



Perancangan Media Pembelajaran Fiqih Kelas VIII Menggunakan Autoplay Media Studio Di MTs Yati Kamang Mudik

Selly Gultom¹, Supratman Zakir², Liza Efriyanti³, Khairuddin⁴

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

Corresponding Author:  sellygultom03@gmail.com

ABSTRACT

ARTICLE INFO

Article history:

Received

05 August 2024

Revised

20 August 2024

Accepted

24 October 2024

Key Word

How to cite

Penelitian ini mengacu pada permasalahan pembelajaran yang ditemukan di MTs Yati Kamang Mudik. Yang membuat peneliti ingin merancang sebuah media pembelajaran menggunakan Autoplay Media Studio yang layak dan siap digunakan untuk pembelajaran fiqih kelas VIII. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini berhasil merancang sebuah media pembelajaran dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan multimedia oleh Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap : konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Penelitian ini mencapai tingkat validitas media pembelajaran sebesar 0,92 dengan menguji tiga aspek: perancangan media, materi, dan kebahasaan yang diuji oleh empat orang ahli. Uji praktikalitas dilakukan oleh tiga orang guru dengan hasil 0,95, sementara uji efektivitas dilakukan oleh siswa dengan hasil 0,87. Dari hasil uji produk tersebut, disimpulkan media pembelajaran fiqih kelas VIII menggunakan Autoplay Media Studio di MTs Yati Kamang Mudik terbukti sangat valid, praktis, dan efektif.

Perancangan, Media Pembelajaran, Fiqih, Autoplay Media Studio.

<https://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>



This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan pengetahuan, berbagai inovasi dibuat untuk memberikan keuntungan bagi hidup manusia (Masya Latifa, 2024). Inovasi ini mempermudah aktivitas dan memperkenalkan cara baru, khususnya dalam bidang teknologi yang telah membawa hal baik dalam dekade terakhir. Meski awalnya diciptakan untuk dampak positif, inovasi ini juga bisa disalahgunakan untuk hal negatif.

Seiring kemajuan teknologi berpengaruh di berbagai aspek kehidupan, politik, ekonomi, budaya, seni, dan kependidikan. Hal ini tidak bisa dihindari, membawa manfaat positif namun juga memungkinkan penyalahgunaan untuk tujuan negative (Efriyanti et al., 2021). Selain memberikan manfaat besar, kemajuan teknologi dalam ilmu pengetahuan menjadi kebutuhan pokok bagi manusia demi kelangsungan masa depan.

Semua satuan pendidikan, memberikan layanan pendidikan kepada peserta didik. Umumnya, siswa yang menerima layanan di satuan pendidikan dasar, menengah ada di tahap perkembangan remaja. Pendidikan harus dilihat dari proses pendidikan hingga tujuannya. Pendidikan merupakan suatu kegiatan kehidupan bermasyarakat yang bertujuan untuk terwujudnya manusia seutuhnya yang berlangsung seumur hidup (Sesmiarni, 2017). Pendidikan merupakan suatu kegiatan wajib yang dilakukan setiap orang sepanjang hidupnya (Razi Alfarisy et al., 2023).

Salah satu cara untuk mencapainya dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah gabungan antara bahan ajar dan alat belajar sebagai sarana memfasilitasi penyampaian informasi dari pendidik ke peserta didik (Nofri Yanti et al., 2023). Media pembelajaran sering kali di artikan objek dibawa kedalam ruangan kelas untuk meningkatkan efisiensi kegiatan pembelajaran (Pratama, 2024). Pandangan yang terbatas di pengaruhi perspektif kognitivisme terhadap kegiatan pembelajaran, yang menganggapnya transfer ilmu dari guru ke siswa terutama terjadi di ruangan kelas. Pendekatan konstruktivis memperluas pemahaman kita tentang pembelajaran, tidak hanya terbatas pada penggunaannya di ruangan kelas, tapi mencakup segala yang ada dalam lingkungan belajar siswa di mana mereka berinteraksi dan mendukung proses belajar mengajar.

Sebagai alat pembelajaran, media di ruangan kelas mewakili suatu inovasi dalam teknologi, termasuk penggunaan berbagai aplikasi media seperti gambar, video, dan audio untuk memperjelas konsep pembelajaran. Salah satu aplikasi video animasi yang telah mendapatkan popularitas dalam dua tahun terakhir adalah *Autoplay Media Studio*. Aplikasi ini merupakan pengembangan media interaktif berbasis multimedia untuk menciptakan *Computer Based Training (CBT)*, yang menggabungkan berbagai fiile, dilengkapi dengan tombol mengarahkan pengguna ke fiile seperti Ms Word, Ms PowerPoint, Ms Excel, PDF, Link. Aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik berupa video dengan berbagai animasi untuk menarik minat siswa, dan semakin banyak digunakan di dunia pendidikan (Mulyanti et al., 2021).

Autoplay Media Studio bisa digunakan untuk media pembelajaran menarik untuk berbagai mata pelajaran, termasuk fiqih, dengan kemampuannya untuk menciptakan cerita interaktif, animasi, dan permainan yang dapat meningkatkan minat siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Adanya dukungan teknologi informasi yang efektif di sebuah sekolah dapat meningkatkan kualitas sekolah tersebut dan membuatnya unggul dibandingkan dengan sekolah lain. Penggunaan media pembelajaran yang efektif, seperti yang direkomendasikan di MTs Yati Kamang Mudik akan meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik bagi siswa-siswa sekolah tersebut.

MTs Yati Kamang Mudik merupakan salah satu MTs swasta di Kampung Baru, Kabupaten Agam, yang setiap tahun menghasilkan lulusan yang kompeten di bidang

ilmu umum dan agama. Yang menuntut para guru untuk memberikan pembelajaran yang optimal, yang berdampak positif terhadap pencapaian nilai dan kenaikan kelas siswa.

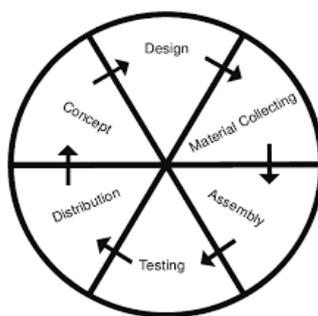
Berdasarkan wawancara dengan Ibu Delviani, M.Pd pada tanggal 24 November 2023, penulis menyimpulkan bahwa saat ini MTs Yati Kamang Mudik masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku dan papan tulis untuk kelas VIII pada mata pelajaran fiqih. Penggunaan media ini seringkali menghadapi kendala seperti kurangnya penyampaian tujuan pembelajaran secara maksimal karena kurangnya konsentrasi siswa dan kurangnya daya tarik media yang digunakan.

Permasalahan ini akan menyulitkan guru dalam melaksanakan proses pengajaran, sehingga tujuan akhir dari pembelajaran mungkin tidak akan tercapai. Oleh karena itu, untuk meningkatkan keunggulannya, MTs Yati Kamang Mudik disarankan untuk meningkatkan keunggulannya dengan teknologi informasi terbaru dalam bentuk media pembelajaran interaktif seperti penggunaan *Autoplay Media Studio*.

Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud melakukan pengembangan media yang lebih efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Penulis berusaha mencari solusi untuk mengatasi masalah tersebut menggunakan *Autoplay Media Studio* di kelas VIII MTs Yati Kamang Mudik yang valid, praktis, dan efektif. Diharapkan bisa menjadi alat bantu yang membantu siswa dalam belajar fiqih.

METODE PENELITIAN

Metode R&D yang dipakai mengikuti metode pengembangan multimedia dari Luther Sutopo, dimodifikasi dari Multimedia *Development Life Cycle* (MDLC), ada enam langkah yaitu, konsep, desain, mengumpulkan materi, perakitan, pengujian, dan pendistribusian. Tahapan-tahapan bisa dilaksanakan secara tidak berurutan, dan bisa saling bergantian dalam praktiknya (Hayati & Kurniawan, 2016).



Gambar 1.

Tahapan Pengembangan Media

Tahapan pengembangan multimedia dijelaskan sebagai berikut:

1. *Concept*

Tahap konsep melibatkan penetapan tujuan, identifikasi pengguna media, macam aplikasi, dan tujuannya. Hal ini penting untuk memastikan bahwa nuansa

multimedia yang digunakan mencerminkan identitas organisasi dan memenuhi kebutuhan pengguna akhir.

2. *Design*

Desain merupakan proses membuat spesifikasi tentang struktur, program dan kebutuhan bahan tersebut. Hal ini harus sangat spesifik agar langkah selanjutnya, pengumpulan bahan serta perakitan, keputusan tidak perlu lagi dipertimbangkan.

3. *Material Collecting*

Pengumpulan materi yaitu langkah semua objek multimedia dikumpulkan berdasarkan kebutuhan. Materi berupa gambar, foto, animasi, video, audio, clip art, dan sebagainya.

4. *Assembly*

Pembuatan yaitu langkah di mana semua objek dirangkai. Proses didasarkan desain awal seperti, *storyboard*, struktur navigasi, serta interface. Tahap ini menggunakan berbagai aplikasi pendukung seperti Blender 3D, CorelDraw X7, dan sebagainya untuk menciptakan visualisasi dan objek gambar.

5. *Testing*

Langkah ini dilakukan dengan penjalanan media yang telah dibuat. Pengujian dimulai dengan menggunakan alpha test oleh pembuat atau tim pengembangnya.

6. *Distribution*

Distribusi adalah tahap menyimpan program atau media dan didistribusikan kepada pemakai.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner, dengan tiga jenis angket: validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Validitas diukur melalui tiga instrumen, yaitu validitas perancangan, materi, dan kebahasaan. Praktikalitas digunakan untuk mengumpulkan data terkait kepraktisan media pembelajaran yang dirancang, sementara efektivitas bertujuan untuk mengukur seberapa efektif media yang telah dirancang, dengan melihat hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut yang diharapkan valid dan praktis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

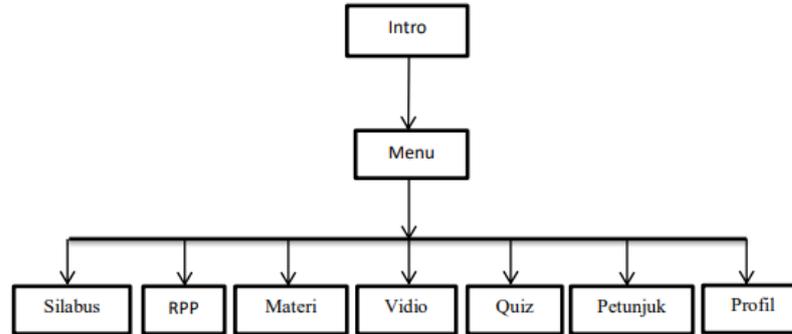
Concept

Media dirancang untuk digunakan oleh guru, untuk alat bantu mengajar siswa untuk peningkatan minat siswa belajar dengan membuat pembelajaran fiqih lebih menarik dan menyenangkan, menghindari kebosanan karena pembelajaran yang monoton.

Design

Tahap desain melibatkan penggambaran arsitektur, media, tampilan dan kebutuhan material yang akan dikembangkan di MTs Yati Kamang Mudik menggunakan *Autoplay*

Media Studio dan CorelDraw x7 yaitu *storyboard*, struktur navigasi, dan interface. Berikut contoh desain struktur navigasi dan *storyboard*, oleh gambar2 dan tabel1.



Gambar 2.
Desain Struktur Menu Utama

Tabel 1.
Storyboard Sederhana

Daftar Movie	Isi Movie
Movie: 1	Awal/ pembukaan
Movie: 2	Home
Movie: 3	Silabus
Movie: 4	RPP
Movie: 5	Materi
Movie: 6	Vidio
Movie: 7	Quiz
Movie: 8	Petunjuk penggunaan
Movie: 9	Profil

Material Collecting

Langkah mengumpulkan semua bahn multimedia sesuai kebutuhan telah direncanakan dalam perancangan media pembelajaran. Bahan yang dikumpulkan meliputi materi, silabus, RPP, gambar, video, audio, dan background.

Assembly

Tahap di mana semua objec diproduksi. Proses ini didasarkan pada desain awal seperti, *storyboard*, struktur navigasi dan interface.

1. Pembuatan Objec dan Bacground

Digambar manual dengan alat-alat yang disediakan di CorelDraw X7.



Gambar 3.
Halaman Awal

2. Pembuatan Tombol Navigasi

Navigasi diigambar menggunakan fitur yang tersedia pada CorelDraw X7.



Gambar 4.
Halaman Tombol Navigasi

1. Pemrograman Menggunakan Action

Berikut *action* yang digunakan:

- a. *Action* pada tombol *start*
Page.Jump("Menu")
- b. *Action* pada tombol *intro*
Page.Jump("Cover")
- c. *Action* pada tombol *silabus*
Page.Jump("Silabus")
- d. *Action* pada tombol *RPP*
Page.Jump("RPP")
- e. *Action* pada tombol *materi*
Page.Jump("Materi")
- f. *Action* pada tombol *vidio*
Page.Jump("Vidio")
- g. *Action* pada tombol *quiz*
Page.Jump("Quiz")
- h. *Action* pada tombol *petunjuk penggunaan*
Page.Jump("Petunjuk Penggunaan")
- i. *Action* pada tombol *profil*

Page.Jump("Profil")

j. *Action* pada tombol keluar

Application.Exit(0):

1. Pengujian Aplikasi dan Publikasi

Langkah berikutnya setelah selesai membuat media adalah menguji aplikasi untuk memastikan bahwa media pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan mengevaluasi kekurangan yang mungkin perlu ditambahkan.

Setelah semuanya selesai, tahap terakhir yaitu *publishing* yang bisa langsung diburning ke CD/DVD atau juga bisa disimpan langsung pada PC/laptop, yang mana hasil akhirnya berekstensi. exe.

2. Tampilan Hasil Media Pembelajaran

a. Tampilan Awal



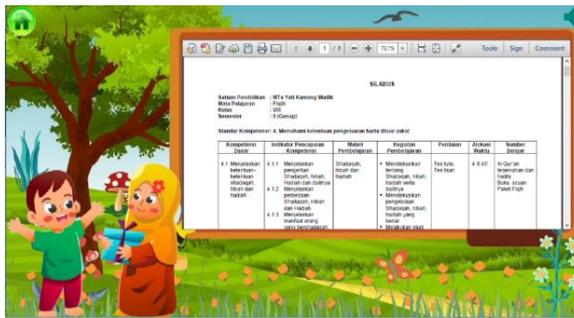
Gambar 5.
Tampilan Awal

b. Tampilan *Home*



Gambar 6.
Tampilan *Home*

c. Halaman Silabus



Gambar 7.
Halaman Silabus

d. Halaman RPP



Gambar 8.
Halaman RPP

e. Halaman Materi



Gambar 9.
Halaman Materi

f. Halaman Vidio



Gambar10.
Halaman Vidio

g. Halaman Quiz



Gambar 11.
Halaman Cover Quiz



Gambar 12.
Halaman Quiz

h. Halaman Petunjuk Penggunaan



Gambar 13.
Halaman Petunjuk

i. Halaman Profil



Gambar 14.
Halaman Profil

Testing

Pada pengujian, akan melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang dirancang. Jika masih ada yang kurang atau kesalahan, maka akan diperbaiki media tersebut sehingga dapat berjalan dengan baik. Jika telah terbukti berjalan dengan baik, langkah berikutnya adalah pendistribusian.

Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, digunakan 3 angket. Berikut hasil-hasil angket yang diperoleh dari hasil uji:

a. Uji Validitas Media

Dilakukan oleh empat ahli dengan menilai tiga aspek, yaitu desain media, materi, dan kebahasaan. Hasilnya adalah sebagai berikut: Rohaniatul Husna, S.Pd, M.Kom mendapatkan 0,90, Sarwo Dereta, S.Kom, SS, M.Kom mendapatkan 0,97, Delvianti, M.Pd mendapatkan 0,94, Meldawati, S.Pd mendapatkan 0,93. Setelah memperoleh nilai, diperoleh rata-rata sebesar 0,92. Dengan demikian, dianggap sangat valid.

b. Uji Praktikalitas Media

Peneliti meminta 3 guru di MTs Yati Kamang Mudik: Gito Prabow, S.Pd mendapatkan 0,96, Yufita Indriani, S.Pd mendapatkan 0,94, Putri Nurhasanah, S.Pd mendapatkan 0,94 untuk uji praktikalitas produk. Setelah memperoleh nilai, diperoleh rata-rata sebesar 0,95 dalam rentang 0,81 - 1,00, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis menurut kategori yang ditetapkan.

c. Uji Efektivitas Media

Uji efektivitas produk penelitian dilakukan terhadap 20 siswa. Setelah menghitung lembar efektivitas dari siswa-siswa tersebut, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,87. Dengan demikian, dianggap sangat efektif dalam menambah pemahaman siswa menurut kategori yang digunakan.

Distribution

Untuk menggunakan media pembelajaran tersebut dibutuhkan spesifikasi hardware dan software, antara lain:

1. Hardware

Untuk menjalankan media pembelajaran tersebut, diperlukan perangkat komputer atau laptop.

2. Software

Aplikasi media pembelajaran ini memiliki fitur *autorun*, yang berarti tidak memerlukan instalasi aplikasi terkait di PC atau laptop. Aplikasi ini dapat dijalankan langsung setelah proses *publishing*.

KESIMPULAN

Berdasarkan perumusan masalah, disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran fiqih kelas VIII menggunakan *Autoplay Media Studio* di MTs Yati Kamang Mudik telah menghasilkan sebuah media pembelajaran dalam format file .exe yang baik. Yang bisa digunakan pada komputer tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan terlebih dahulu. Untuk menentukan kelayakan penggunaan media pembelajaran ini, peneliti telah melakukan uji. Uji validitas oleh 4 orang ahli mempertimbangkan aspek perancangan, materi, dan bahasa, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,92, menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat baik. Uji praktikalitas dilakukan oleh 3 guru dengan nilai rata-rata 0,95, yang menandakan tingkat praktikalitas yang sangat tinggi. Selain itu, uji efektivitas dilakukan terhadap 20 siswa, dengan mendapatkan 0,87, menunjukkan media ini sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Efriyanti, L., Khomarudin, A. N., & Novita, R. (2021). Pengembangan multimedia berbasis mobile learning dalam simulasi pada keilmuan komputer. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42635>
- Febriani, P., Holiwarni, B., & Amran, E. Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay Media Studio 8.5 pada subpokok materi kepolaran senyawa dan bentuk molekul untuk kelas X SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Riau*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.33578/jpk-unri.v4i1.7086>
- Fernandes, & Derta, S. (2022). Perancangan presentasi sebagai media pembelajaran menggunakan CourseLab di SMK Bukittinggi. *Jurnal Informatika Upgris*, 8(1), 34–38.
- Latifa, M., Pratama, A. R., Hasan, R. H., Kamal, M., & Zakir, S. (2024). Evaluation of interactive learning through the Quizizz application at MTsN 2 Payakumbuh City. *J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 10(2). <https://doi.org/10.18860/jpai.v10i2.24400>
- Mulyanti, S., Pratiwi, R., & Mardiyah, A. (2021). *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.19109/ojpk.v5i1.7460>
- Nofri Yanti, S., Sesmiarni, Z., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Perancangan media pembelajaran informatika berbasis Android menggunakan Smart Apps Creator 3

- di MTsN 6 Agam. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 687-692.
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6490>
- Pratama, A. R. (2023). Implementasi Metode Brainstorming Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas Xi SMA Negeri 4 Bukittinggi. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 10(1), 120-130.
<https://doi.org/10.58518/madinah.v10i1.1496>
- Razi Alfarisy, M., Okra, R., Khairuddin, K., & Derta, S. (2023). Perancangan media pembelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 1 Ampek Angkek menggunakan Kodular. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 665-670.
<https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6456>
- Sesmiarni, Z. (2017). Membendung radikalisme dalam dunia pendidikan melalui Brain Based Learning. *Kalam*, 9(2), 233. <https://doi.org/10.24042/klm.v9i2.330>
- Winaryati, E. (2021). Cercular of model RD&D pendidikan dan sosial. In *KBM Indonesia*.