



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 PADA MATERI DARI BERAS DAN TEPUNG BERAS

¹Intan Eka Saputri, ²Sri Handajani, ³Mauren Gita Miranti, ⁴Niken Purwidiani

^{1,2,3} Pendidikan Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

⁴Tata Boga, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Media pembelajaran dapat menstimulasi peserta didik untuk lebih tertarik dan memahami apa yang sedang dipelajari. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat dikembangkan, salah satunya yaitu *Autoplay Media Studio 8*. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui (1) kelayakan media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada materi pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras, dan (2) respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada materi pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras.

Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Terdapat 3 ahli materi dan 3 ahli media sebagai validator. Sasaran penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI SMK Program Studi Kuliner di Kabupaten Ponorogo dengan jumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data berupa wawancara dan angket validasi dan respon. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan skala *likert* dan untuk analisis data menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan hasil validasi materi mendapat nilai sebesar sebesar 0,677 dengan kategori "Sedang". Hasil validasi media mendapat nilai sebesar 0,733 dengan kategori "Sedang". Hasil uji respon peserta didik mendapat nilai persentase sebesar 81% dengan kategori "Sangat Baik". Demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan *Autoplay Media Studio 8* pada materi pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mendapat respon sangat baik dari peserta didik.

Keyword:

Media Pembelajaran, Autoplay, Kue Indonesia

Corresponding author:

Intansaputri16050394051@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen atau bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat

diartikan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan (bahan ajar) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar

untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kristanto 2016).

Media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sumiharso dan Hisbiyatul (2017). Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi pembelajaran, hal ini bisa berupa perangkat keras atau perangkat lunak.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada era ini menuntut semua orang untuk meningkatkan kualitas dan pengetahuan agar selaras dengan perkembangan teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran terutama dalam media pembelajaran, dari perantara media pembelajaran berbasis teknologi dapat menstimulus peserta didik untuk memahami materi dan dapat mempelajari materi dengan lebih mudah. Pengemasan materi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif sebagai bahan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah *software Autoplay Media Studio 8*.

Software Autoplay Media Studio 8 dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran dengan menyatukan berbagai tipe media. Menurut Setiawan dan Puput (2017) *autoplay media studio 8* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif dengan mengintegrasikan berbagai media misalnya gambar, video, teks, dan flash ke dalam media yang dibuat. Sedangkan menurut Linda R, dkk (2017) *autoplay media studio 8* merupakan aplikasi yang dirancang untuk mengembangkan aplikasi *Computer Based Training* yaitu aplikasi berbasis *authoring* (tidak menggunakan bahasa pemrograman) yang dapat menggabungkan berbagai jenis file diantaranya suara, video, gambar, flash, shape, serta dilengkapi button kemana saja yang dapat membawa pengguna untuk membuka file *Ms. Word, Ms. Power Point, Ms. Excel, PDF*, dan link. Dari pengertian beberapa peneliti dapat disimpulkan bahwa aplikasi *autoplay media studio 8* merupakan perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi *Computer Based Training* yang dapat digunakan untuk membuat media interaktif dengan mengintegrasikan berbagai jenis file.

Kue Indonesia dari beras dan tepung beras merupakan salah satu materi yang ditempuh oleh peserta didik XI Kuliner di SMK. Peserta didik diwajibkan menguasai materi sebagai aspek pemenuhan industri yang mulai merambah kembali pada tren masakan ataupun jajanan tradisional (Al-Barqi 2017).

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan proses wawancara kepada beberapa peserta didik dan guru mata pelajaran Pengolahan Cake dan Kue Indonesia di beberapa sekolah di Kabupaten Ponorogo bahwa mata pelajaran Pengolahan Cake dan Kue Indonesia terutama pada materi pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras merupakan materi yang cukup sulit untuk di pahami oleh peserta didik karena masih banyak peserta didik yang bingung membedakan antara beras dan beras ketan. Peserta didik juga masih belum memahami bagaimana karakteristik adonan dan karakteristik hasil jadi dari kue yang terbuat dari beras maupun tepung beras.

Peserta didik masih belum mengetahui tentang media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8*, sehingga peneliti menggunakan kesempatan ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *software*.

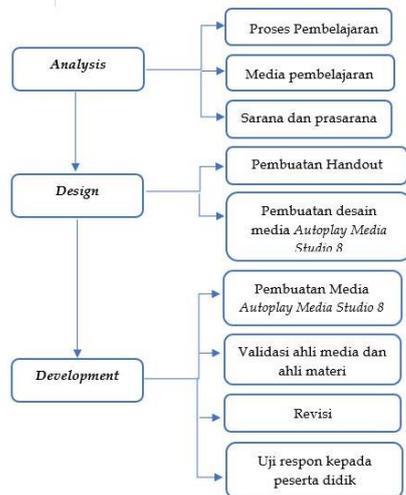
Berdasarkan berbagai alasan tersebut maka peneliti mengembangkan *Autoplay Media Studio 8* untuk mengetahui kelayakannya sebagai media pembelajaran dan mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran. oleh karena itu peneliti menyusun Judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada Materi Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini, merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang ditujukan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Autoplay Media Studio 8*.

Sasaran penelitian adalah peserta didik kelas XI SMK Program Keahlian Kuliner di Kabupaten Ponorogo berjumlah 30 peserta didik, penetapan subjek penelitian ini didasarkan dengan mempertimbangkan bahwa materi yang diajarkan sesuai dengan analisis pengajaran.

Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* ini mengadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga atau pengembangan karena pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan produk dan hanya sampai batas validasi produk media pembelajaran dan layak digunakan. Tiga tahapan yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan). Prosedur pengembangan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Kegiatan Model ADDIE

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu melakukan analisis kebutuhan melalui pengamatan pada saat proses pembelajaran dan wawancara terhadap guru dan peserta didik program keahlian kuliner di Kabupaten Ponorogo. Analisis yang dilakukan yaitu menganalisis penggunaan sarana dan prasarana didalam kelas dan di sekolah. Menganalisis proses pembelajaran didalam kelas XI program keahlian kuliner. Menganalisis penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Tahapan analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan guru dan peserta didik, serta untuk memberi masukan agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan.

Tahap kedua yaitu tahapan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada tahap ini mulai melakukan perancangan yaitu menetapkan penggunaan media pembelajaran yang akan dikembangkan, merancang desain media yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Tahap desain yang dilakukan yaitu membuat *handout* terkait materi pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung beras yang akan dimasukkan pada media

pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* dan membuat *Storyboard*.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Tahap ini mulai dilakukan pembuatan produk media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada materi Pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras. Setelah media pembelajaran siap digunakan, lalu dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing sebelum media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan proses validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media serta diharapkan mendapat saran dan masukan dari para ahli untuk meningkatkan kualitas produk media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8*.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi dan ahli media. Respon merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari data respon dari ahli materi, ahli media dan peserta didik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada penelitian dan pengembangan ini instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner. Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2016). Kelayakan media pembelajaran *Autoplay* ditentukan berdasar analisis data dari hasil penilaian validator, yang terdiri dari ahli materi dan ahli media serta respon peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran *Autoplay* saat digunakan. Setiap kuesioner yang diberikan kepada ahli digunakan untuk mengumpulkan data evaluasi berupa komentar, masukan, dan saran oleh para ahli.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengukuran yaitu skala *likert*. Menurut Sugiyono (2015) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Skala penilaian dapat dilihat pada table 1 untuk skala *likert*.

Tabel 1. Skala Penilaian Untuk Setiap Jawaban

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4

3	Cukup Baik	3
4	Kurang Baik	2
5	Sangat Kurang	1

$41\% \leq V \leq 60\%$	Cukup Baik
$61\% \leq V \leq 80\%$	Baik
$81\% \leq V \leq 100\%$	Sangat Baik

1. Analisis Data Validitas

Teknik analisis data untuk validasi meateri dan media dalam penelitian ini menggunakan rumus Aiken-V. Menurut Ratnawati (2016) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum S}{n(c - 1)}$$

Keterangan :

V = Indeks validitas butir

S = r-lo

$\sum S$ = s1+s2+dst

n = banyaknya rater

c = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

lo = angka penilaian validitas terendah (misalnya 1)

Hasil data yang diperoleh kemudian dikelompokkan berdasarkan nilai yang diperoleh, dengan tujuan untuk memudahkan dalam menarik kesimpulan. penggolongan yang digunakan sebagai berikut

Tabel 2. Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran

Indeks	Kategori
<0,4	Kurang Valid
0,4-0,8	Sedang
>0,8	Sangat Valid

2. Analisis Respon Peserta Didik

Analisis data respon peserta didik digunakan untuk melihat ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8*.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus persentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{nilai respon peserta didik} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor seluruh item}} \times 100\%$$

Hasil data yang diperoleh kemudian dikelompokkan berdasarkan nilai yang diperoleh dengan tujuan untuk memudahkan dalam menarik kesimpulan. Menurut Arikunto (2006) penggolongan persentase yang dapat digunakan sebagai berikut:

Tabel 3. Intepretasi Respon Peserta Didik

Kriteria	Range Persentase
$0\% \leq V \leq 20\%$	Sangat Kurang Baik
$21\% \leq V \leq 40\%$	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Ahli Materi

Validasi dilaksanakan oleh 3 ahli materi dari dosen dan guru SMK. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh analisis data dideskripsikan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Ahli Materi

Nomor Soal	V	Keterangan
3	0,750	SEDANG
6	0,750	SEDANG
8	0,667	SEDANG
1	0,667	SEDANG
4	0,583	SEDANG
5	0,667	SEDANG
7	0,667	SEDANG
2	0,667	SEDANG
9	0,583	SEDANG
10	0,583	SEDANG
TOTAL	0,677	SEDANG

Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari ahli materi didapatkan rata-rata sebesar 0,677 dengan kategori "sedang", hasilnya kemudian dikonversi dengan tabel kualifikasi kelayakan yang menunjukkan bahwa produk pembuatan media interaktif Autoplay pada materi kue Indonesia dari beras dan tepung beras telah memenuhi kriteria sangat valid sehingga layak digunakan.

Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media, dilakukan analisis data masing-masing aspek yang akan dideskripsikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Ahli Media

Nomor Soal	V	Keterangan
1	0,833	TINGGI
2	0,667	SEDANG
8	0,750	SEDANG
9	0,667	SEDANG
10	0,583	SEDANG
5	0,917	TINGGI
6	0,667	SEDANG
7	0,750	SEDANG
3	0,667	SEDANG

4	0,833	TINGGI
TOTAL	0,733	SEDANG

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media didapatkan rata-rata sebesar 0,733 dengan kategori "sedang", hasilnya kemudian dikonversi dengan tabel kualifikasi kelayakan yang menunjukkan bahwa produk pembuatan media interaktif Autoplay pada materi kue Indonesia dari beras dan tepung beras telah memenuhi kriteria sehingga layak digunakan.

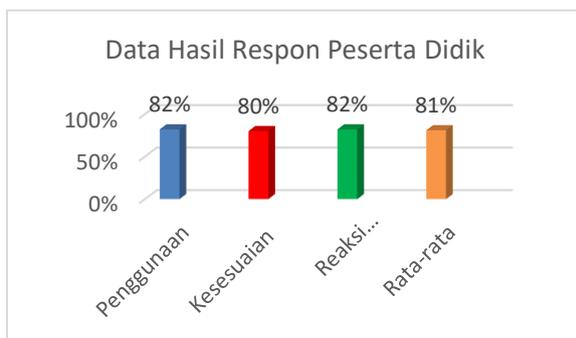
Uji Coba Responden

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari validasi ahli materi didapatkan rata-rata 0,677 dengan kategori sedang dan dari validasi ahli media didapatkan rata-rata 0,733 dengan kategori sedang yang menunjukkan produk pembuatan media interaktif autoplay pada materi kue Indonesia dari beras dan tepung beras layak untuk digunakan, selanjutnya dilkakukan uji coba terhadap responden.

Berdasarkan hasil uji coba terhadap responden, didapatkan analisis data dari masing-masing aspek yang akan dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Hasil Analisis Data Uji Coba Responden

No.	Aspek	Persentase (%)	Kategori
1	Penggunaan	82%	SANGAT BAIK
2	Kesesuaian	80%	BAIK
3	Reaksi Pengguna	82%	SANGAT BAIK
Rata-Rata		81%	SANGAT BAIK



Gambar 2. Diagram Persentase Penilaian Uji Coba Responden Terhadap Produk Pembuatan Media Interaktif Autoplay Pada Materi Kue Indonesia Dari Beras Dan Tepung Beras

Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari respon peserta didik didapatkan rata-rata sebesar 81% , kemudian hasil tersebut lalu dikonversikan dengan tabel kualifikasi kelayakan yang menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif Autoplay pada materi kue Indonesia dari beras dan tepung beras telah memenuhi kriteria sehingga layak digunakan.

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan ini adalah terciptanya media interaktif pada materi Kue Indonesia dari beras dan tepung beras yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*. Produk pengembangan ini didalamnya berisi materi Kue Indonesia dari beras dan tepung beras pada Program Keahlian Kuliner kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terbagi menjadi beberapa bagian diantaranya definisi kue, klasifikasi adonan (adonan cair, adonan kering, adonan padat, adonan pasir), kriteria kue, serta contoh kue beserta penjelasannya.

VALIDASI AHLI MATERI DAN AHLI MEDIA

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa hasil validasi produk pembuatan media interaktif *Autoplay* pada materi Kue Indonesia dari beras dan Tepung beras diperoleh dari ahli materi sebesar 0,677 termasuk dengan kategori sedang, ahli media sebesar 0,733 termasuk dalam kategori sedang. Produk pengembangan ini berbasis media interaktif yang dapat ditampilkan sebagai media pembelajaran saat di dalam kelas atau pun dapat digunakan di lab komputer sekolah, selain itu pada materi Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras terdapat pengertian dan berbagai contoh baik dalam bentuk gambar maupun video pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung beras. Halaman utama terdapat judul materi dan di bagian samping terdapat berbagai tombol seperti tombol indikator untuk membuka halaman indikator materi yang sedang dipelajari, tombol definisi kue, tombol klasifikasi adonan, karakteristik Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras, contoh kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras, video contoh pembuatan Kue Indonesia dari Beras, dan Tepung Beras, tombol petunjuk penggunaan media pembelajaran dan tombol untuk menghidupkan dan mematikan musik. Produk pengembangan ini berbasis multimedia Menurut Munir (2015) multimedia interaktif adalah suatu model pembelajaran yang digunakan sebagai media dalam menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan mendorong kemauan siswa dalam proses belajar.

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dan menarik minat siswa dalam mengikuti materi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Baharuddin (2015) dengan adanya multimedia interaktif dapat membantu guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

RESPON PESERTA DIDIK

uji coba responden sebesar 81% termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Dapat disimpulkan bahwa produk pembuatan media interaktif *Autoplay* pada materi Kue Indonesia dari beras dan tepung beras termasuk dalam kategori sangat valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Kue Indonesia.

Hal Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wandani (2017) bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *Autoplay Media* valid, praktis, dan efisien dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran pada materi kedudukan relatif dua lingkaran. Terbukti dengan hasil uji materi dan media mendapat kriteria valid, untuk evaluasi lapangan mendapat nilai dengan kategori sangat praktis dan pada uji keefektifan mendapat nilai dengan kategori sangat efektif.

Diharapkan dengan dikembangkannya media interaktif *autoplay* pada materi kue Indonesia dari beras dan tepung beras, minat, motivasi, dan ketertarikan siswa dapat meningkatkan serta menambah referensi guru sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

1. Validasi pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio 8* pada materi Pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan tepung beras dengan nilai rata-rata keseluruhan dari ahli materi sebesar 0,677 dengan kategori "Sedang". Nilai rata-rata keseluruhan dari ahli media sebesar 0,733 dengan kategori "Sedang". Dapat disimpulkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* pada materi pembuatan Kue Indonesia dari Beras dan Tepung Beras layak digunakan.
2. Respon pengembangan media pembelajaran menggunakan *Autoplay Media Studio 8* pada materi Pembuatan Kue Indonesia dari Beras

dan Tepung Beras dengan nilai rata-rata keseluruhan dari respon peserta didik sebesar 81% dengan kategori "Sangat Baik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Autoplay Media Studio 8* mendapat respon Sangat Menarik bagi peserta didik.

SARAN

1. Pengembangan media pembelajaran ini masih menggunakan kurikulum 2013 sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan menggunakan kurikulum merdeka.
2. Aplikasi *Autoplay Media Studio 8* perlu disiapkan terlebih dahulu sebelum digunakan dalam pembelajaran, karena aplikasi ini berbasis aplikasi komputer sehingga didownload dan di instal pada laptop atau PC terlebih dahulu.

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Bapak Prof. Dr. H. Nurhasan, M.Kes selaku Rektor Universitas Negeri Surabaya
2. Ibu Maspiyah, M. Kes., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya.
3. Ibu Dr. Hj. Sri Handajani, S.Pd., M.Kes., selaku Koordinator Prodi S1 Pend. Tata Boga dan selaku Pembimbing Skripsi.
4. Ibu Mauren Gita Miranti, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji 1.
5. Ibu Dra. Niken Purwidiani, M.Pd., selaku Dosen Penguji 2.

REFERENSI

- [1] Akbar S. & Sriwiyana H. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Medika.
- [2] Al-Barqi, M Iqbal. 2017. Profil Hasil Belajar Siswa Patiseri pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK Negeri 4 Yogyakarta. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta
- [3] Baharuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi

- Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 115-126.
- [4] Kristanto, andi. 2016. Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- [5] Lee, W. & Owens, D. L. 2004. *Multimedia Based Intructional Design: Computer Based Training Web Based Training Distance Based Training, Performance Based Solution 2nd Ed.* San Fransisco: Pfeiffer Pres.
- [6] Linda, Roza, Herdini, Zera Rahmaputri. 2017. "Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 Untuk Mata Pelajaran Kimia Pokok Pembahasan laju Reaksi Untuk Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol.9 (3): hal. 341-346.
- [7] Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- [8] Punisah, Siti Ayu. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Autoplay Media Studio pada Materi Struktur Atom. *Journal of The Indonesian Society of Integreted Chemistry*. Vol.12 (1): hal. 16-23.
- [9] Putra, Ilham Eka. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaksi (tidak diterbitkan). STMIK Indonesia Padang.
- [10] Ratnawati, Heri. 2016. Anlisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Parama Publishing.
- [11] Sudijono. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [12] Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Jogja Global Media.
- [13] Setiawan, Wahyu Agus dan Puput Winarti Rusimamto. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Autoplay Media Studio 8 pada Mata Pelajaran Perkayasaan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI AV di SMK Negeri 1 Sidoajo (tidak diterbitkan). UNESA. Surabaya.
- [14] Sumiharso, M Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. Media Pembelajaran. Jember: Pustaka Abadi.
- [15] Wandani, Nindy Mustida dan Syaiful Hamzah Nasution. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Autoplay Media Studio pada Materi Kedudukan Relatif Dua Lingkaran. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*. Vol.1 (2): hal. 90-95.
- [16] Widoyoko, Eko Putro. 2016. *Teknik-Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar