



Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran IPA

The Development of Autoplay-Based Animation-Based Animation Learning Media in Science Subjects

Dwi Ajeng Maulidya Makalao¹⁾*, Ardianto²⁾, Wadan Y. Anuli³⁾

1)PGMI, FTIK, IAIN Manado, Indonesia

2)FTIK, IAIN Manado, Indonesia

3)FTIK, IAIN Manado, Indonesia

Abstrak

Kurangnya model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan bosan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik. Pendekatan, metode dan model pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dan dengan menggunakan film animasi interaktif dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang tepat sasaran sehingga proses pembelajaran akan semakin bermakna dan tidak terkesan membosankan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berpedoman dari desain penelitian pengembangan level 1 dengan menggunakan 5 langkah-langkah menurut Sugiyono yang diadaptasikan dari Borg dan Gall, langkah pengembangan yaitu potensi dan masalah, (studi literature dan pengumpulan informasi), desain produk, validasi desain dan prototipe. Dengan validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran animasi berbasis *Autoplay Media Studio*, yaitu ahli media, materi dan guru. Penelitian ini dilaksanakan pada Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi ajar "*Sistem Peredaran Darah Manusia dan Hewan*". Berdasarkan dari hasil penelitian media pembelajaran animasi *autoplay media studio* memperoleh skor kelayakan oleh ahli media dengan skor rata-rata 96% dengan kategori "*layak*", ahli materi rata-rata 97,41% dengan kategori "*cukup layak*", dan validasi guru rata-rata 67,49% dengan kategori "*layak*". Dengan demikian media pembelajaran animasi berbasis *Autoplay Media Studio* dapat dikembangkan lebih lanjut ke tahap uji coba skala kecil, sedang, dan besar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Animasi, Autoplay Media Studio, IPA.

Abstract

The lack of a more varied learning model in natural science learning can affect the student learning process. This student quickly feel bored when receiving lessons because the media is less attractive. Approaches, methods and learning models are essential factors in the science learning process in schools. Using interactive animated films in learning is a targeted approach so that the learning process will be more meaningful and not seem dull. This research is development research which guided by the level 1 development research design using five steps according to sugiono, adapted from Borg and Gall, development steps, namely potential and problems (literature study and information gathering), product design, design validation and prototypes. With expert validation, namely the feasibility test of animated learning media based on autoplay media studio, namely media experts, material and teachers. This research on Natural Sciences with the teaching material " human and animal circulatory Systems". Based on research result, the media of autoplay animation learning obtained a feasibility score media by media expert with an average score of 96 % in the "feasible" category, material experts an average 97,41 % with the quite feasible" type, and teacher validation. An average 67,49 % with the "feasible" category. Tus the animation learning media based on Autoplay media studio can develop further to the small, medium, and large scale trial stages.

Keywords: Learning Media Animation, Autoplay Media Studio, Science Subject

Disumbit (25-Nov), Direview (29-Nov), Diterima (09-Des)

How to Cite: Makalao D, Ardianto, & Anuli, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran IPA. *JEER: Journal of Elementary Educational Research*. Vol 1 (2): 89-98.

*Corresponding author:

E-mail: Ajengmakalao16@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor kemajuan dan pencapaian prestasi suatu bangsa. Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan tahap awal anak dalam memahami konsep dasar yang diterima peserta didik sebagai daya pikir siswa untuk ke jenjang berikutnya. Sesuai dengan materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak maka penyampaian pelajaran IPA harus sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik. Karena peserta didik pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah baru memasuki tahap awal pemikiran awal sehingga perlu media pembelajaran yang dapat dicerna oleh peserta didik (Danang, 2017).

Kurangnya model pembelajaran yang lebih bervariasi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan bosan saat menerima pelajaran karena media yang dipakai kurang menarik. Pendekatan metode dan model pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran

IPA di sekolah dengan menggunakan teknologi yang ada berupa media pembelajaran animasi berbasis autoplay siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi dengan mudah kepada peserta didik.

Teknologi sekarang ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari semua aspek kehidupan manusia. Hampir semua kegiatan manusia memanfaatkan teknologi, baik teknologi yang sederhana maupun teknologi yang canggih. Penciptaan teknologi dilakukan untuk memudahkan kegiatan hidup manusia yang sesuai dengan esensinya (Pribady, 2017).

Teknologi khususnya, teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap cara pandang manusia dalam melakukan segala aktifitas sehari-hari. Hal ini terbukti dengan adanya smartphone atau ponsel pintar yang memudahkan segala aktifitas seperti halnya belanja online, belajar online, tutorial dan lain sebagainya. Seiring dengan berjalanya waktu

kemajuan teknologi informasi sudah mulai berkembang salah satunya dibidang ilmu pengetahuan. Contohnya, mulai muncul berbagai perangkat-perangkat lunak atau yang sering disebut dengan aplikasi, secara tidak langsung dunia pendidikan di Indonesia mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini, terlihat dari mulainya tersedia aplikasi yang dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan suatu informasi yang berperan sebagai media pembelajaran yang dirancang untuk dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan terhadap peserta didik. Perkembangan teknologi pada umumnya tidak bisa dilepaskan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Terdapat berbagai perangkat pendidikan dan sarana pendidikan yang modern ikut mendukung optimalisasi proses pembelajaran baik ditingkat sekolah maupun dikehidupan sehari-hari.

Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi banyak menawarkan berbagai kemudahan-kemudahan dalam proses pembelajaran, sehingga memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi pembelajaran melalui proses penyajian berbagai ilmu pengetahuan, akan tetapi

nyatanya masih ada guru yang tidak mengetahui pengaruh teknologi dewasa ini yang sangat mempengaruhi dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik dan guru yang secara tidak langsung memberi minat belajar peserta didik dalam pemahaman materi pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses kerjasama dan komunikasi antara Peserta didik dan guru atau dengan lingkungannya untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hal ini berarti mengajar hanya salah satu faktor penyebab timbulnya pembelajaran. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi untuk menyajikan materi pelajaran, akan tetapi dirancang untuk merangsang peserta didik beraktifitas, melakukan berbagai kegiatan untuk memperoleh pengalaman sesuai dengan tujuan pembelajaran (Zainiyat, 2017).

Pembelajaran merupakan aktifitas yang dilakukan guru dan peserta didik dalam lingkungan belajar yang membutuhkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan, materi, pendidik, peserta didik, metode, media pembelajaran, situasi atau lingkungan dan evaluasi. Pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran.

Tercapai tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media yang guru pergunakan. Berkaitan dengan dibutuhkannya alat bantu atau media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan efektif serta membantu peserta didik dalam memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sumber belajar merupakan segala bentuk hal yang dapat membantu mewujudkan kelancaran sebuah pembelajaran dari berbagai sumber, baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Dalam artian yang luas, sumber belajar (*learning resources*) adalah segala macam sumber yang ada diluar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh guru, yang tidak memahami kebutuhan peserta didik tersebut, baik dalam karakteristik maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam

hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik (Daryanto, 2012).

Media Pembelajaran merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran disekolah. Media pembelajaran yang memiliki arti yang lebih luas dari alat peraga atau alat bantu mengajar, karena media pembelajaran harus bisa merangsang pikiran peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan segala bentuk media. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua pesan (materi belajar) lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Sehingga mendapatkan pengalaman belajar yang berbeda dengan sebelumnya dengan sistem belajar yang lebih berkesan. Penggunaan media pembelajaran di madrasah ibtidaiyah merupakan hal yang penting dalam proses belajar mengajar dikarenakan teknologi sudah memasuki dunia pendidikan, Maka dalam mata pelajaran IPA teknologi ikut andil dalam

mempermudah proses pembelajaran mata pelajaran tersebut.

Pendekatan metode dan model pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam proses pembelajaran IPA di sekolah dan dengan menggunakan animasi berbasis autoplay dalam pembelajaran merupakan pendekatan yang tepat sasaran sehingga proses pembelajaran akan semakin bermakna dan tidak terkesan membosankan. Dengan adanya pembelajaran berbasis animasi ini maka siswa akan lebih aktif karena dengan metode ini siswa dituntut untuk mengimpretatifkan pola pikir mereka. Juga mereka akan lebih aktif dan semangat karena dalam pembelajaran ini animasi yang digunakan itu berganti-ganti misalnya hari ini digunakan animasi visual kemudian hari selanjutnya animasi audio visual dan animasi-animasi lainnya yang unik-unik untuk menarik perhatian dan fokus siswa pada pembelajaran seni budaya ini. Pembelajaran berbasis animasi juga dapat mendorong kreaktivitas siswa-siswi disetiap materi yang akan diajarkan oleh gurunya, dengan cara mendiskusikan materi yang akan dibahas dalam pertemuan berikutnya. Dengan itu siswa-siswi bisa mengeluarkan pendapatnya untuk animasi yang akan dipakai pada pertemuan selanjutnya.

Selain itu murid juga dapat mengembangkan keterampilannya melalui media pembelajaran tersebut dengan cara membuat gambar animasi sesuai keinginan mereka namun tidak keluar dari garis materi pembelajaran yang akan dibahas pada hari yang sudah ditentukan oleh gurunya. Jadi didalam metode pembelajaran ini tidak hanya guru yang memfasilitasi media-media pembelajaran yang akan digunakan karena sebagian besar peran murid sangat penting dalam menentukan media animasi apa yang ingin mereka pakai agar mereka semangat, tekun, fokus dan akan cepat memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Dengan begitu suasana didalam kelas akan lebih efektif dan guru tidak perlu menjelaskan terlalu lama mengenai materi yang disampaikan juga murid tidak cepat bosan dengan penjelasan gurunya.

Berdasarkan Permasalahan yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Zidayatun Nikmah Manado khususnya dalam hal Media pembelajaran maka peneliti ingin mengembangkan sebuah animasi berbasis *Autoplay* pembelajaran. Dalam pengajaran di kelas V khususnya dalam mata pelajaran IPA yang cenderung monoton dalam penyampaian materi Pembelajaran.

Dalam penelitian ini yang membedakan dengan penelitian

sebelumnya adalah menggunakan bahan ajar berbasis autoplay media studio. Dengan pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran IPA berupa sebuah buku tematik, animasi berbasis *autoplay* sebagai sebuah media pembelajaran diharapkan mata pelajaran IPA khususnya lebih praktis, efektif, kreatif dan dapat menarik minat belajar peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran IPA baik secara kelompok ataupun individu. Dan diharapkan juga media pembelajaran animasi berbasis *Autoplay* media studio ini dapat dijadikan rujukan dalam penyajian materi pembelajaran IPA, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan pembelajaran animasi berbasis autoplay media studio pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Zidayatun Nikmah Manado.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Interview, kuesioner dan dokumentasi. Teknik

analisis data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan tambahan dan saran validator yang didapatkan dalam kolom komentar, pada tahap uji coba produk pada 3 orang guru data dihimpun menggunakan angket penilaian untuk memberikan kritik dan saran dalam media pembelajaran. hasil dari analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk media pembelajaran berbasis autoplay media studio.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh pada penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu: kualitatif dan kuantitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahapan penilaian, yaitu validasi materi dan uji lapangan pada 3 orang guru. Data validasi yang diperoleh dalam evaluasi dilakukan oleh dua validator yang terdiri dari validator ahli media dan ahli materi.

Data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala likert. Untuk angket validator dan guru. Kemudian Setelah produk berhasil dikembangkan, selanjutnya adalah uji kelayakan produk media pembelajaran

yang dihasilkan. Validasi dilakukan dengan 2 macam, yaitu validasi media dan ahli materi.

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan mengisi lembar angket penilaian oleh ahli media yang diberikan peneliti beserta dengan produk pengembangan media pembelajaran animasi berbasis autoplay. Adapun hasil dari validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media peneliti menghitung presentase skor kelayakan produk media pembelajaran berbasis autoplay media studio. Dengan menggunakan skala likert dengan penilaian 99,13% untuk aspek tampilan 91,42% untuk aspek penyajian dan 92% untuk aspek pemograman. Sehingga diperoleh dengan rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran animasi berbasis autoplay media studio pada mata pelajaran IPA untuk ahli media adalah 96%.

Setelah validasi produk selesai maka langkah berikutnya yang dilakukan validator media memberikan kritik dan saran, sebagai masukan untuk merevisi desain produk awal.

2. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan memberikan lembar angket

penilaian kepada ahli materi beserta dengan pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay media studio dalam bentuk file diisi secara daring.

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi peneliti menghitung presentase skor kelayakan produk media pembelajaran berbasis autoplay media studio. Dengan menggunakan skala likert dengan penilaian 98,66% untuk pembelajaran dan 96,25% untuk aspek isi. Sehingga diperoleh dengan rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran animasi berbasis autoplay media studio mata pelajaran IPA untuk ahli materi adalah 97,41%.

Setelah validasi produk selesai maka langkah berikutnya yang dilakukan validator media memberikan kritik dan saran, sebagai masukan untuk merevisi desain produk awal.

3. Validasi Guru

Validasi Guru ini diberikan kepada 3 orang guru di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado dengan mata pelajaran IPA materi Sistem Organ Peredaran Darah Manusia dan Hewan. Validasi dilakukan dengan cara mendatangi langsung sekolah Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah dan di uji cobakan kepada 3 orang guru yang sedang

piket disekolah. Guru diarahkan untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran yang saya bawa.

Berdasarkan Validasi pada 3 orang guru. Peneliti menghitung presentase skor kelayakan dari media pembelajaran berbasis autoplay media studio dengan menggunakan skala likert dengan hasil penilaian. 61,26% untuk aspek pembelajaran, 76,66% untuk aspek materi dan 67,14 untuk aspek media. Sehingga diperoleh dengan rata-rata penilaian untuk seluruh aspek pada media pembelajaran animasi berbasis autoplay media studio mata pelajaran IPA dengan materi Sistem Organ Peredaran Darah Manusia dan Hewan untuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado adalah 67,49%.

Media pembelajaran animasi berbasis autoplay media studio layak digunakan pada khalayak sebagaimana semestinya kepada peserta didik sehingga minat belajar peserta didik dalam menerima materi akan lebih meningkat karena menggunakan media pembelajaran yang sangat mudah dipahami oleh peserta didik.

Produk pengembangan media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis autoplay media studio sebagai acuan pembelajaran

adalah guru maupun peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado adalah sebagai berikut :

Analisis Hasil Desain Media Pembelajaran

Bentuk akhir dari media pembelajaran ini adalah media pembelajaran berbasis autoplay media studio masih berbentuk pola prototype pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia dan Hewan. Media pembelajaran berbasis autoplay media studio ini bertujuan untuk menarik minat belajar peserta didik.

Desain media pembelajaran berbasis autoplay media studio ini didasarkan pada kenyataan bahwa disekolah Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado belum tersedianya media pembelajaran berbasis autoplay media studio khususnya dalam mata pelajaran IPA dengan materi Sistem Peredaran Darah Manusia dan Hewan. Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran berbasis autoplay media studio ini dimaksudkan untuk sebagai rujukan penggunaan media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado.

Media pembelajaran memenuhi prosedur bahan ajar, maka selanjutnya menghasilkan media pembelajaran

berbasis autoplay media studio yang layak digunakan. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay media studio agar peserta didik belajar secara mandiri sesuai yang diinginkan. Setelah peserta didik melakukan pengalaman belajar secara mandiri. Maka dengan demikian tidak semua peserta didik memahami materi dengan mudah maka peneliti melengkapi materi berupa video animasi sehingga peserta didik mudah untuk memahami isi dari materi pembelajaran. selain materi pembelajaran peneliti juga memberikan soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Analisis Validasi Ahli Terhadap Media Autoplay

Pengembangan produk media pembelajaran ini melalui ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. validasi ini dilakukan untuk menilai desain produk yang dikembangkan untuk mengetahui kritik dan saran dari validator yang memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran. adapun analisis dari validasi ahli pengembangan adalah sebagai berikut :

1. Analisis hasil validasi ahli media

Berangkat dari hasil penelitian sebelumnya menyatakan bahwa Autoplay media studio merupakan salah satu perangkat lunak untuk membuat

perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara video teks dan flash kedalam presentasi yang di buat (Rahmawati, 2015). Jika merujuk dari hasil penelitian sebelumnya dapat dilihat bahwa hasil penilaian ahli media desain diperoleh presentase 96%, presentase pencapaian tersebut pada kategori sangat layak. Penilaian ahli media tersebut meliputi tiga aspek penilaiannya yaitu dengan presentase tampilan 99,13%, presentase penyajian 91,42% dan presentase pemograman 92%.

2. Analisis hasil Ahli materi

Berangkat dari hasil penelitian sebelumnya Media merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan. Autoplay Media Studio 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 Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Autoplay Media Studio memperoleh skor kelayakan oleh ahli materi dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian media pembelajaran Autoplay Media Studio mampu dan layak digunakan sebagai media pembelajaran

fiqih (Firmasnyah, 2019). Jika merujuk dari hasil penelitian tersebut media pembelajaran berbasis autoplay media studio pada materi Sistem Peredaran Darah Manusia dan Hewan ini layak untuk digunakan karena bisa menarik fokus dan perhatian siswa dengan adanya animasi-animasi dan tulisan-tulisan yang lucu serta membangkitkan semangat belajar siswa meski masih ada yang harus diperbaiki sedikit yaitu ditambahkan lagi gambar-gambar animasi lainnya. Meskipun mendapatkan nilai presentase keseluruhan 97,41% pada kategori sangat layak.

3. Analisis Hasil Ahli Pembelajaran

Berdasarkan penilaian ahli pembelajaran oleh guru di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatun Nikmah Manado diperoleh persentase 67,49% persentase tersebut berada pada kategori layak untuk digunakan.

SIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian media pembelajaran animasi *autoplay media studio* memperoleh skor kelayakan oleh ahli media dengan kategori "*layak*", ahli materi dengan kategori "*cukup layak*", dan validasi guru dengan kategori "*layak*". Dengan demikian media pembelajaran animasi berbasis *Autoplay Media Studio* dapat dikembangkan lebih lanjut ke

tahap uji coba skala kecil, sedang, dan besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Danang, W. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. <https://ljns.org/journal/index.php/Speed/Article/View/1296>, 9.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*, in *Media Pembelajaran*, 2nd edn (S. T. N. Sejahtera (ed.)).
- Firmasnyah, F. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di Man 1 Lampung Utara*. 1–123. [http://repository.radenintan.ac.id/5460/1/Skripsi Full.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/5460/1/Skripsi%20Full.pdf)
- Pribady, B. (2017). *Media & Teknologi pembelajaran*.
- Rahmawati. (2015). Media Pembelajaran Autoplay Media Studio', Pendidikan Teknik Elektro. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/12916/4737>, 4.
- Zainiyat, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. 11.