dapat diketahui dan juga disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

---

<sup>25</sup> Nuruddin, Muhamad Ahyar Rasidi, "Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program Autoplay di Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Elementary*, Vol. 2 No. 1 (2019), h. 3.



Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran dalam penggunaannya dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar berupa interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan sehingga memungkinkan belajar sendiri sesuai kemampuan beserta minatnya.

## **2. Pembelajaran Tematik Terpadu**

### **a. Pengertian Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik terpadu adalah suatu konsep yang dapat dikatakan sebagai pendekatan belajar-mengajar yang melibatkan beberapa bidang studi untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Bermakna dalam artian, peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari itu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Pembelajaran tematik di maknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Dalam pembahasannya, tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung peserta didik akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Pembelajaran tematik juga mempunyai kaitan dengan psikologi perkembangan karena isi materi didasarkan pada tahap perkembangan peserta didik selain itu psikologo belajar juga diperlukan karena mempunyai kontribusi.

Andi Prastowo dalam bukunya berjudul “Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu” menjelaskan bahwa: Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan berbasis tema yang menekankan keterampilan peserta didik secara aktif dan menyenangkan, yaitu tidak semata-mata mendorong peserta didik untuk mengetahui (*learning to know*), tetapi juga diajak untuk belajar melakukan (*learning to do*), belajar untuk menjadi, (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), sehingga aktifitas belajar itu menjadi relevan dengan kehidupan nyata penuh makna bagi peserta didik.<sup>26</sup>

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Sebagai contoh, tema “Air” dapat ditinjau dari mata pelajaran Fisika, Kimia, Biologi, dan Matematika. Lebih luas lagi, tema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, Bahasa, Agama dan Seni. Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada peserta didik untuk memunculkan dinamika dalam proses pembelajaran.<sup>27</sup> Unit dari tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuat rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia di sekitar mereka. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang khas bagi usia dini dari jenjang pendidikan prasekolah

---

<sup>26</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Kencana, 2019), 4-5.

<sup>27</sup> Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul Khairi, *Konsep Pembelajaran Tematik DI Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Mataram: Sanabil, 2019), hlm 12-13

sampai kelas-kelas rendah sekolah dasar. Peserta didik pada kelas rendah perkembangan kecerdasannya sangat pesat dan melihat segala sesuatu sebagai satu keutuhan serta

mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana.<sup>28</sup>

Beane menjelaskan pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa pokok bahasan. Keterpaduan dalam pembelajaran tersebut dapat dilihat dari aspek proses atau waktu, aspek materi belajar, dan aspek kegiatan pembelajaran. Sementara itu Jacobs menjelaskan pembelajaran terpadu adalah sebuah pendekatan dalam pembelajaran sebagai suatu proses untuk mengaitkan dan memadukan materi ajar dalam suatu mata pelajaran atau antar mata pelajaran dengan semua aspek perkembangan peserta, kebutuhan dan minat peserta, serta kebutuhan dan tuntutan lingkungan social keluarga.<sup>29</sup> Pembelajaran yang beranjak dari suatu tema tertentu yang digunakan untuk memahami gejala-gejala dan konsep lain, baik yang berasal dari satu bidang studi yang bersangkutan maupun dari bidang studi lainnya.<sup>30</sup>

Lebih lanjut Hadi Subroto menegaskan bahwa pembelajaran terpadu adalah pembelajaran yang diawali dengan satu pokok bahasan atau tema tertentu dikaitkan dengan pokok bahasan lainnya, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lainnya, yang dilakukan secara spontan atau

direncanakan, baik dalam satu mata pelajaran atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar peserta didik,

---

<sup>28</sup> Sopan Adrianto, Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar, (ISBN),2020, hlm. 17

<sup>29</sup> Dr. Rusyidin Ananda dan Abdillah, Pembelajaran Terpadu (Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model) (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI, 2018), hlm. 3

<sup>30</sup> Winda Amelia, Praktek Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar (Cirebon: Mentari Jaya, 2019), hlm. 5

maka pembelajaran menjadi lebih bermakna.<sup>31</sup> Menurut Prastowo pelaksanaan pembelajaran tematik dapat memberikan keterhubungan antara satu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Penyajian materi yang tidak didasarkan keterkaitan antar konsep akan mengakibatkan pemahaman yang sukar, parsial, dan tidak mendasar. Penerapan pembelajaran tematik dapat membantu peserta didik dalam membangun kebermaknaan konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang baru dan lebih kuat. Hubungan antarsatu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya bagi peserta didik merupakan hal penting dalam belajar, sehingga apa yang dipeloreh oleh peserta didik akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya.<sup>32</sup> Berdasarkan pengertian diatas, disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran terpadu yang menggunakan konsep materi dengan mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehari-hari sehingga memberikan pengalaman yang bermakna.

#### **b. Landasan pembelajaran tematik terpadu**

Landasan pembelajaran tematik mencakup sebagai berikut:

##### **1) Landasan Filosofis**

Pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembelajaran kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah,

---

<sup>31</sup> Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, Pembelajaran Tematik, (Solo: CV. AE Media Grafika 2017), hlm 1-3

<sup>32</sup> Maulana Arafah Lubis dan Nashran Azizan. Pembelajaran Tematik SD/MI Edisi Pertama Cetakan ke -1 (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 7

dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (direct experiences) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diintrepertasikan sendiri oleh masing-masing siswa. pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang harus berkembang terus menerus. Keaktifan siswa yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya dan motivasi yang dimilikinya.

## 2) Landasan Psikologis

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada siswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

## 3) Landasan Yuridis

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka

pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9).<sup>28</sup> UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat dan kemampuannya (bab V pasal 1-b).<sup>33</sup>

### c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik

Beberapa prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik terpadu adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tematik memiliki satu tema yang actual, dekat dengan dunia siswa, dan ada dalam kehidupan sehari-hari. Tema ini menjadi alat pemersatu materi yang beragam dari beberapa mata pelajaran
- 2) Pembelajaran tematik perlu memilih beberapa materi mata pelajaran yang mungkin saling terkait dengan demikian, materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna. Mungkin saja terjadi ada materi pengayaan horizontal dalam bentuk aplikasi yang tidak termuat dalam standar isi, tetapi penyajian materi pengayaan seperti ini dibatasi dengan mengacu pada tujuan pembelajaran.
- 3) Pembelajaran tematik tidak boleh bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi harus mendukung pencapaian tujuan yang utuh terhadap kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- 4) Materi pembelajaran yang dapat dipadukan dalam satu tema selalu mempertimbangkan karakteristik siswa seperti minat, kemampuan, kebutuhan, dan pengetahuan awal.

---

<sup>33</sup> Abd.Kadir, Hanum Asrohah, Pembelajaran Tematik (Jakarta: Rajawali Pers, 2018), hal. 17-18



- 5) Materi pelajaran yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan. Artinya materi yang tidak mungkin dipadukan tidak perlu dipadukan.<sup>34</sup>

#### **d. Karakteristik Pembelajaran Tematik Terpadu**

Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat bagi siswa

Pembelajaran tematik berpusat bagi siswa (student centered). Hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.

- 2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa (direct experiences). Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik, pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>34</sup> Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2019), hal. 120

- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran  
Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Bersifat fleksibel  
Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) di mana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan di mana sekolah dan siswa berbeda.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa  
Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.  
Hal ini dilakukan karena karakteristik dari anak adalah dunia bermain. Jangan sampai karakter mereka tercabut dari dunianya, tetapi guru harus mengemas dan menyampaikan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>35</sup>

#### e. Tujuan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan juga memiliki sejumlah tujuan lain. Sukayati menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran terpadu yaitu, pertama, meningkatkan pemahaman konsep yang

---

<sup>35</sup> Andi Prastowo, Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu, (Jakarta: Pranamedia Group, 2019), hal. 15

dipelajarinya secara lebih bermakna; kedua, mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi; ketiga, menumbuhkembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan; keempat, menumbuhkembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain; kelima, meningkatkan gairah dalam belajar; dan memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.<sup>36</sup>

Ada enam kelebihan pembelajaran tematik menurut Rusman yaitu Pertama, pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; kedua, kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; ketiga, kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; keempat, membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; kelima, menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; dan keenam, mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Keterbatasan pembelajaran tematik meliputi enam aspek yaitu Pertama, keterbatasan pada aspek guru. Untuk menciptakan pembelajaran tematik guru harus memiliki kreativitas yang tinggi, mampu berwawasan luas, memiliki keterampilan metodologis yang andal, percaya diri, dan berani serta dapat mengembangkan materi. Kedua, keterbatasan pada aspek siswa. Pembelajaran tematik menuntut kemampuan belajar pada siswa yang relatif “baik” dalam kemampuan akademik

---

<sup>36</sup> Ibid, hal.5

maupun kreativitasnya yang harus dimiliki oleh siswa. Ketiga, keterbatasan pada aspek bagian sarana dan sumber pembelajaran. Pembelajaran tematik membutuhkan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet yang penting sekali. Semua ini akan menunjang, memperkaya, dan mempermudah pengembangan wawasan. Keempat, keterbatasan pada aspek kurikulum. Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu di beri kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran siswa. Kelima, keterbatasan pada aspek penilaian. Pembelajaran tematik memerlukan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Keenam yaitu yang ada pada aspek suasana pembelajaran. Pembelajaran tematik kecenderungan mengutamakan salah satu bidang kajian dan tenggelamnya (hilangnya) bidang kajian lainnya. Dengan kata lain pada saat mengajarkan sebuah tema maka guru berkecenderungan menekankan atau mengutamakan substansi gabungan tersebut sesuai dengan pemahaman, selera, dan latar belakang pendidikan guru tersebut.<sup>37</sup>

### **3. Autoplay Media Studio**

#### **a. Pengertian autoplay media studio**

Teknologi dan komputer menjadi komponen penting dilingkungan belajar yang modern. Teknologi yang ditemukan untuk digunakan di banyak sekolah, perguruan tinggi, universitas dan industri. penyajian informasi secara inovatif dan cara memotivasi siswa untuk belajar dengan cepat. Menyampaikan topik menggunakan beberapa media lebih efektif daripada melakukannya melalui media tunggal. Menggunakan

---

<sup>37</sup> Ibid., hal 13-14

multimedia dalam lingkungan belajar mengajar mendukung siswa untuk menjadi pemikir kritis belajar cepat dan pemecah masalah lebih cocok untuk mencari informasi dan lebih termotivasi dalam proses belajar mereka.

Pengembangan media pembelajaran menurut Musfiqon adalah suatu usaha penyusunan program media yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga pengembangan ini bertujuan untuk menyempurnakan kembali media yang diterapkan agar lebih sempurna.<sup>38</sup> Sempurna dari sisi desain, karakteristik, serta dapat mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Menurut Edgar Dale efektivitas membaca sebuah materi hanya berada dikisaran 10%. Berbeda halnya jika sebuah media pembelajaran dibuat dengan desain yang baik, dengan melibatkan grafis, audio, video dan interaktivitas akan menaikkan efektivitas penyerapan materi hingga 80-90%.<sup>39</sup>

Salah satu software yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran adalah Autoplay Media Studio 8. Autoplay media studio 8 merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengembangkan aplikasi Computer Based training, sistem AutoPlay/AutoRun menu CD-ROM, presentasi marketing interaktif. Jadi, aplikasi Autoplay Media Studio 8 bisa digunakan untuk semua jenis mata pelajaran ataupun temetik terpadu. Aplikasi Autoplay Media Studio 8 merupakan aplikasi yang berbasis Autorhing (tidak menggunakan bahasa pemrograman) yang dapat menggabungkan beragam

---

<sup>38</sup> Inesa Wijaya, Lusia Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Di Smk Negeri 3 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol 4 Nomor 3 (2017), h. 958.*

<sup>39</sup> Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif, (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), h.11*

jenis file diantaranya suara, video, gambar, flash, shape serta dilengkapi button kemana saja yang dapat membawa pengguna membuka file Ms.word, Ms.excel, Ms.powerpoint, pdf, html dan sebagainya.<sup>40</sup> Dengan kemampuan aplikasi Autoplay Media Studio 8 yang beragam bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Autoplay media studio adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk pembuatan perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar, suara, video, teks, maupun flash yang dibuat dalam bentuk presentasi. Autoplay salah satunya dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai tipe media yang dijadikan satu dalam bentuk presentasi.

Autoplay Media Studio selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus. Perangkat lunak Autoplay Media Studio dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi Computer Based Training (CBT), sistem AutoPlay/AutoRun menu CD-ROOM, presentasi marketing interaktif, CD Business Cards, dan lain-lainnya.<sup>41</sup> Perangkat lunak ini didesain untuk semua kalangan bahkan bagi yang belum memahami bahasa pemrograman dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media didalamnya salah

---

<sup>40</sup> Linda, R dkk, "Multimedia interaktif berbasis autoplay media studio 8 untuk mata pelajaran kimia pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA". *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 9 No. 3 (2017), h. 342.

<sup>41</sup> Inesa Wijaya, Lusya Rakhmawati, "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Di Smk Negeri 3 Surabaya". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol 4 Nomor 3 (2017), h. 959



satunya dengan software autoplay media studio. Jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa berupa komputer. Perkembangan teknologi berupa media pembelajaran berbasis software juga dikemukakan oleh Heinich, Molenda bahwa

*“... It has ability to control and integrate a wide variety of media – still pictures, graphics and moving images, as well as printed information. The computer can also record, analyze, and react to student responses that are type on a keyboard or selected with a mouse”.*<sup>42</sup> Definisi tersebut menjelaskan bahwa komputer memiliki kemampuan untuk mengontrol dan mengintegrasikan berbagai media yaitu gambar diam, gambar bergerak, serta informasi cetak. komputer juga dapat merekam, menganalisis, dan bereaksi terhadap respon siswa yang diketik pada keyboard atau di pilih dengan mouse.

Seorang guru harus mampu mendesain pembelajaran berbasis komputer yang dituangkan dalam tujuan pembelajaran. Penuangan tujuan pembelajaran tersebut memperjelas arah yang ingin dicapai dalam melaksanakan pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Uno salah satunya dengan aplikasi autoplay. Autoplay adalah software yang disiapkan untuk membantu guru mendesain media pembelajaran, mirip dengan powerpoint tapi bukan powerpoint. Autoplay menurut rusman dapat mengkobinasikan berbagai warna, musik maupun berbagai jenis animasi grafik lainnya.<sup>43</sup> Penggunaan media pembelajaran autoplay media studio agar membantu proses pembelajaran yang sesuai dengan

---

<sup>42</sup> Netriwati, Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Lampung: Permata Net, 2017), h. 119.

<sup>43</sup> Nuruddin, Muhamad Ahyar Rasidi, “Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program Autoplay di Madrasah Ibtidaiyah”. *Jurnal Elementary*, Vol. 2 No. 1 (2019), h. 2.

kecepatan dan kemampuannya memahami materi yang ditayangkan.

#### **b. Manfaat autoplay media studio**

Majunya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (*IPTEK*) akan memotivasi usaha penggunaan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dalam pembaharuan kegiatan pembelajaran. Pesatnya *IPTEK* di ruang lingkup pendidikan mengharuskan guru memakai alat-alat yang sudah disediakan di sekolah, bukan hal itu saja tidak tertutup kemungkinan alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.<sup>44</sup> Dengan kemampuan aplikasi Autoplay Media Studio 8 yang beragam bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Peserta didik yang tumbuh di era digital saat ini menurut Gee dan Sweeny ialah cenderung lebih mudah mengakses informasi dari berbagai media, sehingga hal ini berdampak pada cara mereka berinteraksi dan menggunakan informasi itu sendiri. Penjaminan kualitas pembelajaran dengan baik menurut Seel dan Richey adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran. *"...Educational technology is was used to describe a subset of education which was involved in solving problems related to all aspect of human learning through complex, interrelated processes"*.<sup>45</sup> Teknologi pendidikan dalam hal ini memanfaatkan teknologi sebagai cara menyelesaikan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan semua aspek pembelajaran yang sangat kompleks.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan juga informasi, memungkinkan untuk menciptakan

---

<sup>44</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, h. 2.

<sup>45</sup> Nuruddin, Muhamad Ahyar Rasidi, "Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program Autoplay di Madrasah Ibtidaiyah". *Jurnal Elementary*, Vol. 2 No. 1 (2019), h. 1.

sebuah media pembelajaran yang interaktif. Salah satu perangkat lunak yang memungkinkan untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Autoplay Media Studio. Autoplay Media Studio adalah program yang memungkinkan untuk membuat autoruns. Autoruns adalah kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi tindakan tertentu ketika memasukkan removable media seperti CD, DVD atau flash (memori). Software ini merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.<sup>46</sup> Sehingga software Autoplay media studio dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang interaktif tematik terpadu SD/MI dengan mengikuti perkembangan kurikulum terbaru.

**c. Kelebihan dan kekurangan autoplay media studio**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat ini menurut Mulyadi harus selaras dengan peningkatan mutu SDM agar arah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menuju sasaran yang tepat. Harapan adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menurut Rohmani, Sunarno, dan Siti Amanah ialah akan mampu terbentuknya karakter peserta didik yang kuat dan kokoh yang diyakini merupakan hal penting dan mutlak dimiliki anak didik untuk menghadapi tantangan hidup masa depan.<sup>47</sup> Multimedia pembelajaran ini didesain untuk membantu proses belajar mengajar dengan menggunakan bantuan program (software) dalam bentuk media pembelajaran berbasis

---

<sup>46</sup> Yongky Pratama, Yudha Anggana Agung, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo". *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 06 No. 01 (2017), h. 22

<sup>47</sup> Sohibun, Filza Yulina Ade, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive". *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02 No.2 (2017) h.122.

autoplay media studio. Kelebihan dan kekurangan autoplay media studio antara lain:

#### 1. Kelebihan autoplay media studio

Adapun kelebihan dari penggunaan software autoplay media studio antara lain yaitu:

- a) Aplikasi berbasis Autoruns yaitu mampu untuk menjalankan beberapa sistem operasi tindakan tertentu ketika memasukkan removable media seperti CD, DVD atau flash (memori).
- b) Aplikasi mudah dimengerti karena berbasis Autorhing yaitu tidak menggunakan bahasa pemrograman.
- c) Dapat menggabungkan beragam jenis file diantaranya suara, video, gambar, flash, shape, serta dilengkapi button kemana saja.
- d) Dapat membawa pengguna membuka file Ms.word, Ms.excel, Ms.powerpoint, pdf, html dan sebagainya.<sup>48</sup>
- e) Aplikasi gratis bisa langsung didownload diinternet.

#### 2. Kelemahan autoplay media studio

Adapun kelemahan dari penggunaan software autoplay media studio antara lain yaitu:

- a) Minimnya template yang disediakan.
- b) Terkadang crash atau eror.

#### **d. Mengenal Lembar Kerja Autoplay Media Studio**

Adapun langkah-langkah penggunaan autoplay media studio yaitu:

- a. Membuka project baru autoplay media studio dengan cara klik 2x pada aplikasi autoplay media studio yang sudah terinstal pada desktop layar monitor.

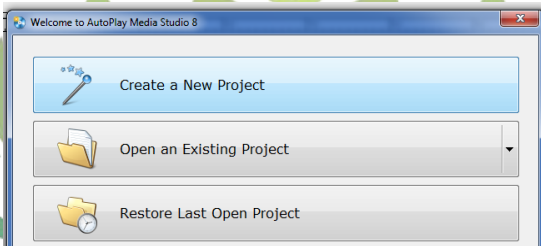
---

<sup>48</sup> Linda, R dkk, "Multimedia interaktif berbasis autoplay media studio 8 untuk mata pelajaran kimia pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA". *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 9 No. 3 (2017), h. 342.



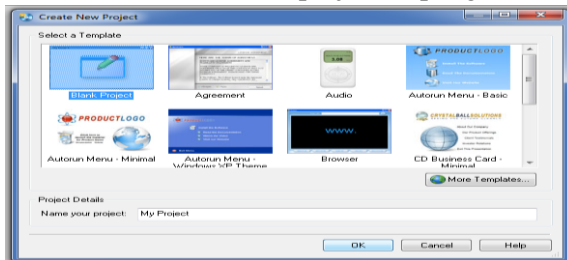
**Gambar 2.1. Logo Aplikasi Autoplay Media Studio**

- b. Jika sudah di klik maka akan muncul kotak dialog seperti dibawah ini lalu klik *creat a new project* untuk membuat project baru. Klik *open an existing project* untuk membuka project yang telah dibuat dan tersimpan sedangkan *restore last open project* untuk membuka project terakhir kali dibuat tanpa harus mencari di folder penyimpanan.



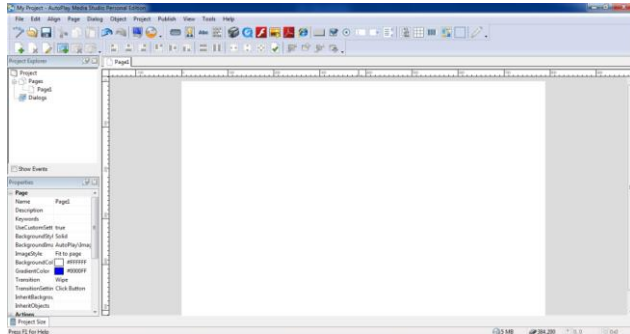
**Gambar 2.2. Kotak Dialog Membuat dan Membuka Project**

- c. Klik *creat a new project* => kemudian pilih jenis template project yang sudah tersedia atau bisa klik *blank* untuk lembar kosong => ketik nama project yang akan dibuat di dalam kotak samping *name your project* lalu klik OK maka lembar project siap digunakan.



**Gambar 2.3. Membuat Project**

- d. Setelah klik tombol OK maka akan muncul tampilan lembar proyek kosong yang akan dibuat.



**Gambar 2.4. Tampilan Utama Project**

- e. Sebelum membuat project mari mengetahui beberapa menu bar dan toolbar yang ada pada autoplay media studio. Berikut ini adalah menu bar dan toolbar beserta fungsinya yang ada pada autoplay media studio.

File Edit Align Page Dialog Object Project Publish View Tools Help

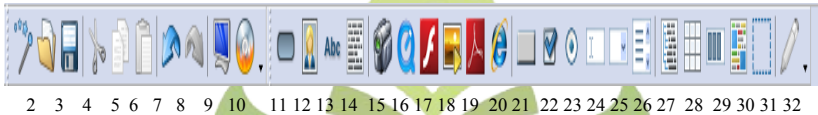
**Gambar 2.5. Menu bar pada autoplay media studio**

**Tabel 2.1. Menu bar Dan Fungsinya**

No.	Nama Menu bar	Fungsi
1.	File	membuat project baru, dan membuka, menyimpan, dari document yang pernah dibuka.
2.	Edit	Mengedit paper work, seperti: copy, paste, undo redo.
3.	Align	digunakan untuk mengatur posisi sebuah objek.
4.	Page	digunakan untuk mengatur page.
5.	Dialog	menu untuk mengatur dialog pada project.
6.	Object	menu untuk membuat objek



		baru.
7.	Project	untuk mengatur project yang sedang di buat.
8.	Publish	menampilkan project.
9.	View	mengatur tampilan interface
10.	Tools	menu-menu untuk mengatur atau membuat atau mengganti tools yang sudah ada.
11.	Help	Berisi menu-menu bantuan yang membantu menjelaskan isi dari Autoplay Media Studio.



**Gambar 2.6. Toolbar Pada Autoplay Media Studio**

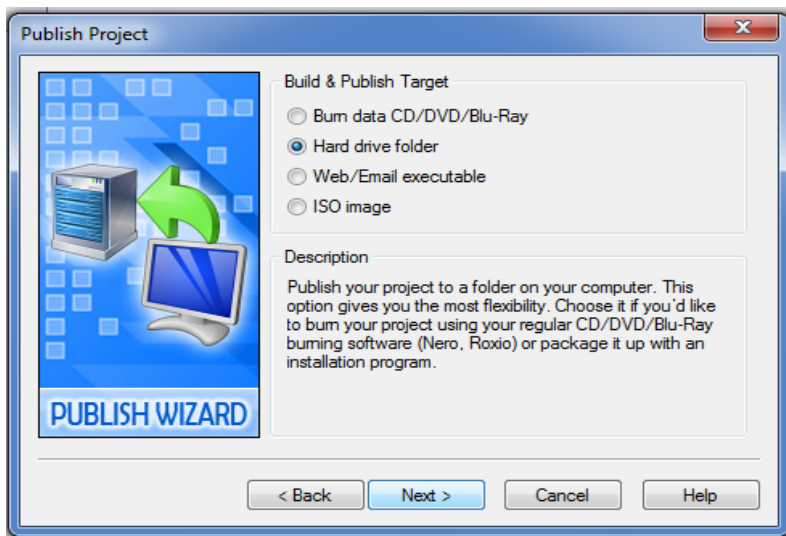
**Tabel 2.2 Tools Beserta Fungsinya Yang Ada Pada Autoplay Media Studio**

NO.	Simbol	Nama Tools	Fungsi
1.		New	Membuat lembar project baru.
2.		Open	Membuka lembar project.
3.		Save	Menyimpan project yang telah dibuat.
4.		Cut	Memotong/memidahkan object.
5.		Copy	Menyalin object.
6.		Paste	Menduplikasi hasil copy ataupun cut object.
7.		Undo	Perintah untuk membatalkan perintah yang sudah dilakukan sebelumnya.

8.		Redo	Mengulang sesuatu yang sudah dibatalkan sebelumnya.
9.		Preview	Menayangka project.
10.		Build	Mempublish project menjadi cd autoplay dari format autoplay ke exe.
11.		New Button Object	Untuk memasukkan button (tombol) baru atau file dengan format btn.
12.		New Images Object	Memasukkan gambar atau file dengan format jpg, jpeg, png
13.		New Label Object	Memasukkan teks singkat/judul/label
14.		New Paragraph Object	Memasukkan teks panjang/paragraph
15.		New Video Object	Memasukkan video atau file dalam format mpg, wmv, flv.
16.		New QuickTime Object	Menginput file dari aplikasi quick time.
17.		New Flash Object	Memasukkan flash atau file berformat swf.
18.		New Slideshow Object	Memasukkan tayangan beberapa gambar muncul secara bergiliran dengan durasi/waktu yang ditentukan.
19.		New PDF Object	Memasukkan file berformat pdf.
20.		New Web Object	Membuat preview ke internet.
21.		New xButton	Membuat tombol baru.
22.		New CheckBox Object	Membuat object "checkbox".

23.		New RadioButton Object	Membuat seperti pilihan opsi dalam project.
24.		New Input Object	Membuat input text dalam projek.
25.		New ComboBox Object	Membuat seperti pilihan opsi dalam project.
26.		New ListBox Object	Membuat list baru.
27.		New Tree Object	Membuat list baru yang berbentuk tree (pohon).
28.		New Grid Object	Membuat tabel baru.
29.		New Progress Object	Membuat objek progres baru.
30.		New RichText Object	Membuat text baru.
31.		New HotSpot Object	Membuat arean khusus yang ada dalam project.
32.		Object Properties	Mengatur properties dalam project.

- f. Mumpublish project yang telah dibuat caranya klik icon *build* pada toolbar atau tekan tombol F7 pada keyboard maka akan keluar tampilan seperti gambar di bawah ini dengan berbagai macam pilihan lalu klik tombol next => lalu tentukan lokasi serta nama penyimpanan => tekan tombol build => klik tombol continue => lalu close dan project sudah siap digunakan.



**Gambar 2.7 Publish Project**

### C. Desain Penelitian Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah mendesain dan membuat produk media pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan software berupa aplikasi autoplay media studio. Informasi yang sudah didapatkan kemudian sebagai acuan pembuatan produk awal. Materi yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran bersumber dari buku dan sumber lainnya sebagai acuan materi.

Teori desain menurut Edgar Dale yang harus dilakukan beberapa langkah yaitu:

1. Design Treatment, desain yang mengandung pengertian analisis tentang produk apa yang akan dibuat dan apa yang dibutuhkan untuk membuatnya. Pada tahapan ini sebuah media pembelajaran harus melalui sebuah proses analisis mendalam tentang apa saja yang terkait dengan media tersebut diantaranya adalah:
  - a. Memilih materi yang akan disampaikan dalam media. Pembatasan materi mutlak diperlukan untuk menjaga media agar focus mencapai tujuan yang diharapkan

- b. Target audience (misal balita, anak-anak, remaja atau dewasa). Penentuan target audience digunakan untuk menetapkan pengayaan desain, kekompakan navigasi, dan interaktivitas.
- c. Fitur-fitur yang akan ditampilkan. Apakah media menantinya menampilkan sebatas materi, atau terdapat simulasi, evaluasi, dalam bentuk kuis, penyimpanan data evaluasi dan sebagainya.
- d. Bagaimana dengan media sejenis yang sudah ada sebelumnya. Jika ada, apa yang membedakan media yang akan dibuat dengan media yang sudah ada. Selain itu juga perlu difikirkan fitur apa yang akan menjadi nilai tambah dari media tersebut, sehingga penggunaanya mendapatkan manfaat khusus ketika menggunakan media tersebut.
- e. Berapakah lamanya waktu untuk mewujudkan media tersebut dan aplikasi yang akan digunakan untuk mewujudkannya.

Semua hal yang akan terkait dengan ide yang akan diwujudkan perlu didokumentasikan dalam bentuk catatan atau sebuah sket gambar untuk mempermudah gambaran anda atau tim anda dalam mewujudkannya.

## 2. Visual Development Phase

Pada tahapan ini aset-aset visual dibuat. Asset visual meliputi grafik yang akan dipakai sebagai objek dalam media, efek visual, typografi (penggunaan huruf) dan grafik untuk keperluan interface (antar muka). Beberapa aturan agar media yang dihasilkan nantinya menjadi lebih optimal, yaitu:

- a. Gambar yang tersedia diinternet memiliki lisensi yang bermacam-macam, mulai dari 100% gratis, lisensi nama pembuat dan lisensi berbayar. Sebelum memanfaatkan gambar tersebut kita harus memastikan dulu tentang lisensinya.
- b. Gambar yang memiliki “watermark” menandakan bahwa gambar tersebut berlisensi dan tidak boleh dipakai tanpa izin.

- c. Gambar yang tersedia secara online memiliki variasi tipe grafis, pada dasarnya tipe grafis ada 2 jenis yaitu vector (gambar yang terbentuk atas beberapa kurva dan bitmap terbentuk atas titik-titik yang berwarna).
- d. Setiap gambar yang secara online memiliki ukuran tertentu. Untuk gambar bertipe bitmap, harus dilakukan penyesuaian ukuran sebelum gambar dipakai dalam media. Gambar yang terlalu kecil akan terdistorsi jika diperbesar. Dan sebaliknya gambar yang terlalu besar akan memerlukan size lebih besar dan ukuran file sehingga tidak efektif.
- e. Penggunaan gambar yang bersumber secara online, memungkinkan sebuah objek ditampilkan secara berulang-berulang di media lain. Sehingga kesan eksklusif sebuah media menjadi berkurang.

### 3. Programming Phase

Programan diperlukan dalam sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif. Pekerjaan pemrograman membutuhkan ketelitian dan pemahaman atas logika. Pada umumnya kegiatan pemrograman dapat dilakukan dengan mudah oleh programmer, namun khusus untuk pemrograman multimedia pembelajaran dapat dilakukan oleh non programmer karena tidak membutuhkan kode yang terlalu panjang.

Untuk mempermudah proses pemrograman dapat digunakan system flowchart. Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

### 4. Testing Phase

Tahapan testing adalah sebuah proses pengumpulan informasi untuk memperbaiki segala kesalahan desain dan kesalahan programming. Tahapan ini diperlukan sebagai



bentuk quality control dari media pembelajaran yang dibuat. Dari tahapan ini akan diketahui berbagai kesalahan, kesalahan penulisan materi, kesalahan logika, kesalahan ukuran interface dan sebagainya.

Tahapan testing lebih baik dilakukan oleh beberapa orang dengan tingkat keahlian yang berbeda sehingga didapatkan masukan dari berbagai sudut pandang, apakah media pembelajaran sudah sesuai atau belum.<sup>49</sup> Dari masukan-masukan tersebut dilakukan perbaikan ulang, untuk memperoleh hasil akhir yang benar-benar siap untuk dipublikasikan.

Prinsip-prinsip dalam membuat desain dalam IMK (Interaksi Manusia Komputer)

1. Metafora, dalam hal ini prinsip menampilkan serta menggambarkan beberapa elemen (titik, garis, warna, ruang, dan tekstur) yang dikenali. Menggunakan system desktop yang berhubungan dengan perancangan interface.
2. Kejelasan, dalam tiap elemen yang digunakan pada interface harus beralasan dalam penggunaannya, memperjelas pesan yang diberikan. Memberikan efek kenyamanan bagi mata dengan kesederhanaan, enak dilihat, berkelas dan jelas.
3. Konsisten, konsisten dalam layout, warna, gambar, icon, tipografi, teks, dll.

Penyusunan materi dilakukan dengan menggabungkan berbagai jenis file diantaranya suara, video, gambar, flash, dan shape. Media pembelajaran autoplay juga dapat membuka file Ms.word, Ms.excel, Ms.powerpoint, pdf, html serta dilengkapi button kemana saja. Adapun langkah-langkah kegiatan pada rangkaian pembuatan media pembelajaran yaitu:

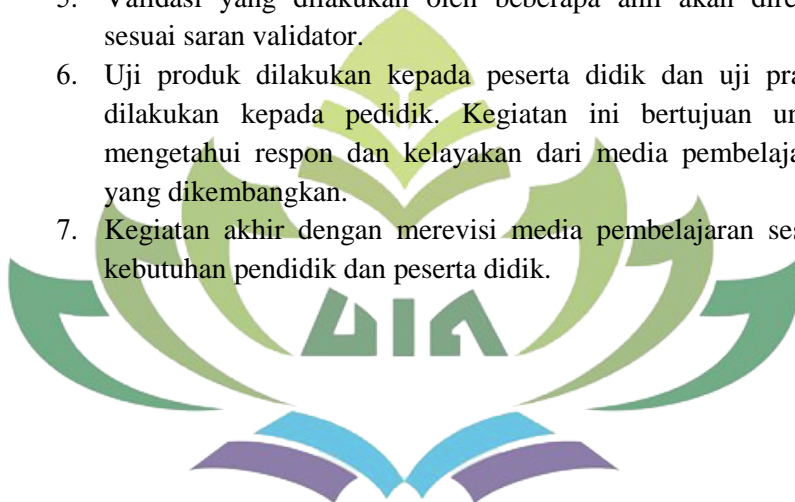
1. Menganalisa materi pada kegiatan ini peneliti menganalisis kebutuhan peserta didik dan pendidik dalam penggunaan media pembelajaran.
2. Mengembangkan media pembelajarann yang akan digunakan. Konten materi yang berisi teks, video animasi, simulasi, serta

---

<sup>49</sup> Wahda Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), h.11-21

latihan soal yang disusun ke dalam flowchart dan storyboard. Materi yang disusun harus sesuai dengan KI, KD, beserta tujuan pembelajaran pada kurikulum K13. Peneliti juga masukkan file pdf berupa buku guru dan buku siswa sebagai acuan dalam pembelajaran Selain KI, KD, serta tujuan pembelajaran.

3. Kegiatan berikutnya adalah mendesain media pembelajaran dengan 3 bagian yaitu cover (halaman utama), main menu dan materi yang disusun dengan sederhana dan mudah dipahami.
4. Uji validasi dengan mempersiapkan alat-alat validasi untuk beberapa para ahli.
5. Validasi yang dilakukan oleh beberapa ahli akan direvisi sesuai saran validator.
6. Uji produk dilakukan kepada peserta didik dan uji pratisi dilakukan kepada pendidik. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon dan kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.
7. Kegiatan akhir dengan merevisi media pembelajaran sesuai kebutuhan pendidik dan peserta didik.





## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Haris Pito. Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran, *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Vol. VI No. 2. 2018.
- Abdul Majid, 2019. Strategi Pembelajaran, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Abd.Kadir, Hanum Asrohah, 2018. Pembelajaran Tematik, Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahmad Sulhan dan Ahmad Khalakul Khairi, 2019. Konsep Pembelajaran Tematik DI Sekolah Dasar (SD/MI), Mataram: Sanabil.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif dari teori ke Praktik*, Depok: Rajawali Pers.
- Andi Prastowo, 2019. Analisis Pembelajaran Terpadu, Jakarta: Kencana.
- Ardiyani Asyhari, Helda Silvia. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA terpadu, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Vol. 5 No. 1. 2016.
- Azhar Arsyad. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Bagus Amirul Mukmin, Nurita Primasatya. Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantar*, Vol. 5 No. 2. 2020.
- Chairunisa Zakiyatun, Cawang dan Rizmahardian Ashari Kurniawan. Pengaruh Media Peta Konsep Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar dan Daya Ingat Siswa Pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 5, 2. 2017.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Ega Rima Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.

- Eka Puspita Dewi, Agus Suyatna, Abdurrahman, and Chandra Ertikanto. Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 2, 2. 2017.
- Elvinaro Ardianto. 2016. *metodelogi penelitian untuk public relations kuantitatif dan kualitatif*. Bandung :
- Ibadullah Malawi dan Ani Kadarwati, 2017. Pembelajaran Tematik, Solo: CV. AE Media Grafika.
- Inesa Wijaya, Lusya Rakhmawati. Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio Di Smk Negeri 3 Surabaya, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 4 No. 3. Surabaya 2017.
- Linda, R dkk. Multimedia interaktif berbasis autoplay media studio 8 untuk mata pelajaran kimia pokok bahasan laju reaksi untuk kelas XI SMA/MA, *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 9 No. 3. Desember 2017.
- Maulana Arafah Lubis dan Nashran Azizan, 2020. Pembelajaran Tematik SD/MI, Jakarta: Kencana.
- Maulana Arafah Lubis, Nashran Azizan. 2019. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi kurikulum 2013 berbasis HOTS Higher Order Thinking Skills*. Jakarta: Samudra Biru.
- Mihmidaty Ya'cub. Media Pendidikan Perspektif Al Quran Hadits Dan Pengembangannya, *Jurnal Studi Keislaman*, Vol. 4 No. 2. Desember 2018.
- Muhamad Basori. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, Vol. 1 No. 2. 2016.
- Netriwati, Mai Sri Lena. 2017 *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net.
- Nindy Mustika Wandani, Syaiful Hamzah. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Autoplay Media Studio Pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran, *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, Vol. 1 No. 2. 2017.

- Nunuk Suryani, dkk. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nuruddin, Muhamad Ahyar Rasidi. Kompetensi Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif Dengan Program Autoplay di Madrasah Ibtidaiyah, *Jurnal Elementary*, Vol. 2 No. 1. 2019.
- Rusyidin Ananda dan Abdillah, 2018. Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI.
- Sigit, Prasetyo. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa Sd/MI, *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. Vol.1 no.1. 2017.
- Sohibun, Filza Yulina Ade. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive, *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, Vol. 02 No.2. 2017.
- Sugiono. 2017. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sopan Adrianto, 2020. Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar, ISBN
- Winda Amelia, 2019. Praktek Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. Cirebon: Mentari Jaya.
- Yongky Pratama, Yudha Anggana Agung. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 06 No. 01. 2017.

