

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY MEDIA STUDIO* PADA MATERI TEORI MASUK DAN PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA KELAS X SMAN 14 BANDAR LAMPUNG

Oleh

RENATA FRADILA

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang digunakan oleh pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik. Perkembangan teknologi yang semakin canggih menjadi tuntutan bagi para pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* didasari adanya masalah keterbatasan dan penggunaan media pembelajaran interaktif yang terkesan monoton di SMAN 14 Bandar Lampung, yaitu guru hanya menggunakan media seperti buku paket dan *powerpoint*. Permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada materi teori masuk dan penyebaran Islam di Indonesia untuk siswa kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* pada materi teori masuk dan persebaran Islam di Indonesia kelas X di SMAN 14 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian pengembangan yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini ialah angket validasi ahli dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay media studio* dikembangkan dengan beberapa tahapan. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase nilai 93,3% dengan kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh persentase nilai 91,4% dengan kategori sangat valid, dan hasil respon siswa terhadap media pada saat dilakukan uji coba rata-rata memperoleh persentase >85% dengan kategori sangat positif. Dengan demikian, media pembelajaran ini dinilai sangat valid sehingga sangat layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran sejarah.

Kata kunci: Pengembangan, Media, Interaktif, *Autoplay Media Studio*, Sejarah.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON AUTOPLAY MEDIA STUDIO ON THE THEORY OF ENTRY AND SPREAD OF ISLAM IN INDONESIA CLASS X SMAN 14 BANDAR LAMPUNG

By

RENATA FRADILA

Learning media is an important tool used by educators to deliver messages or information to students. The development of increasingly sophisticated technology is a demand for educators to develop learning media. The development of interactive learning media based on autoplay studio media requires problems with limitations and the use of history learning media which seems monotonous at SMAN 14 Bandar Lampung, namely teachers only use media such as textbooks and powerpoint. The problem in this research is how to develop interactive learning media based on autoplay media studio on the theory of entry and spread of Islam in Indonesia for class X at SMAN 14 Bandar Lampung. The purpose of this research is to develop interactive learning media based on autoplay media studio on the theory of entry and spread of Islam in Indonesia for class X at SMAN 14 Bandar Lampung. This study uses the ADDIE development model which consists of several stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. Data collection techniques used are observation, interviews, and questionnaires. The development research instruments used to collect research data were expert validation questionnaires and student response questionnaires. Based on the results of the study it can be concluded that interactive learning media based on autoplay media studio was developed in several stages. The results of the validation of the material experts obtained a percentage of 93.3% with a very valid category, the validation of media experts obtained a percentage of 91.4% with a very valid category, and the results of students' responses to the media during trials carried out an average percentage of > 85%. very positive category. Thus, this learning media is considered very valid so that it is very suitable to be used as a supporting media in the history learning process.

Keywords: Development, Media, Interactive, Autoplay Media Studio, History.