

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUTOPLAY STUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMP NEGERI 6 DENPASAR**

TESIS



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

**Siti Hafsah
NIM: 243206030027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUTOPLAY STUDIO UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI
SMP NEGERI 6 DENPASAR**

TESIS

Diajukan Kepada
Pascasarjana (S-2) UIN KHAS Jember
Guna Menyusun Tesis



Oleh:

**Siti Hafsah
NIM: 243206030027**

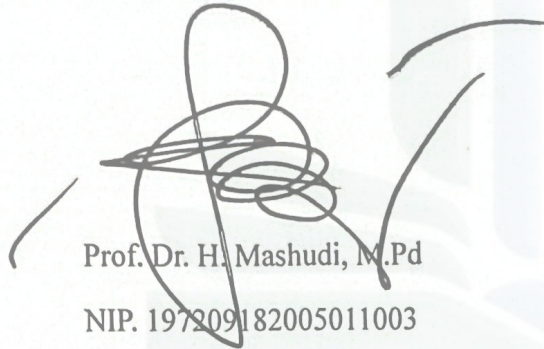
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
NOVEMBER 2025**

PERSETUJUAN

Tesis dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Studio* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar” yang ditulis oleh Siti Hafsah ini, telah disetujui untuk diuji dalam forum Sidang Tesis

Jember, 20 Desember 2025

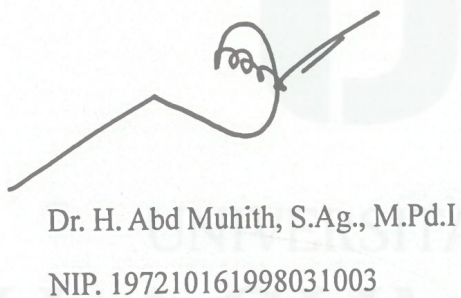
Pembimbing I



Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
NIP. 197209182005011003

Jember, 20 Desember 2025

Pembimbing II



Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197210161998031003

PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Studio* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar” yang ditulis oleh Siti Hafsa, telah dipertahankan di depan Dewan Peguji Tesis Pascasarjana UIN KHAS Jember pada hari Selasa tanggal 18 November 2025

Dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

DEWAN PENGUJI

1. Ketua Peguji : Dr. Nikmatul Masruroh, M.E.I.
2. Anggota :
 - a. Peguji Utama : Dr. H. Moh Anwar, M.Pd
 - b. Peguji I : Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd
 - c. Peguji II : Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd



Jember, 20 Desember 2025

Mengesahkan

Pascasarjana UIN KHAS Jember
Direktur,



Prof. Dr. Mashudi, M.Pd
NIP. 197209182005011003

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Siti Hapsah, S.Pd.I

NIM : 243 206030027

Program : Magister

Institusi : Pascasarjana UIN KHAS Jember

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis/disertasi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 23 Juli 2025

yang menyatakan,



Siti Hapsah, S.Pd.I

NIM : 243 206030024

ABSTRAK

Hafsah, Siti, 2025. Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay studio* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar. Tesis. Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Pembimbing I: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd, Pembimbing II: Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Fiqih, *Autoplay Media Studio*, Inovasi, Teknologi, ADDIE, Pembelajaran Interaktif.

Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 6 Denpasar, khususnya pada materi Fiqih tentang Sujud Sahwi, menjadi permasalahan yang perlu segera diatasi. Proses pembelajaran yang masih banyak mengandalkan metode konvensional membuat siswa kesulitan memahami konsep secara mendalam dan kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio yang mengintegrasikan teks, gambar, animasi, audio, video, serta latihan soal interaktif. Media ini diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) Bagaimana validitas pengembangan media berbasis Autoplay Studio pada pembelajaran PAI? (2) Bagaimana praktikalitas media tersebut ketika digunakan dalam kegiatan belajar? (3) Bagaimana efektivitas media berbasis Autoplay Studio dalam meningkatkan hasil belajar siswa SMP Negeri 6 Denpasar?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio, (2) Mendeskripsikan kepraktisan media tersebut, dan (3) Mendeskripsikan keefektifan media berbasis Autoplay Studio dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

Metode penelitian menggunakan pendekatan R&D dengan model ADDIE. Tahap analisis dilakukan melalui studi lapangan terkait kondisi pembelajaran PAI. Tahap desain meliputi penyusunan storyboard media Autoplay Studio. Tahap pengembangan mencakup validasi ahli materi dan media, dilanjutkan revisi sesuai masukan. Tahap implementasi berupa uji coba pada siswa kelas VII dengan desain *one-group pretest-posttest*. Tahap evaluasi mencakup analisis data validasi, praktikalitas, serta efektivitas melalui uji N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio memperoleh skor sangat valid dari ahli materi dan ahli media, dengan rata-rata persentase di atas 90%. Respon siswa menunjukkan media ini praktis, mudah digunakan, dan sangat menarik. Uji efektivitas melalui pretest-posttest menghasilkan peningkatan signifikan hasil belajar, dengan N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi. Hal ini membuktikan bahwa media Autoplay Studio mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Fiqih dan dapat dijadikan alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI di SMP.

ABSTRACT

Hafsah, Siti. 2025. Development of Learning Media Based on Autoplay Studio to Improve Students' Learning Outcomes in Islamic Religious Education at SMP Negeri 6 Denpasar. Thesis. Islamic Education Study Program, Postgraduate Program, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Advisor I: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. Advisor II: Dr. H. Abd Muhith, S.Ag., M.Pd.I.

Keywords: Autoplay Studio, Learning Media, Islamic Religious Education, Fiqh, ADDIE.

The low learning outcomes of students in Islamic Education (PAI) subjects at SMP Negeri 6 Denpasar, particularly in the Fiqh topic of *Sujud Sahwi*, have become an issue that requires immediate attention. The learning process, which still relies heavily on conventional methods, has made it difficult for students to deeply understand the concepts and has decreased their learning motivation. Therefore, a learning medium based on Autoplay Studio was developed, integrating text, images, animations, audio, video, and interactive exercises. This medium is expected to create engaging and interactive learning experiences and to support improvements in students' learning outcomes.

The research problems formulated in this study are: (1) How valid is the development of the Autoplay Studio-based learning medium in Islamic Education? (2) How practical is the medium when used in classroom activities? (3) How effective is the Autoplay Studio-based learning medium in improving students' learning outcomes at SMP Negeri 6 Denpasar?

The objectives of this research are: (1) To describe the validity of the Autoplay Studio-based learning medium; (2) To describe its practicality; and (3) To describe the effectiveness of the Autoplay Studio-based learning medium in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education.

The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model. The analysis stage involved a field study on the conditions of Islamic Education learning. The design stage included the creation of the Autoplay Studio media storyboard. The development stage consisted of material and media expert validation followed by revisions based on expert feedback. The implementation stage involved a trial with seventh-grade students using a one-group pretest-posttest design. The evaluation stage comprised data analysis on validity, practicality, and effectiveness using the N-Gain test.

The findings indicate that the Autoplay Studio-based learning medium received a "very valid" rating from both material and media experts, with an average validation score exceeding 90%. Student responses demonstrated that the medium was practical, easy to use, and highly engaging. The effectiveness test using pretest-posttest results revealed a significant improvement in learning outcomes, with N-Gain values ranging from moderate to high. These findings confirm that the Autoplay Studio-based learning medium effectively enhances students' understanding of Fiqh material and serves as an innovative alternative for Islamic Education instruction at the junior high school level.

ملخص البحث

حفصة، سيتي، 2025. تطوير وسيلة التعليم على أساس استوديو التشغيل التلقائي (Autoplay Studio) لرفع نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الإعدادية الحكومية رقم 6 دينباسار. رسالة الماجستير. بقسم التربية الإسلامية برنامج الدراسات العليا. جامعة كياهي حاج أحمد صديق الإسلامية الحكومية جمبر. تحت الاشراف: (1) الأستاذ الحاج مشهودي الماجستير، و(2) الدكتور الحاج عبد محيط الماجستير.

الكلمات الرئيسية: استوديو التشغيل التلقائي، وسائط التعلم، التربية الإسلامية، الفقه، ADDIE.

إن انخفاض نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية في المدرسة الإعدادية الحكومية رقم 6 دينباسار، وخاصة في مادة الفقه حول سجود السهو، مشكلة تتطلب حلاً عاجلاً. وعملية التعلم التي لا تزال تعتمد بشكل كبير على الأساليب التقليدية تجعل الطلاب يجدون صعوبة في فهم المفاهيم بعمق ويقلل من دافعيتهم للتعلم. لذلك، تم تطوير وسائط تعلم قائمة على استوديو التشغيل التلقائي تدمج النصوص، والصور، والرسوم المتحركة، والصوتيات، والفيديوهات، بالإضافة إلى أسئلة تدريب تفاعلية. يُؤمل أن تكون هذه الوسائط قادرة على خلق تعلم جذاب، وتفاعلي، وتدعم رفع نتائج تعلم الطلاب.

محور هذا البحث هو: (1) ما مدى صلاحية تطوير الوسيلة على أساس استوديو التشغيل التلقائي في تعلم التربية الإسلامية؟ (2) ما مدى عملية الوسيلة على أساس استوديو التشغيل التلقائي عند استخدامها في أنشطة التعليم؟ (3) ما مدى فعالية الوسيلة على أساس استوديو التشغيل التلقائي في تحسين نتائج تعلم طلاب المدرسة الإعدادية الحكومية رقم 6 دينباسار؟

يهدف هذا البحث إلى: (1) وصف صلاحية الوسيلة على أساس استوديو التشغيل التلقائي، (2) وصف عملية الوسيلة على أساس استوديو التشغيل التلقائي، و (3) وصف فعالية الوسيلة على أساس استوديو التشغيل التلقائي في تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية.

استخدمت الباحثة منهج البحث والتطوير (D&R) بنموذج ADDIE. وتنفيذ مرحلة التحليل من خلال الدراسة الميدانية المتعلقة بظروف تعلم التربية الإسلامية. شملت مرحلة التصميم إعداد لوحة القصة لوسائط استوديو التشغيل التلقائي. تضمنت مرحلة التطوير التحقق من الصلاحية من قبل خبري المحتوى والوسائط، تليها المراجعة وفقاً للملاحظات. فكانت مرحلة التنفيذ عبارة عن اختبار تجريبي على طلاب الصف السابع بتصميم اختبار قبلي وبعدي للمجموعة الواحدة. شملت مرحلة التقييم تحليل بيانات الصلاحية، والعملية، والفعالية من خلال اختبار الانحدار المعياري (N-Gain).

أما نتائج البحث التي حصلت عليها الباحثة فهي: أن الوسيلة على أساس استوديو التشغيل التلقائي حصلت على درجات صلاحية عالية جداً من خبري المحتوى والوسائط، بمتوسط نسبة مئوية يزيد عن 90%. كما أظهرت استجابة الطلاب أن هذه الوسائط عملية، وسهلة الاستخدام، وجذابة

للغاية. أدى اختبار الفعالية من خلال الاختبار القبلي والبعدي إلى زيادة كبيرة في نتائج التعلم، مع N-Gain يقع في الفئة المتوسطة إلى العالية. وهذا يثبت أن وسائط استوديو التشغيل التلقائي قادرة على رفع فهم الطلاب لمادة الفقه ويمكن استخدامها كبديل مبتكر في تعلم التربية الإسلامية في المدرسة الإعدادية.



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas karunia dan limpahan nikmat-Nya sehingga tesis/disertasi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay studio* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar” ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah menuntun ummatnya menuju agama Allah sehingga tercerahkanlah kehidupan saat ini.

Dalam penyusunan tesis ini, banyak pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaiannya. Oleh karena itu patut diucapkan terima kasih teriring do’a jazaakumullahu ahsanal jaza kepada mereka yang telah banyak membantu, membimbing, dan memberikan dukungan demi penulisan tesis/disertasi ini.

1. Prof. Dr. H. Hepni, MM. selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan izin dan bimbingan yang bermanfaat.
2. Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd. selaku Direktur Pascasarjana UIN KHAS Jember sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi, sekaligus memberikan banyak ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran, petunjuk dan arahan dalam penyusunan tesis/disertasi.
3. Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag., M.Pd.I selaku Kaprodi dan Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga

penelitian ini berjalan dengan lancar sampai selesai.

4. Seluruh Dosen Pascasarjana UIN KHAS Jember yang telah banyak memberikan ilmu, mendidik dan membimbing selama penulis menempuh pendidikan di almamater tercinta.
5. Bapak dan Ibu Kepala beserta Guru SMP Negeri 6 Denpasar yang telah berkenan untuk berkerja sama dan memberikan data dan informasi penelitian dalam penyusunan Tesis/disertasi ini.
6. Rasa hormat, cinta, dan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua orangtuaku, Ayahanda Bpk Moh Yaasin Latief dan Ibunda Raichanah
7. Suamiku Sopan Hadi, SH., dan anakku Listio Melvana Dschelaleddin Hadi terima kasih atas dukungan dan doanya.
8. Teman-teman seperjuangan di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan hingga terselesaikannya Tesis/disertasi ini. Semoga penyusunan Tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya

Jember2025

Siti Hafsa
NIM. 243206030027

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi dan Keterbasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Penelitian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori.....	31
C. Kerangka Konseptual	50
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	51
A. Model Penelitian dan Pengembangan	51
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	52
C. Uji Coba Produk.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	65
A. Penyajian Data Uji Coba.....	65
B. Analisis Data	87
C. Revisi Produk.....	111

BAB V KAJIAN DAN SARAN	116
A. Kajian Produk yang telah direvisi	116
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	135
Daftar Pustaka	138
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3.1 Skor Angket Skala Liker	52
Tabel 3.2 Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran	54
Tabel 3.3 Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasi	56
Tabel 3.4 Kategori interpretasi persentase efektivitas N-Gain.....	56
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Murid	59
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Guru	61
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana	62
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media	69
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data ahli Media	78
Tabel 4.8 Hasil Analisis Data ahli materi	82
Tabel 4.9 Hasil Analisis Ahli Media dan Materi	88
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Siswa	89
Tabel 4. 12 Hasil Pre-test dan Post-test Siswa	91
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas.....	93

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR LAMPIRAN

Table 2.1 Penelitian Terdahulu.....	24
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	163
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Materi	165
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media	167
Lampiran 4 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	169
Lampiran 5 Hasil Angket Validasi Ahli Media	172
Lampiran 6 Angket Respon Peserta Didik	174
Lampiran 7 Modul Ajar / RPP / LKPD (Materi Sujud Sahwi)	176
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik	186
Lampiran 9 – Surat Permohonan Validator & Surat Pernyataan Validator	190
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian (foto-foto kegiatan)	192



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Media dalam pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Wina Sanjaya menjelaskan bahwa media merupakan alat yang menghubungkan sumber informasi dengan penerima informasi. Contohnya adalah video, televisi, komputer, serta berbagai alat teknologi lainnya yang dapat digunakan dalam pembelajaran.¹ Selain itu, media juga dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih efektif. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, mampu merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa sehingga keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar meningkat.²

Sejalan dengan itu Gagne menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses internal yang terjadi dalam diri individu sebagai hasil dari rangsangan eksternal di lingkungannya³. Dengan kata lain, efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana rangsangan eksternal, termasuk media pembelajaran, mampu mempengaruhi dan mengoptimalkan proses belajar peserta didik. Oleh karena itu, media bukan sekadar alat

¹ Wina Sanjaya, “*Media Komunikasi Pembelajaran*”, (Jakarta : Kencana, 2014), 68.

² Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Kata Pena, 2016), 3.

³ Chairul Anwar, “*Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*”, (Yogyakarta : IRCiSoD, 2017), 80.

tambahan dalam pembelajaran, tetapi menjadi salah satu faktor kunci yang dapat menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam yang bertujuan membimbing peserta didik agar mengenal, memahami, serta menghayati ajaran Islam, terutama dalam aspek ibadah sehari-hari. Mata pelajaran ini tidak hanya berfokus pada pemahaman teori, tetapi juga pada pembentukan kebiasaan dan keterampilan yang dapat dijadikan pedoman hidup (*way of life*) bagi peserta didik.⁴ Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran PAI harus dilakukan melalui berbagai metode, seperti bimbingan, pengajaran, latihan, serta pengalaman langsung.

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa dalam pembelajaran PAI kelas VII belum tersedia media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Autoplay Media Studio*. Media yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku cetak, papan tulis, dan boneka sebagai alat bantu dalam pembelajaran, khususnya dalam materi Sujud Sahwi. Penggunaan media yang terbatas ini berdampak pada kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, sehingga bisa memengaruhi keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Hasil observasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 6 Denpasar menunjukkan adanya hambatan signifikan dalam proses pembelajaran, khususnya pada aspek keterlibatan siswa. Salah satu

⁴ Zaenudin, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh melalui Penerapan Strategi Bingo", *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol 10 No. 02, 2015, 301.

persoalan utama yang teridentifikasi adalah rendahnya antusiasme peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penyebab utamanya terletak pada penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti buku cetak, papan tulis, dan boneka. Media-media tersebut, meskipun fungsional, dinilai kurang mampu menarik minat belajar siswa, terutama dalam memahami materi PAI yang memerlukan penalaran konseptual dan penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dan monoton, sehingga siswa menjadi pasif dan mudah kehilangan fokus.

Kondisi tersebut menegaskan pentingnya pembaruan media pembelajaran dalam mata pelajaran Fiqih. Di era digital seperti sekarang, peserta didik sangat akrab dengan perangkat teknologi dan visualisasi interaktif, sehingga pendekatan pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan zaman akan sulit menjawab kebutuhan dan karakteristik belajar mereka. Oleh karena itu, kehadiran media digital berbasis *software* seperti *Autoplay Media Studio* menjadi sangat relevan. Media ini memungkinkan guru merancang pembelajaran yang lebih atraktif melalui integrasi berbagai komponen, seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif dalam satu tampilan antarmuka yang mudah digunakan. Autoplay tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran, sehingga menstimulasi rasa ingin tahu dan keterlibatan mereka secara aktif.

Lebih dari itu, penggunaan media Autoplay memiliki urgensi tersendiri dalam konteks pembelajaran Fiqih yang seringkali bersifat teoritis dan normatif. Dengan visualisasi yang menarik serta simulasi interaktif, konsep-konsep Fiqih seperti thaharah, shalat, zakat, dan muamalah dapat disajikan dalam bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, prosedur wudhu atau tata cara salat dapat divisualisasikan melalui animasi yang terstruktur, sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami dan menginternalisasi maknanya. Hal ini sangat penting untuk membentuk pengalaman belajar yang holistik dan bermakna.

Dengan demikian, media berbasis Autoplay bukan hanya menjadi alat bantu teknis, tetapi juga menjadi jembatan pedagogis yang menghubungkan materi ajar dengan cara belajar siswa masa kini. Keberadaannya dapat mengatasi kejenuhan dalam belajar, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman konsep keagamaan melalui pendekatan visual dan partisipatif. Oleh karena itu, integrasi media Autoplay dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 6 Denpasar merupakan langkah strategis yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dan penting untuk segera diimplementasikan secara sistematis.

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi ini tidak dapat dihindari, dan justru harus dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan mutu pendidikan. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan

perkembangan teknologi, terutama dalam inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Salah satu bentuk adaptasi tersebut adalah pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan metode pembelajaran yang inovatif agar proses belajar di kelas menjadi lebih menarik, mudah dipahami, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran⁵. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan memanfaatkan program berbasis teknologi yang mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif, seperti *Autoplay Media Studio*.

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak berbasis komputer yang dirancang untuk membuat presentasi multimedia yang interaktif. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti gambar, suara, video, teks, dan animasi flash ke dalam satu tampilan yang menarik dan mudah diakses. Dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik dapat menciptakan tampilan presentasi yang lebih dinamis dibandingkan metode konvensional yang hanya mengandalkan buku cetak dan papan tulis. Keunggulan utama dari *Autoplay Media Studio* adalah kemampuannya dalam membuat tampilan autorun presentation, di mana pengguna dapat menambahkan berbagai tombol navigasi untuk mengakses berbagai jenis file, seperti video pembelajaran, gambar ilustrasi, dokumen teks (Ms. Word), serta animasi flash. Dengan fitur ini, materi pelajaran dapat

⁵ Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan”, Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 8 Edisi 1, 2017, 32.

disajikan dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.⁶ Selain itu, *Autoplay Media Studio* juga dirancang agar mudah digunakan oleh siapa saja, bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang pemrograman. Dengan sedikit kreativitas, pendidik dapat menghasilkan proyek pembelajaran yang tampak profesional dan lebih menarik dibandingkan metode tradisional. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis *Autoplay Media Studio* dapat menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran yang lebih modern dan efektif.

Meskipun teknologi pembelajaran terus berkembang, masih banyak sekolah yang belum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, termasuk penggunaan *Autoplay Media Studio*. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* belum pernah diterapkan di sekolah yang menjadi objek penelitian. Proses pembelajaran masih mengandalkan metode konvensional, seperti buku cetak dan papan tulis, yang kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih ada peluang besar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan menerapkan *Autoplay Media Studio*, diharapkan pembelajaran yang sebelumnya hanya berbasis buku tulis dapat bertransformasi menjadi

⁶ Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Vol 01 No. 01, 2017, 48.

pembelajaran berbasis multimedia yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohmah (2019) berjudul “Penggunaan *Autoplay Media Studio* dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Madrasah Aliyah”.⁷ Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *Autoplay Media Studio* dalam pembelajaran Fiqih mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa yang belajar menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 30% dibandingkan dengan metode pembelajaran menggunakan buku teks dan ceramah biasa. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Fiqih dengan lebih mudah dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”⁸ menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media*

⁷ Siti Rohmah, "Penggunaan Autoplay Media Studio dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Madrasah Aliyah," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2019): 123–135

⁸ Ahmad Fauzi, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2020): 45–58.

Studio lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen pada siswa SMA kelas X, di mana kelompok eksperimen yang menggunakan *Autoplay Media Studio* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dewi Lestari dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah: Studi Implementasi *Autoplay Media Studio*”⁹ menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Autoplay Media Studio* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Fiqih. Penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang disampaikan lebih variatif dan interaktif, terutama dalam materi yang membutuhkan pemahaman praktik, seperti tata cara ibadah. Hal ini membuktikan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi tidak hanya berdampak pada pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan minat mereka dalam mempelajari mata pelajaran Fiqih.

Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* memiliki dampak positif terhadap

⁹ Dewi Lestari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah: Studi Implementasi *Autoplay Media Studio*," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Islam* 7, no. 3 (2021): 67–80.

pemahaman, hasil belajar, serta motivasi siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Namun, penelitian-penelitian tersebut belum secara khusus mengkaji penerapan *Autoplay Media Studio* dalam konteks sekolah tertentu yang menjadi fokus penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan *Autoplay Media Studio* dalam pembelajaran PAI di kelas VII guna meningkatkan efektivitas pembelajaran serta keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pemanfaatan media berbasis teknologi dalam pendidikan Islam serta memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran fiqih dengan judul “Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar”

B. Rumusan Masalah Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang di dapat yaitu;

1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar?

2. Bagaimana Kepraktisan Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar?
3. Bagaimana Kefeektifan Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk Menganalisis Kelayakan Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar
2. Untuk Menganalisis Kepraktisan Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar
3. Untuk Menganalisis Keefeektifan Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berbentuk media audio visual tentang materi pembelajaran fiqh pokok bahasan Sujud Sahwi .

2. Media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* ini dikembangkan berupa satu program pembelajaran atau aplikasi yang terdiri dari materi pembelajaran, video, dan gambar-gambar yang berkenaan dengan materi

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Lembaga Sekolah

Pengembangan Media Pembelajaran ini dapat dijadikan referensi media pembelajaran yang dapat mempermudah sekolah dalam meningkatkan minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran PAI.

2. Bagi Guru

Hasil dari penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media ini diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang bervariasi.

3. Bagi Siswa

Membantu peserta didik meningkatkan Hasil belajar untuk menjelaskan materi serta untuk kegiatan evaluasi sehingga menarik minat belajar anak.

4. Bagi Peneliti

Dapat digunakan sebagai media dan untuk menciptakan suasana belajar yang menarik yang belum pernah dilakukan di sekolah tersebut.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Media yang dikembangkan peneliti tersebut diharapkan dapat memberikan inovasi tambahan serta bahan rujukan guna untuk mengembangkan media tersebut untuk dijadikan referensi dan inovasi pada penelitian berikutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa asumsi dasar yang menjadi landasan utama dalam pelaksanaan penelitian:

1. Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Efektif dalam Meningkatkan Pembelajaran

Diasumsikan bahwa penggunaan *Autoplay Media Studio* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman, minat, dan motivasi siswa dalam pembelajaran PAI. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media berbasis teknologi mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

2. Siswa Memiliki Keterampilan Dasar dalam Menggunakan Teknologi

Asumsi ini mengacu pada kondisi bahwa siswa telah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat komputer atau laptop sehingga dapat mengoperasikan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* tanpa mengalami kesulitan yang berarti.

3. Guru Bersedia dan Mampu Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio*

Penelitian ini mengasumsikan bahwa guru mata pelajaran Fiqih memiliki kesiapan dalam mengadopsi dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru diharapkan mampu mengoperasikan perangkat lunak ini dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

4. Kondisi Infrastruktur Mendukung Implementasi Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio*

Asumsi ini menyatakan bahwa sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk mendukung penerapan media berbasis teknologi, seperti ketersediaan komputer, laptop, atau proyektor yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Meskipun penelitian ini bertujuan untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran Fiqih, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan:

1. Fokus pada Mata Pelajaran PAI

Pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada mata pelajaran Fiqih, khususnya pada materi tertentu dalam kurikulum kelas VII. Hasil penelitian ini mungkin tidak serta-merta dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dengan karakteristik pembelajaran yang berbeda.

2. Keterbatasan Waktu dalam Implementasi

Waktu yang tersedia untuk pengujian dan implementasi media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam kelas terbatas. Oleh karena itu, dampak jangka panjang dari penggunaan media ini terhadap hasil belajar siswa belum dapat dievaluasi secara mendalam.

3. Terbatas pada Media *Autoplay Media Studio*

Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan dan implementasi *Autoplay Media Studio* sebagai media pembelajaran, sehingga tidak

membandingkannya dengan media berbasis teknologi lain seperti Learning Management System (LMS) atau aplikasi e-learning berbasis web dan mobile.

G. Definisi Istilah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang perlu didefinisikan secara jelas untuk menghindari kesalahpahaman serta memperjelas ruang lingkup penelitian. Istilah-istilah tersebut meliputi:

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini berfungsi sebagai pondasi utama dari keseluruhan kegiatan penelitian. Secara konseptual, pengembangan berarti suatu proses sistematis untuk merancang, membuat, dan mengevaluasi produk pembelajaran agar dapat digunakan secara efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Sadiman (2010), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai *bridge* antara guru dan siswa dalam menyampaikan serta memahami pesan pendidikan.

Dalam konteks penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan mengadaptasi model **Research and Development (R&D)** yang berorientasi pada produk. Tujuan utamanya adalah

menciptakan media yang relevan dengan karakteristik peserta didik SMP Negeri 6 Denpasar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang sering kali dianggap monoton dan teoritis. Melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan desain, validasi ahli, uji coba terbatas, hingga revisi produk, diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari sisi konten maupun tampilan.

Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini menekankan pada prinsip **keterlibatan aktif peserta didik** (*active learning*). Media yang dirancang tidak hanya menyajikan informasi satu arah, tetapi juga mendorong siswa untuk berinteraksi dengan materi. Misalnya, siswa dapat mengklik tombol tertentu untuk membuka dalil Al-Qur'an, mendengarkan audio bacaan, atau menjawab kuis interaktif yang terintegrasi di dalam media. Dengan demikian, proses pengembangan di sini mencerminkan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang adaptif, interaktif, dan kontekstual dengan era digital yang dihadapi oleh siswa saat ini.

2. *Autoplay Media Studio*

Autoplay Media Studio merupakan inti teknologi yang digunakan dalam penelitian ini. Perangkat lunak ini adalah platform multimedia yang memungkinkan pembuatan aplikasi interaktif tanpa memerlukan kemampuan pemrograman tingkat tinggi. Keunggulan utama *Autoplay*

Media Studio adalah kemampuannya untuk mengintegrasikan berbagai jenis konten, seperti teks, gambar, video, audio, animasi, dan tombol interaktif ke dalam satu antarmuka yang menarik dan mudah digunakan. Hal ini menjadikannya sangat relevan untuk pengembangan media pembelajaran modern.

Dalam konteks penelitian ini *Autoplay Media Studio* dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam (PAI). Media ini dirancang dengan memadukan nilai-nilai religius, teks ayat Al-Qur'an, ilustrasi visual, serta narasi audio agar pembelajaran terasa lebih hidup dan menyenangkan. Misalnya, siswa dapat mempelajari kisah-kisah Nabi melalui tampilan visual dan audio yang disajikan secara naratif, atau mengerjakan latihan soal berbasis kuis yang memberikan umpan balik langsung (*feedback*). Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa (*student engagement*) serta menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi.

Keunggulan lain *Autoplay Media Studio* adalah kemudahan dalam distribusi media pembelajaran. Produk yang dikembangkan dapat disimpan dalam format *offline executable* (.exe) atau dijalankan langsung melalui CD/DVD dan flashdisk tanpa instalasi tambahan. Ini menjadi keunggulan penting di lingkungan sekolah yang mungkin belum sepenuhnya mendukung pembelajaran daring. Dengan kemampuan tersebut, media pembelajaran dapat digunakan oleh guru

kapan saja, baik di dalam kelas maupun di luar kelas, tanpa bergantung pada koneksi internet.

pemanfaatan *Autoplay Media Studio* juga mendukung penerapan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun sendiri pemahamannya melalui eksplorasi interaktif. Dengan bantuan visualisasi, animasi, dan elemen multimedia lainnya, siswa dapat memahami konsep-konsep PAI dengan lebih mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan *Autoplay Media Studio* dalam penelitian ini bukan hanya aspek teknis, tetapi juga memiliki landasan filosofis dan pedagogis yang kuat dalam mendukung pembelajaran abad ke-21.

3. Hasil Belajar

Pengembangan media berbasis *Autoplay Media Studio* adalah meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan indikator utama untuk menilai efektivitas suatu media pembelajaran., hasil belajar dibedakan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup kemampuan berpikir, memahami, dan mengingat konsep; ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, dan minat; sedangkan ranah psikomotorik mencakup keterampilan dan tindakan nyata.

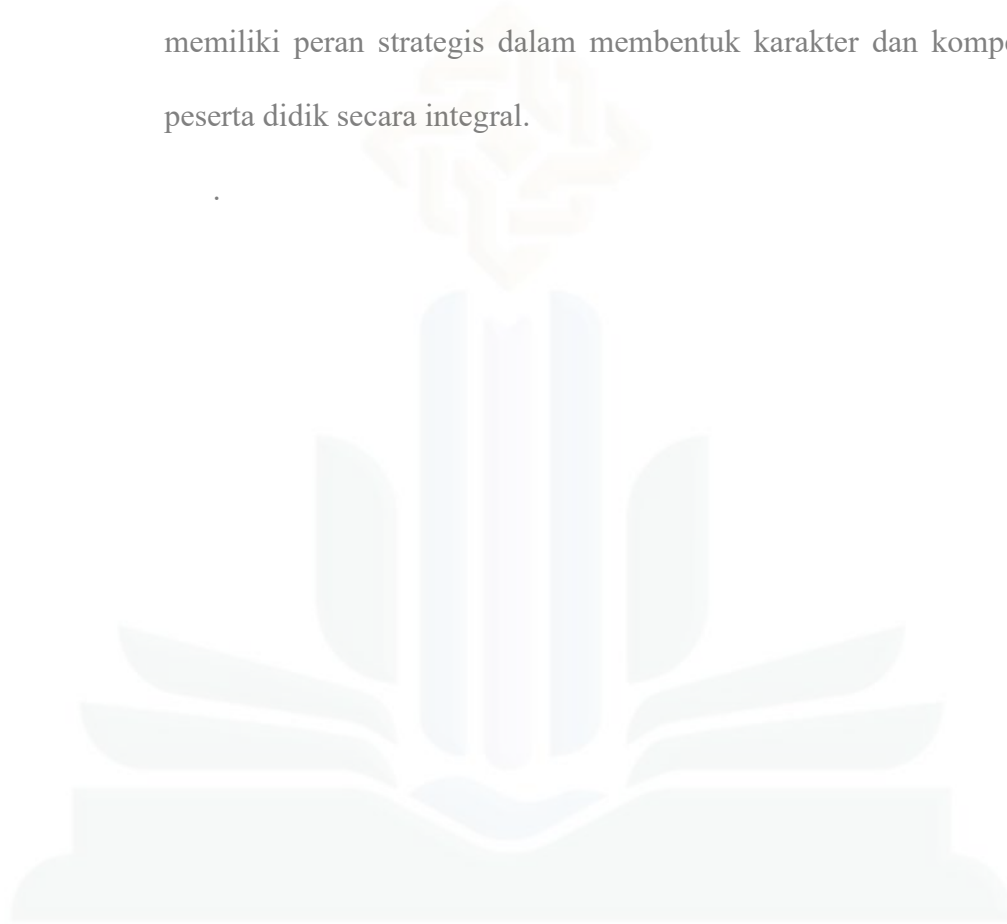
Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud difokuskan pada peningkatan pemahaman dan penguasaan konsep-konsep Pendidikan Agama Islam setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Dengan kata lain, penelitian ini ingin

membuktikan bahwa media yang interaktif dan menarik dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam memahami nilai-nilai keagamaan. Misalnya, melalui tampilan visual ayat-ayat Al-Qur'an, narasi kisah keteladanan Nabi, serta latihan interaktif yang memberikan umpan balik langsung, siswa diharapkan dapat memahami isi dan makna pelajaran PAI secara lebih mendalam.

Lebih jauh, hasil belajar juga mencerminkan aspek afektif dan psikomotorik siswa. Penggunaan media yang menampilkan nilai-nilai moral dan spiritual diharapkan dapat menumbuhkan sikap religius, rasa ingin tahu terhadap ajaran Islam, serta kebiasaan berperilaku positif dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, keterampilan psikomotorik dapat terlihat dari kemampuan siswa dalam mengoperasikan media pembelajaran, mengikuti instruksi, dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah dipelajari. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar bukan hanya pada skor akademik, tetapi juga pada perubahan perilaku dan sikap keagamaan siswa.

Dari uraian di atas dapat ditegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* diarahkan untuk mencapai peningkatan hasil belajar secara menyeluruh, mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Media yang dikembangkan bukan hanya alat bantu visual, melainkan instrumen pendidikan yang

memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik secara integral.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian terdahulu

Penelitian ini penulis mendapatkan referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Yongky Pratama dan Yudha Anggana Agung pada tahun 2017, menghasilkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer yang termasuk kriteria sangat baik.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Yongky Pratama dan Yudha Anggana Agung pada tahun 2017 bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan diuji kelayakannya berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu sarana pendukung dalam pembelajaran elektronika digital.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain

¹⁰ Yongky Pratama dan 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 Elektro Universitas Negeri Surabaya, Vol.06 No 01, 2017, h 26.

media, validasi ahli, uji coba terbatas, dan revisi produk. Dengan hasil yang diperoleh, penelitian ini membuktikan bahwa *Autoplay Media Studio* dapat menjadi solusi efektif dalam menyampaikan materi yang kompleks secara lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika pada tahun 2017, menghasilkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran pokok bahasan fluida dinamis di sma layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika pada tahun 2017 berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* dalam mata pelajaran Fisika dengan pokok bahasan Fluida Dinamis di tingkat SMA. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep fluida dinamis dengan lebih mudah dan menarik.

Melalui metode Research and Development (R&D), peneliti melakukan tahapan pengembangan mulai dari analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, hingga uji coba lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kategori layak digunakan, yang berarti media ini dapat

¹¹ Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Vol 01 No. 01, 2017, 48.

mendukung proses pembelajaran fisika secara lebih efektif dan membantu meningkatkan pemahaman siswa.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, Yoto pada tahun 2015, menghasilkan media pembelajaran *Autoplay Media Studio* pada materi turbin air program keahlian Teknik pemesinan kelas x di smk nasional malang layak digunakan sebagai media pembelajaran.¹²

Penelitian yang dilakukan oleh Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, dan Yoto pada tahun 2015 mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* untuk materi Turbin Air dalam Program Keahlian Teknik Pemesinan kelas X di SMK Nasional Malang. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan prinsip kerja turbin air, yang merupakan bagian dari kurikulum Teknik Pemesinan.

Dalam penelitian ini, metode Research and Development (R&D) digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang melalui tahap perancangan, validasi ahli, uji coba lapangan, dan revisi produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran teknik pemesinan, karena dapat

¹² Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, Yoto, ” *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Nasional Malang*”, Jurnal Pendidikan Profesional, Vol. 04, No.1, 2015, h 89.

membantu siswa memahami konsep dengan lebih jelas melalui kombinasi teks, gambar, video, dan animasi yang disajikan dalam media tersebut.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Rohmah (2019) dalam jurnal *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 2, dengan judul "Penggunaan *Autoplay Media Studio* dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Madrasah Aliyah".¹³

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *Autoplay Media Studio* dalam pembelajaran Fiqih mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa yang belajar menggunakan media interaktif mengalami peningkatan hasil belajar sebesar 30% lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran berbasis buku teks dan ceramah biasa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Fiqih dengan lebih mudah serta menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fauzi (2020) dalam jurnal *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam*, Vol. 5, No. 1, dengan judul "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam".¹⁴

¹³ Siti Rohmah, "Penggunaan Autoplay Media Studio dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Madrasah Aliyah," *Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2019): 123–135

¹⁴ Ahmad Fauzi, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2020): 45–58.

menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen pada siswa kelas X SMA, di mana kelompok eksperimen yang menggunakan *Autoplay Media Studio* menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi dalam media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif terhadap efektivitas pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih memahami materi dengan baik melalui media interaktif yang menarik.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Lestari (2021) dalam jurnal *Jurnal Inovasi Pembelajaran Islam*, Vol. 7, No. 3, dengan judul "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah: Studi Implementasi *Autoplay Media Studio*"¹⁵

menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis *Autoplay Media Studio* dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Fiqih. Penelitian ini menemukan bahwa siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang disampaikan lebih variatif dan interaktif, terutama dalam materi yang membutuhkan pemahaman praktik, seperti tata cara ibadah. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi tidak hanya

¹⁵ Dewi Lestari, "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah: Studi Implementasi *Autoplay Media Studio*," *Jurnal Inovasi Pembelajaran Islam* 7, no. 3 (2021):

berdampak pada peningkatan pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan minat mereka dalam mempelajari mata pelajaran Fiqih.

7. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil, karya Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusn Ai Sambowo, Arris Maulana dengan judul media pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di program studi pendidikan teknik bangunan fakultas teknik Universitas Negeri Jakarta.¹⁶

Penelitian tersebut merupakan penelitian Research and Development model Hannafin & Peck. Hasil dari pengembangan produk media pembelajaran berupa sembilan video animasi yaitu 83,01% dari ahli media, 8,03% dari ahli materi, 89,00% dari hasil tes siswa

8. Jurnal Pendidikan Karakter, karya Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran dengan judul Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar.¹⁷

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran, mendeskripsikan efektivitas media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa kelas V SD gugus Sodo Kecamatan Paliyan. Penelitian dan pengembangan ini

¹⁶ Muhammad Ridwan Apriansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta," *Jurnal PenSil* 9, no. 1 (2020): 9–18, <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.

¹⁷ ¹²Umi Wurjayanti and Badrum Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 2 (2016): 232–245.

mengacu pada sepuluh langkah yang dikembangkan Borg & Gall. Hasil dari penelitian ini adalah produk media video animasi pada materi “Persiapan kemerdekaan Indonesia” dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media untuk digunakan kategori “Sangat Baik”.

9. Jurnal PGSD, karya Laily Rahmayanti dengan judul pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN-Gugus Sukodono Sidoarjo.¹⁸

Tujuan Penelitian tersebut untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Segugus Sukodono Sidoarjo.

10. Penelitian yang membahas hal ini dilakukan oleh Miftahul Jannah, Jimmi Copriady, dan Rasmiwetti Rasmiwetti (2019) dalam jurnal *Journal of Educational Sciences*, Vol. 3, No. 1, dengan judul "Development of Interactive Learning Media using *Autoplay Media Studio 8* for Colloidal Chemistry Material".¹⁹

¹⁸ Laily Rahmayanti and Farida Istiana, “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 6, no. 4 (2018): 428

¹⁹ Miftahul Jannah, Jimmi Copriady, dan Rasmiwetti Rasmiwetti, "Development of Interactive Learning Media using Autoplay Media Studio 8 for Colloidal Chemistry Material," *Journal of Educational Sciences* 3, no. 1 (2019): 45–58.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* untuk materi kimia koloid di kelas XI SMA/MA. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan mengacu pada model Borg and Gall. Data dikumpulkan melalui lembar validasi dan kuesioner respons dari guru serta siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dengan skor persentase 96,74% dari ahli, serta sangat praktis dengan skor rata-rata 87% dari guru dan 92% dari siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi koloid.

11. Penelitian lain dilakukan oleh Konradus Silvester Jenahut dan Osniman Paulina Maure (2021) dalam jurnal *Journal on Education*, Vol. 3, No. 4, dengan judul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Puisi Pada Siswa Kelas II SD".²⁰

Penelitian ini berangkat dari permasalahan yang dialami oleh siswa kelas II sekolah dasar dalam pembelajaran membaca puisi, seperti kurangnya minat siswa terhadap puisi dan ketiadaan media pembelajaran yang menarik. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan proses serta hasil belajar siswa dalam membaca puisi dengan menerapkan media

²⁰ Konradus Silvester Jenahut dan Osniman Paulina Maure, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Puisi Pada Siswa Kelas II SD," *Journal on Education* 3, no. 4 (2021): 112–125.

pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio*. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model Kemmis & Taggart. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, terutama dalam kemampuan membaca puisi, dengan skor rata-rata meningkat dari 69,06 pada siklus 1 menjadi 76,88 pada siklus 2. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* terbukti dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca puisi.

Tabel 2.1
Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas
1	Yongky Pratama & Yudha Anggana Agung (2017)	Pengembangan media pembelajaran <i>Autoplay Media Studio</i> pada mata pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Autoplay Media Studio</i>	Mata pelajaran yang berbeda, fokus pada elektronika digital	Mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk bidang elektronika

2	Khairun Nisa, Mustika Wati, & Andi Ichsan Mahardika (2017)	Pengembangan media pembelajaran <i>Autoplay Media Studio</i> pada mata pelajaran Fisika (Fluida Dinamis)	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Autoplay Media Studio</i>	Fokus pada mata pelajaran fisika, khususnya fluida dinamis	Mengembangkan media interaktif dalam bidang fisika
3	Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, & Yoto (2015)	Pengembangan media pembelajaran <i>Autoplay Media Studio</i> pada materi Turbin Air di SMK	Sama-sama menggunakan <i>Autoplay Media Studio</i> dalam pengembangan media pembelajaran	Fokus pada pembelajaran Teknik Pemesinan	Mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk bidang teknik
4	Siti Rohmah (2019)	Penggunaan <i>Autoplay Media Studio</i> dalam Pembelajaran Fiqih untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di Madrasah Aliyah	Sama-sama bertujuan meningkatkan pemahaman siswa menggunakan <i>Autoplay Media Studio</i>	Fokus pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah	Menguji efektivitas media berbasis teknologi dalam pendidikan agama

5	Ahmad Fauzi (2020)	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay Media Studio</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Sama-sama membahas efektivitas <i>Autoplay Media Studio</i> dalam pembelajaran	Berfokus pada efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar PAI	Meneliti dampak penggunaan media interaktif pada hasil belajar
6	Dewi Lestari (2021)	Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah: Studi Implementasi <i>Autoplay Media Studio</i>	Sama-sama meneliti penggunaan media digital berbasis <i>Autoplay Media Studio</i>	Fokus pada peningkatan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar Fiqih	Menganalisis motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran agama
7	Muhammad Ridwan Apriansyah, Kusn Ai Sambowo, Arris Maulana	Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan	Sama-sama menggunakan media berbasis teknologi dalam pembelajaran	Berbeda dalam bentuk media (video animasi)	Mengembangkan media video animasi untuk pembelajaran teknik bangunan

8	Umi Wuryanti & Badrun Kartowagiran	Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa SD	Sama-sama mengembangkan media digital untuk pendidikan	Fokus pada peningkatan motivasi belajar dan karakter siswa SD	Menguji efektivitas media animasi dalam membentuk karakter siswa
9	Laily Rahmayanti	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN-Gugus Sukodono Sidoarjo	Sama-sama meneliti efektivitas media digital dalam pembelajaran	Fokus pada pembelajaran IPA di tingkat SD	Mengukur dampak media animasi terhadap hasil belajar siswa
10	Miftahul Jannah, Jimmi Copriady, & Rasmiwetti Rasmiwetti (2019)	Development of Interactive Learning Media using <i>Autoplay Media Studio 8</i> for Colloidal Chemistry Material	Sama-sama mengembangkan media berbasis <i>Autoplay Media Studio</i>	Fokus pada mata pelajaran Kimia (materi koloid)	Mengembangkan media interaktif untuk pembelajaran kimia

11	Konradus Silvester Jenahut & Osniman Paulina Maure (2021)	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay Media Studio</i> Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Puisi Pada Siswa Kelas II SD	Sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis <i>Autoplay Media Studio</i>	Fokus pada peningkatan keterampilan membaca puisi siswa SD	Mengembangkan media digital untuk pembelajaran sastra
----	-----------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

Berdasarkan tabel yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa berbagai penelitian telah memanfaatkan *Autoplay Media Studio* dan media digital lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran.

Penelitian oleh Yongky Pratama & Yudha Anggana Agung (2017) berfokus pada pengembangan media pembelajaran untuk mata pelajaran elektronika digital, dengan pendekatan interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio*. Serupa dengan itu, Khairun Nisa, Mustika Wati, & Andi Ichsan Mahardika (2017) juga memanfaatkan *Autoplay Media Studio* dalam pengembangan media pembelajaran fisika, khususnya materi fluida dinamis. Kedua studi ini menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi dalam bidang eksakta.

Sementara itu, Moh. Latif Risyda Shubhi, Widiyanti, & Yoto (2015) mengembangkan media pembelajaran pada materi turbin air untuk SMK yang berfokus pada teknik pemesinan, menunjukkan bahwa *Autoplay Media Studio* juga dapat diterapkan dalam konteks kejuruan dan keterampilan teknis. Dalam bidang pendidikan agama, Siti Rohmah (2019) dan Ahmad Fauzi (2020) menggunakan *Autoplay Media Studio* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih dan Pendidikan Agama Islam di

Madrasah Aliyah. Mereka menguji efektivitas teknologi dalam konteks pembelajaran berbasis nilai dan moral.

Lebih lanjut, Dewi Lestari (2021) mengkaji pemanfaatan media digital berbasis *Autoplay Media Studio* untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Fiqih, yang mengarah pada penguatan dimensi afektif dalam pendidikan. Selain Autoplay, media berbasis animasi juga dimanfaatkan seperti oleh Muhammad Ridwan Apriansyah et al., yang mengembangkan media video animasi dalam mata kuliah Ilmu Bahan Bangunan. Penelitian ini memperlihatkan diversifikasi bentuk media digital dalam bidang teknik bangunan.

Pengembangan media animasi juga dilakukan oleh Umi Wuryanti & Badrun Kartowagiran, yang menekankan pada motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa SD, serta Laily Rahmayanti, yang mengkaji pengaruh media animasi terhadap hasil belajar IPA siswa SD. Kedua studi ini memperkuat peran media digital dalam pendidikan dasar, khususnya dalam menumbuhkan aspek kognitif dan karakter siswa.

Sementara itu, Miftahul Jannah, Jimmi Copriady, & Rasmiwetti (2019) mengembangkan media interaktif menggunakan *Autoplay Media Studio 8* pada materi koloid dalam pelajaran kimia, menunjukkan fleksibilitas media ini dalam pembelajaran sains. Terakhir, Konradus Silvester Jenahut & Osniman Paulina Maure (2021) menerapkan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan keterampilan membaca puisi pada siswa SD, yang menandakan bahwa media ini juga efektif untuk pengembangan kemampuan literasi dan apresiasi sastra.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta

didik, baik berupa orang ataupun alat, atau bahan. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.²¹ Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam keberlangsungan proses belajar mengajar.²² Briggs berpendapat bahwa, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Kemudian di dalam media pendidikan memiliki kegunaan-kegunaannya yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film bingkai, film, atau model.
 - b) Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.

²¹ Arief S Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

²² Muhammad Joko Susilo, „Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium Dan Herbarium Untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah“, JURNAL BIOEDUKATIKA, 201 <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4141>.

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.
 - f) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan yang bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Jadi dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan semangat belajar.
 - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.²³

Jadi kegunaan media pendidikan yaitu alat yang membantu proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik agar lebih menarik yang tidak membuat peserta didik menjadi pasif dan malas untuk belajar. Ciri- ciri umum yang terkandung pada setiap batasan tentang media adalah:

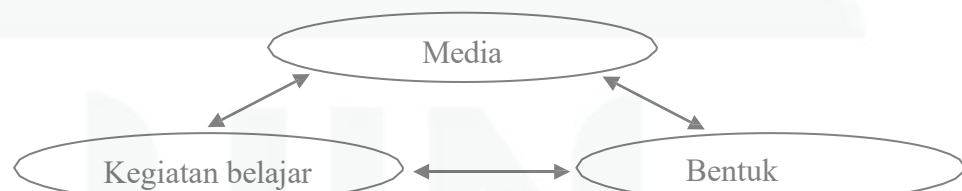
²³ Muhammad Joko Susilo, „Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium Dan Herbarium Untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah“ 12

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.²⁴

Jadi media yang digunakan untuk proses belajar mengajar yang dilakukan antar guru dan siswa banyak bentuknya, yaitu buku teks, alat peraga, papan tulis, proyektor, dan lain sebagainya. Pembelajaran di sekolah sering menggunakan media

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013). 19

pembelajarannya berupa media cetakan yaitu buku teks. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Pernyataan itu berdasarkan kajian dari buku yang disusun oleh Azhar Arsyad yang mengemukakan dua pendapat yaitu pendapat Kemp & Dayton bahwa media cetakan meliputi bahan-bahan yang disiapkan diatas kertas untuk pengajaran dan informasi dan pendapat Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.



Gambar 2.3 Interaksi media kegiatan belajar dan bentuk belajar mengajar

b. Fungsi Media

fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu²⁵

- Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan

²⁵ Mudeing et al., "Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Di SDN," *I-Com: Indonesian Community Journal* 3, no. 1 (2023): 350–59, <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2301>.

media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan.

➤ Kedua, membantu para pembelajar.

Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat.

➤ Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan.

c. Jenis – Jenis Media

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif. Jenis Media pembelajaran yaitu : ²⁶

- Media Visual: Seperti gambar, diagram, dan video.
- Media Audio: Seperti rekaman suara, musik, dan podcast.
- Media Audiovisual: Seperti video pembelajaran dan animasi.
- Media Interaktif: Seperti perangkat lunak pendidikan, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning.

d. Peran Media

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan, antara lain:²⁷

- Meningkatkan Minat dan Motivasi: Media yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- Memperjelas Informasi: Media dapat membantu menjelaskan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami.
- Menyediakan Pengalaman Belajar yang Beragam: Media memberikan berbagai cara untuk belajar, sesuai dengan gaya belajar yang berbeda-beda.
- Meningkatkan Interaksi: Media interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

²⁶ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

²⁷ Khanifatul, *Pembelajaran Inovatif* (Yogyakarta: Penerbit Ar-Ruzz Media, 2016). 12

2. *Autoplay Media Studio*

a. Pengertian *Autoplay Media Studio*

Adanya perkembangan teknologi, inovasi yang dilakukan oleh para pendidik untuk menjadikan pembelajaran dikelas lebih menarik yaitu dengan memanfaatkan beberapa program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu program yang dapat dimanfaatkan menjadi media interaktif adalah *Autoplay Media Studio*.

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.²⁸

Hampir semua orang dalam melakukan presentasi menggunakan program aplikasi Microsoft Powerpoint, tentu saja program aplikasi tersebut sangat familiar. *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu program aplikasi presentasi yang dapat digunakan dengan mudah.

Menurut Wijaya *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. Dengan

²⁸Kuswari Hernawati, “Modul *Autoplay Document Transcrip*”, (On-line), tersedia di <http://www.slideshare.net/WaNnaBeliKeHim/modul-autoplay>, di akses tanggal 16 Maret 2025 pukul 14.00 wib.

aplikasi ini kita dapat membuat tampilan autorun presentation yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, Ms.Word, flash dan berbagai macam file lainnya. *Autoplay Media Studio* memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer.

Dengan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program ini. Software ini telah dipakai oleh banyak developer software professional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan masih banyak software lainnya. Dengan penggabungan gambar, musik, video, flash dan lain-lain dapat dilakukan dengan mudah.²⁹

Adapun keterangan mengenai tool-tool yang ada dalam program *Autoplay Media Studio* sebagai berikut :³⁰

1) Objek Preview

Object preview digunakan untuk menayangkan project ketika sedang dibuat. Fungsinya adalah untuk mengoreksi kinerja produk yang sedang dibuat memiliki kekurangan atau tidak.

2) Objek build

²⁹ Khairun Nisa, Mustika Wati, dan Andi Ichsan Mahardika, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis Di Sma*, (Jurnal Online), 41

³⁰ Wahyu Joko Santoso, *Mudahnya Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Autoplay Media Studio 8*, (Malang : Wahda Asignatura, 2014), 8.

Objek build digunakan mempublish project dari format .autoplay menjadi .exe. Jadi dengan adanya objek build ini peneliti dapat menggunakan produk pengembangan Autoplay mata pelajaran fiqih di komputer manapun.

3) Objek Button

Objek button digunakan untuk memasukkan tombol atau file berformat *.btn. Objek button/tombol berfungsi sebagai tombol panggil menuju halaman yang diinginkan. Misalkan dengan mengklik tombol bertulisan materi Sujud Sahwi , maka akan menunjukkan halaman yang membahas tentang materi Sujud Sahwi .

4) Objek gambar

Objek gambar berfungsi untuk memasukkan gambar atau file berformat *.jpg, *.jpeg, *.png. Objek gambar akan peneliti gunakan untuk memberikan gambar yang berhubungan dengan materi pelajaran fiqih Sujud Sahwi . Mulai dari memandikan, mengkafani, menyolatkan dan menguburkan jenazah.

5) Objek label

Objek label digunakan untuk memasukkan teks pendek/judul/label.

6) Objek paragraph

Objek paragraph berfungsi untuk memasukkan paragraph/teks panjang.

7) Objek slideshow

Objek slideshow digunakan untuk menampilkan foto atau gambar slideshow. Dengan adanya objek ini peneliti dapat menggunakan gambar-gambar yang berkaitan dengan produk pengembangan berbasis Autoplay.

8) Objek video

Objek ini dapat digunakan untuk mengisi video pembelajaran. Pada hal ini peneliti akan memberikan video tentang Sujud Sahwi mulai dari memandikan, mengafani, menyolatkan dan menguburkan jenazah.

9) Objek flash

Objek flash dapat digunakan untuk memasukkan file flash yang telah kita buat terlebih dahulu kemudian dimasukkan kedalam proyek pembuatan produk yang dikembangkan yaitu membahas tentang Sujud Sahwi .

10) Objek file PDF

Objek file PDF dapat digunakan untuk memasukkan format file PDF pada produk yang dibuat oleh peneliti. Misalkan materi yang dibahas disajikan dalam bentuk file PDF.

b. Versi-versi *Autoplay Media Studio*

Berikut perbedaan versi dan dan perkembanganya

1) versi 6.0

Autoplay Media Studio 6.0 adalah pemenang penghargaan perangkat lunak alat pengembangan yang membuatnya mudah untuk membuat perangkat lunak multimedia interaktif. Desain visual ini mudah dilakukan. Cukup dengan memasukkan video, gambar flash, HTML, musik, berkas dokumen ke editan dan memindahkannya ke posisi menggunakan mouse. Setelah kita punya desain visual, untuk menambahkan interaktivitas kuat sangatlah mudah. Salah satu hal terbaik tentang *Autoplay Media Studio 6.0* benar-benar mudah digunakan, itu juga super kuat, ringan dalam penggunaan. Dan dilengkapi dengan Borland Delphi, C++ Dan Microsoft Visual Basic.³¹

2) versi 7.5

Autoplay Media Studio 7.5 ini memiliki berbagai pilihan dukungan untuk teknologi terbaru. Memiliki dialog sendiri kategori tindakan yang disesuaikan. Ada lebih dari 21 tindakan baru diikuti oleh 6 tindakan aplikasi baru. Proyek-proyek yang dibuat dengan perangkat lunak ini dapat lebih ditingkatkan dengan menggunakan plug-in. Plug-in ini menawarkan dukungan untuk teknologi seperti XML, SQLite, enkripsi, dan berbagai macam pilihan dan dukungan untuk berbagai teknologi. Pengguna tidak perlu menjadi profesional untuk

³¹ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020). 30

mengoperasikannya. Hal ini hanya perlu dengan pelatihan video, forum pengguna online dan beberapa konten pengaya yang dibuat oleh para profesional. Pengguna dapat menambahkan gambar yang berbeda, flash, teks, video dan musik dengan hanya menggunakan mouse untuk drag dan drop. Wizard dapat digunakan untuk membuat tugas rumit menjadi lebih mudah. Aplikasi kustom dapat dibuat dalam kurun waktu yang singkat.

3) Versi terbaru 8

Versi terbaru yakni versi 8, yaitu versi yang peneliti gunakan dalam pengembangan bahan ajar ini. Pada versi ini semuanya hampir sama dengan versi sebelumnya, hanya saja terdapat beberapa kelebihan didalam *Autoplay Media Studio* versi 8 ini yaitu:

Lebih cepat & Lebih Powerfull Lua 5,1 Scripting Engine. *Autoplay Media Studio* 8 di mesin scripting sekarang lebih cepat, lebih kuat dan lebih extensible. Sistem Lua 5,1 fitur sistem modul baru, pengumpulan sampah tambahan, mekanisme baru untuk varargs, sintaks baru untuk string panjang dan komentar, operator mod dan panjang, metatables untuk semua jenis dan parser sepenuhnya reentrant.³²

mesin baru datang kompatibilitas dengan Lua 5,1 modul.

³² Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020). 32

Kita sekarang memiliki akses ke banyak kode Lua gratis. Kita dapat mendownload dan menggunakannya dalam *Autoplay Media Studio 8* proyek. Dalam kebanyakan kasus Anda cukup salin file modul ke dalam proyek kita dan membutuhkannya dalam script kita. Hanya beberapa modul yang berguna di luar sana termasuk Operasi Bit, Tanggal, kanvas Draw, Alat Imaging, GD, Crypto, Warna, Pidato, Asing, Sosial (Twitter), CURL, Parsing Regular Expression dan lainnya.

Dukungan Blu-ray Disc. *Autoplay Media Studio 8* sekarang termasuk dukungan penuh untuk membakar langsung ke media Blu-Ray (BD-R, BD-RE). Pembakaran Bluray disc yang terintegrasi memungkinkan untuk mempublikasikan proyek langsung ke single layer dan dual-layer BD-R dan BD-RE media, mendukung 25 GB, 50 GB dan bahkan 100 GB format.

Aplikasi Styles / Skinning. *Autoplay Media Studio 8* memberikan kita kebebasan untuk membuat aplikasi yang terlihat persis seperti yang kita inginkan. Mungkin kita lebih suka bahwa program kita untuk mengambil tampilan yang sama sebagai sistem operasi (misalnya Windows XP, Vista, Windows 7 Aero) atau mungkin kita hanya ingin memanfaatkan temayang sudah siap (seperti OS / X Tiger dan Panther) yang dapat kita

download di internet.³³

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh siswa dengan hasil yang lebih baik setelah melaksanakan proses belajar. Hasil belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari proses pendidikan atau pembelajaran. Perubahan ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku yang diperoleh melalui pengalaman belajar. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pendidikan atau pembelajaran tercapai dan mencakup berbagai aspek yang membantu individu berkembang secara menyeluruh. Pengukuran hasil belajar sering kali dilakukan melalui berbagai metode evaluasi seperti tes, observasi, proyek, dan penilaian diri untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang perkembangan siswa.³⁴

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa hasil belajar adalah konsep yang sangat penting dalam menentukan efektivitas proses pendidikan. Hasil belajar mencerminkan perubahan positif yang diinginkan dalam pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku individu setelah melalui proses pendidikan atau pembelajaran. hasil

³³ Novia Lestari, *Media Pembelajaran Berbasis Multi Media Interaktif* (Klaten: Lakeisha, 2020). 34

³⁴ Abdul Muin and Rizki Mauliya Ulfah, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswadengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasimoodle," *PYTHAGORAS Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2015).

belajar yang baik mencerminkan pencapaian tujuan pendidikan yang komprehensif dan beragam. Evaluasi yang beragam dan komprehensif diperlukan untuk mengukur semua aspek hasil belajar ini, memastikan bahwa pendidikan benar-benar membantu dalam pengembangan individu secara menyeluruh.

b. Aspek-aspek Hasil Belajar

Aspek-aspek hasil belajar mencakup berbagai dimensi yang mencerminkan perubahan dan perkembangan yang terjadi sebagai hasil dari proses pendidikan atau pembelajaran. Berikut adalah aspek-aspek utama hasil belajar:

1) Aspek kognitif

Aspek kognitif mencakup kemampuan berpikir dan pemahaman. Ini melibatkan penguasaan pengetahuan, kemampuan untuk memahami dan menginterpretasikan informasi, serta penerapan pengetahuan dalam situasi baru. Aspek kognitif juga mencakup kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi informasi. Misalnya, siswa yang dapat memahami konsep matematika dasar dan menerapkannya untuk memecahkan masalah yang lebih kompleks menunjukkan perkembangan aspek kognitif mereka. Bloom's Taxonomy adalah kerangka kerja yang umum digunakan untuk mengkategorikan tingkat pencapaian kognitif mulai dari pengetahuan dasar hingga evaluasi yang kompleks.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif berhubungan dengan sikap, nilai, emosi, dan motivasi. Aspek ini mencakup perubahan dalam cara berpikir, merasakan, dan menghargai materi yang dipelajari. Misalnya, siswa yang mengembangkan minat dan penghargaan terhadap seni setelah mengikuti kelas seni menunjukkan perubahan dalam aspek afektif mereka. Taksonomi Bloom juga mencakup aspek afektif yang meliputi tingkat penerimaan, respons, penilaian, organisasi, dan karakterisasi nilai atau perilaku. Perubahan afektif ini sering kali terlihat dalam motivasi siswa untuk belajar dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran.

3) Psikomotorik

Aspek psikomotorik terkait dengan keterampilan fisik dan kemampuan motorik. Ini mencakup kemampuan untuk melakukan tindakan atau gerakan fisik dengan keterampilan, koordinasi, dan ketepatan. Misalnya, siswa yang belajar menulis dengan tangan yang baik, mengoperasikan peralatan laboratorium, atau bermain alat musik menunjukkan perkembangan dalam aspek psikomotorik mereka. Aspek ini sering dikembangkan melalui latihan berulang dan praktek langsung, dan dapat diklasifikasikan dalam berbagai tingkat mulai dari persepsi, kesiapan, gerakan terpandu, mekanisme, hingga adaptasi dan penciptaan gerakan baru yang kompleks.³⁵

³⁵ Ulfah Ulfah and Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap

Berdasarkan penjelasan diatas Ketiga aspek ini yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik saling melengkapi dalam menggambarkan hasil belajar yang holistik. Mereka mencakup perubahan dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang mencerminkan keberhasilan proses pendidikan.

4. Konsep Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan proses yang sistematis dalam menanamkan nilai-nilai Islam kepada peserta didik, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk insan yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam. Menurut Al-Attas, pendidikan Islam adalah upaya menanamkan ilmu yang benar dan membentuk kepribadian insan kamil berdasarkan nilai-nilai Islam yang autentik.³⁶

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran PAI memiliki beberapa prinsip utama yang harus diperhatikan. Pertama, prinsip keteladanan, di mana guru harus menjadi contoh bagi peserta didik dalam mengamalkan nilai-nilai Islam.³⁷ Kedua, prinsip habituasi, yang menekankan pentingnya pembiasaan dalam membangun karakter Islami. Ketiga, prinsip keseimbangan, yaitu menyeimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.⁴ Keempat, prinsip kontekstualisasi, yang menyesuaikan materi pembelajaran dengan

Hasil Belajar Peserta Didik,” *Jurnal Al-Amar (JAA)* 2, no. 1 (2021): 6.

³⁶ Syed Muhammad Naquib al-Attas, *Islam and Secularism* (Kuala Lumpur: ISTAC, 1993), 67.

³⁷ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), 94.

kehidupan nyata peserta didik.³⁸

Ruang lingkup pembelajaran PAI mencakup beberapa aspek utama, yaitu aqidah, ibadah, akhlak, Al-Qur'an dan Hadis, serta sejarah peradaban Islam. Aqidah berfungsi sebagai pondasi keimanan yang kuat dalam diri peserta didik.³⁹ Aspek ibadah bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam melaksanakan kewajiban ibadah sesuai dengan tuntunan syariat.⁴⁰ Akhlak Islamiyah menjadi fokus utama dalam membentuk kepribadian yang berlandaskan nilai-nilai moral Islam. Sementara itu, pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta didik terhadap wahyu Allah dan ajaran Rasulullah.⁴¹

Selain itu, metode pembelajaran PAI harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Pendekatan student-centered learning seperti problem-based learning, discovery learning, dan project-based learning semakin banyak diterapkan dalam pembelajaran PAI modern. Inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan media digital dan interaktif, termasuk *Autoplay Media Studio*, juga telah terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

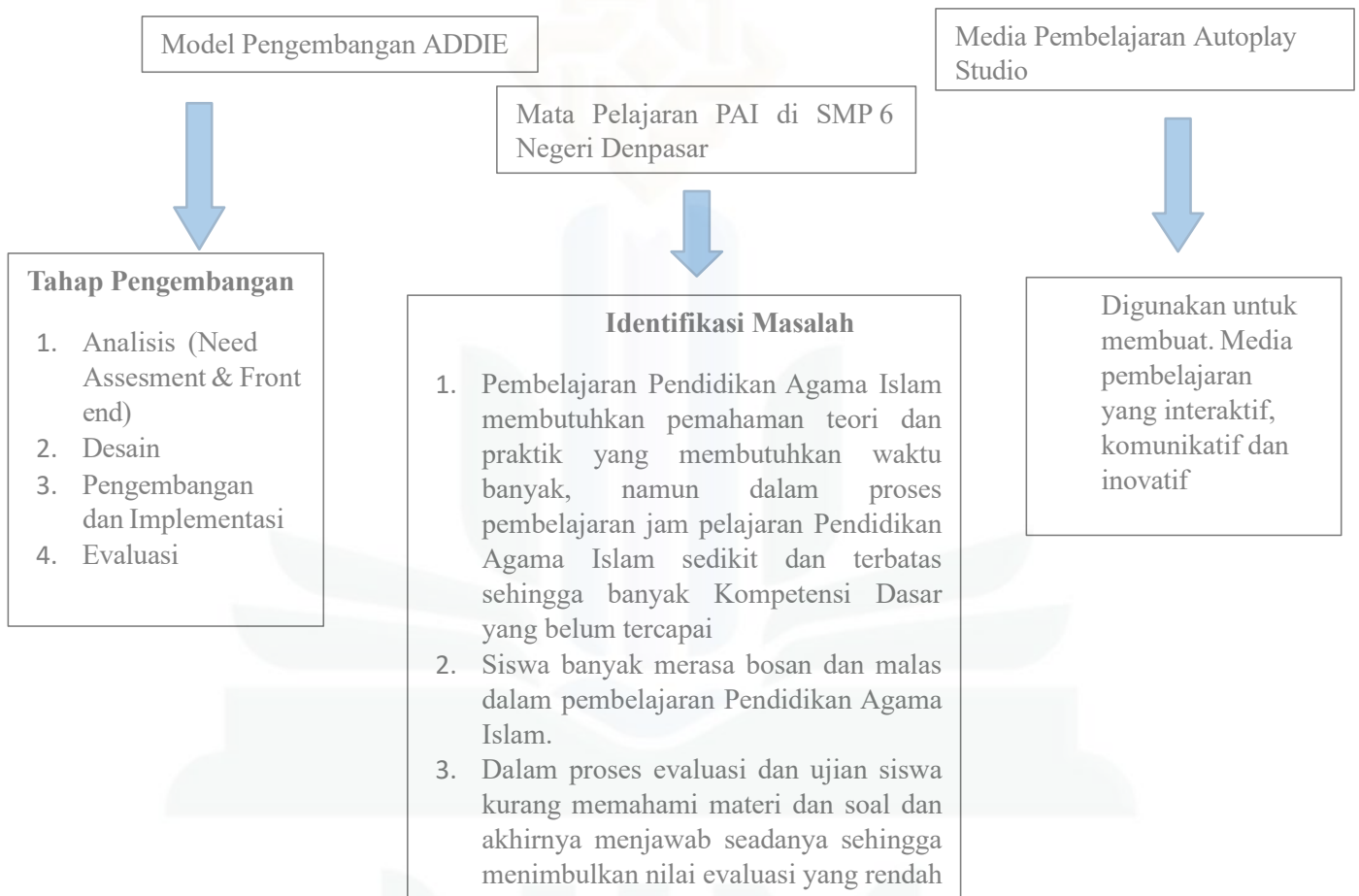
³⁸ Ramayulis, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2008), 94.

³⁹ Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), 43.

⁴⁰ Husni Rahim, *Arah Baru Pendidikan Islam di Indonesia* (Jakarta: Logos, 2001), 150.

⁴¹ Ahmad Fauzi, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Teknologi Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2020): 45

C. Kerangka Konseptual



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada saat ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian pengembangan, dalam kata-kata Gay (1990), merupakan upaya untuk menciptakan alat yang berguna untuk tujuan pendidikan daripada untuk memverifikasi teori. Sugiono menjelaskan metode Penelitian dan Pengembangan, atau Research and Development (R&D) dalam bahasa Inggris, sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu dan mengevaluasi keampuannya dalam bukunya *Research and Education Methods*.⁴²

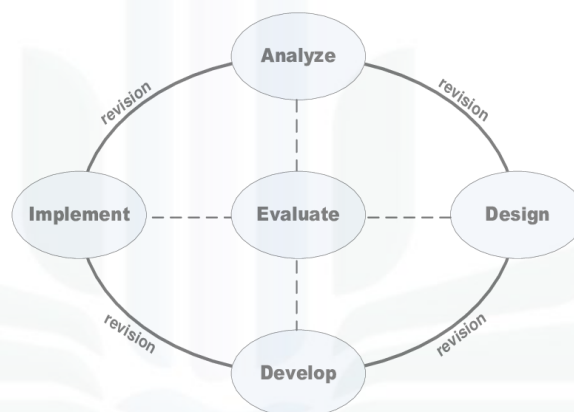
Dalam Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Model ini memiliki kerangka terprogram dengan urutan aktivitas. upaya metodis untuk mengatasi masalah pembelajaran yang berkaitan dengan materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan sifat peserta didik. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).⁴³

⁴² Okpatrioka, Okpatrioka. "Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan." *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya* 1.1 (2023): 86-100.

⁴³ Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. "B. Prosedur Pengembangan." *PENGEMBANGAN BUKU SAKU PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN MANUSIA SEBAGAI SUMBER BELAJAR SISWA KELAS VII MTS NEGERI 2 WAY KANAN*: 40.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation).



Gambar 3.1

(Bagan Penelitian Model *ADDIE*)

1. Langkah 1 : *Analysis* (Analisis)

Langkah pertama dalam model penelitian pengembangan ADDIE adalah mengkaji kebutuhan dan persyaratan pengembangan produk, serta perlunya pengembangan barang baru (model, metode, media, dan sumber daya terbuka). Kemajuan Masalah pada produk yang sudah ada atau sedang digunakan dapat menginspirasi terciptanya produk baru. Produk yang ada saat ini atau sudah tidak relevan lagi dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan faktor lainnya dapat melahirkan permasalahan.

2. Langkah 2 : *Design* (Desain)

Masalah pada produk yang sudah ada atau sedang digunakan dapat menginspirasi terciptanya produk baru. Produk yang ada saat ini atau sudah tidak relevan lagi dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, karakteristik siswa, dan faktor lainnya dapat melahirkan permasalahan. Dalam pendekatan penelitian dan pengembangan ADDIE, aktivitas desain mengikuti proses metodis yang dimulai dengan desain konseptual dan konten produk. Untuk setiap konten produk, rencana ditulis. Usahakan untuk menulis petunjuk pelaksanaan desain atau petunjuk pembuatan produk secara jelas dan komprehensif. Desain produk saat ini masih bersifat konseptual dan akan menjadi landasan untuk proses pengembangan pada tahap selanjutnya.

3. Langkah 3 : *Development* (Pengembangan)

Realisasi rencana produk yang telah dibuat sebelumnya dimasukkan dalam tahap pengembangan model penelitian pengembangan *ADDIE*. Kerangka konseptual untuk memperkenalkan produk baru telah dibuat pada fase awal masih struktur. Setelah itu, ide tersebut diubah menjadi produk jadi yang dapat digunakan. Pada titik ini, mengembangkan alat untuk mengukur kinerja produk juga penting.

4. Langkah 4 : *Implementation* (Implementasi)

Tujuan penggunaan aplikasi produk dalam paradigma penelitian pengembangan *ADDIE* adalah untuk mendapatkan masukan terhadap barang yang baru diproduksi atau dikonstruksi. Peneliti bisa mendapatkan

umpan balik awal (evaluasi pertama) dengan mengajukan pertanyaan tentang tujuan pengembangan produk. Implementasinya dilakukan dengan mengacu pada rencana produk yang dikembangkan.

5. Langkah 5 : *Evaluation* (Evaluasi)

Tujuan dari tahap penilaian penelitian pengembangan model ADDIE adalah untuk mengumpulkan masukan dari pengguna produk dan melakukan penyesuaian yang diperlukan berdasarkan hasil evaluasi atau kebutuhan yang tidak dapat dipenuhi oleh produk. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengukur sejauh mana tujuan pembangunan telah dicapai.⁴⁴ Tahap ini juga berfungsi sebagai evaluasi untuk melihat apakah produk yang dikembangkan (smart card) cocok atau tidak. Evaluasi ini dilakukan oleh para ahli dan ahli media.

C. Uji Coba Produk

Untuk mengetahui keefektifan, efisiensi, dan daya tarik produk serta membuktikan keabsahannya, uji coba produk bertujuan untuk memenuhi persyaratan produk pembelajaran berbasis integrasi. Peneliti melakukan tahap uji coba sebagai berikut:

⁴⁴ Maydiantoro, Albet. "Model-model penelitian pengembangan (research and development)." *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)* (2021).

1. Desain Uji Coba

Satu orang ahli materi, satu orang ahli media, dan satu orang ahli pendidikan PAI yang diwakili oleh guru melakukan pengujian atau evaluasi produk yang dihasilkan. Modifikasi awal dilakukan berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan.

2. Subjek Uji Coba

Adapun subjek uji coba produk hasil penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP negeri 6 Denpasar dan Guru mata pelajaran PAI. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah kevalidan. Kepraktisan dan keefektifan *Media Pembelajaran Autoplay Studio* untuk meningkatkan hasil belajar pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Jenis Data

- 1) Data kualitatif diperoleh ketika penulis memperoleh informasi melalui wawancara, observasi, dokumentasi untuk menganalisis permasalahan pada pembelajaran, analisis kebutuhan peserta didik, serta perancangan yang akan digunakan.
- 2) Data Kuantitatif diperoleh dari hasil angket, sering kali berbentuk nilai atau angka yang mana untuk memastikan hasil yang akurat. Dimana disini diperoleh dari uji coba oleh ahli media, materi pengguna serta respon siswa VII di SMP negeri 6 Denpasar.

4. Alat Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan alat pengumpulan data selama proses penelitian. Selain itu, strategi pengumpulan data ini membantu dan mendukung peneliti dalam pekerjaan mereka. Angka digunakan sebagai alat penelitian

oleh peneliti untuk mengukur respons dan penilaian siswa. Ada dua kategori kuesioner penilaian: kuesioner responden dan kuesioner produk.⁴⁵ Angket produk ditunjukkan kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna (guru kelas). Angket responden ditunjukkan kepada siswa kelas VII di SMP negeri 6 Denpasar.

Tetapi disini ada beberapa teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

a. Skala Likert

Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari paling positif sampai dengan negatif. Alternatif jawaban yang digunakan pada angket ini adalah Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), Sangat Kurang (SK). Pada analisis kualitatif jawaban diberi skor rentang 1 hingga 5 dengan skor tertinggi 5, Dimana skor 5 (SB), skor 4 (B), skor 3 (C), skor 2 (K), skor 1 (SK). Lembar Evaluasi ini diberikan kepada⁴⁶:

1) Lembar Validasi Materi

Sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya, dosen ahli materi menerima lembar validasi. Alat ini digunakan sebagai masukan untuk revisi modul ajar guna menilai kualitas modul, kebenaran isi, mendapatkan umpan balik, dan menentukan layak tidaknya media digunakan. Lembar validasi berisi 5 jawaban yang berbeda.

⁴⁵ Makbul, Muhammad. "Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian." (2021).

⁴⁶ Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia*, 5(1), 13-29.

2) Lembar Validasi Media dan Desain

Sebelum langkah berikutnya, dosen yang memiliki keahlian di bidang media dan desain menerima lembar validasi. Revisi modul terbuka sedang dipertimbangkan dengan menggunakan instrumen ini sebagai bahan.

3) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ini akan diberikan kepada guru PAI. Tujuannya adalah untuk mendapatkan masukan dari hasil pengembangan dan mewakili guru dan peserta didik terhadap media yang layak untuk digunakan. Lembar validasi ini disusun sebanyak 10 butir pertanyaan.

4) Lembar Observasi

Lembar observasi pada peserta didik akan diberikan setelah penelitian selesai pada saat melakukan tahap implementasi bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik ketika peneliti menerapkan media pembelajaran

5) Observasi

Observasi dalam bahasa Latin berarti pemantauan, dari situlah kata itu berasal. Dalam skala tertentu, observasi adalah proses mengenali kondisi yang berbeda, mendokumentasikan kejadian, dan mengidentifikasi hubungan antara berbagai elemen, di negara bagian tersebut. Pemantauan Hal ini harus dilakukan secara organik; pengamat perlu menyadari

keadaan sebagaimana adanya. Pengamat adalah orang yang melakukan pengamatan.⁴⁷

6) Wawancara

Salah satu cara untuk memperoleh informasi penting mengenai kemajuan media kartu pintar adalah melalui wawancara. Instrumen yang digunakan dalam wawancara mempunyai seperangkat pertanyaan tentang penelitian yang harus dilakukan, pertanyaan dengan metode-metode pembelajaran yang digunakan di kelas, media yang digunakan saat ini, tantangan pembelajaran yang dihadapi siswa yang terlibat, dan cara siswa bereaksi terhadap penjelasan guru tentang materi pelajaran.⁴⁸ Penelitian pengembangan tahap pertama untuk mengumpulkan informasi tentang tuntutan media yang diantisipasi adalah instrumen wawancara.

7) Dokumentasi

Metode analisis digunakan untuk membuat instrumen dokumentasi penelitian. Selain itu digunakan dalam penelitian untuk mencari preseden, data historis, serta peraturan perundang-undangan yang ada. Dalam penelitian kualitatif, dokumen digunakan untuk melengkapi data yang dikumpulkan dari observasi dan wawancara.⁴⁹ Dokumentasi yang dilakukan peneliti berupa foto ataupun video yang dilakukan di SMP negeri 6 Denpasar.

8) Angket

⁴⁷ Netriwati, Netriwati, et al. "Praktik Observasi Sekolah." (2023): 1-63.

⁴⁸ Fadhallah, R. A. *Wawancara*. Unj Press, 2021.

⁴⁹ Nur, Askar, and Fakhira Yaumil Utami. "Proses dan langkah penelitian antropologi: sebuah literature review." *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial dan Budaya* 3.1 (2022): 44-68.

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data yang berupa daftar pernyataan atau pertanyaan tertulis yang harus dijawab oleh responden. Penelitian mengambil keputusan dengan menggunakan alat yang disebut kuesioner tertutup (*closed questionnaire*). kuesioner tertutup, yaitu kuesioner yang dibuat tergantung pada tanggapan alternatif yang tersedia. Yang perlu dilakukan responden hanyalah memilih jawaban-jawaban yang sesuai dengan keadaan unik mereka.⁵⁰ Berikut adalah instrumen validasi disesuaikan dengan aspek penilaiannya. Angket skala likert ditujukan ahli

9) Tes

Ujian hasil penelitian digunakan untuk membandingkan hasil belajar bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan media yang diproduksi. Pre-test dan post-test, yang diambil dari uji coba lapangan pertama dan uji lapangan utama, merupakan dua tes yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi kemandirian barang yang dibuat selama penelitian ini.

Tabel 3.1

Skor Angket Skala Likert⁵¹

Score	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup

⁵⁰ Parnabhakti, Lily, and Nicky Dwi Puspaningtyas. "Persepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint Dalam Google Classroom." *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik* 2.1 (2021): 18-25.

⁵¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta:kencana,2010).98

Score	Kriteria
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Punaji, *Metode penelitian Pendidikan*, 2010)

5. Teknik Analisis Data

Di sini kuesioner, wawancara, dan observasi digunakan sebagai pendekatan analisis data. Berikut beberapa metode analisis data yang akan digunakan peneliti:

Dengan mengkaji proses pembelajaran berdasarkan temuan wawancara mengenai analisis keinginan dan permasalahan siswa, maka teknik analisis data kualitatif diterapkan secara deskriptif. Statistik deskriptif yang didasarkan pada temuan penilaian ahli digunakan sebagai pendekatan analisis data kuantitatif berupa hasil penilaian (media, materi, guru, dan siswa). Menganalisis data kuantitatif bertujuan untuk mengevaluasi khasiat, kegunaan, dan validitas produk. Untuk menganalisis suatu barang berdasarkan penilaian ahli, dicari nilai validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari data yang diolah (media, sumber, guru, dan siswa). Akbar memodifikasi cara penghitungan persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁵²

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

⁵² Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83

$$V\text{-pg} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : validasi ahli

V-pg : validasi pengguna atau guru

Tse : total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh : total skor yang diharapkan

Tabel 3.2

Kriteria Uji Kelayakan Media Pembelajaran

Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
81,00%-100,00%	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan atau dengan perbaikan sedikit
61,00%-80,00%	Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan sedang
41,00%-60,00%	Kurang valid, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00%-40,00%	Tidak valid, tidak bisa digunakan
00,00%-24,00%	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Dari analisis data kepraktisan yang diambil oleh Gutt Man dari respon peserta didik . Akbar memodifikasi metode penghitungan persentase yang diberikan di atas dan menghasilkan rumus berikut:

$$NPr = \frac{TS-e}{TS-Max} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = nilai proses

TS-e = total skorempirik (skoriniyaitu yang diperolehpesertadidik)

TS-max = total skor maximum yang diharapkan

Selanjutnya peneliti menggunakan uji N-Gain beserta validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan uji keterbedaan soal untuk menguji keefektifan data dalam penelitian. Penjelasan uji efikasi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan di bawah ini; Selanjutnya kami menggunakan uji N-Gain beserta validitas soal, reliabilitas soal, tingkat kesukaran soal, dan uji keterbedaan soal untuk menguji keefektifan data dalam penelitian. Penjelasan uji efikasi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan di bawah ini;

Teknik analisis data yang disebut analisis penguatan ternormalisasi <g> digunakan untuk menilai dan menjamin peningkatan penguasaan materi. Penguatan yang dinormalisasi, juga disebut sebagai skor N-gain, adalah alat statistik yang digunakan dalam penelitian untuk menilai efektivitas pendekatan atau

pengobatan tertentu. Untuk melakukan tes N-gain score, dihitung selisih skor pretest dan posttest.⁵³

Untuk menentukan apakah penggunaan teknik atau media tertentu dianggap efektif atau tidak dengan menghitung perbedaan antara skor pretest dan posttest, yang sering dikenal sebagai skor gain.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menganalisis normalisasi adalah sebagai berikut

Menghitung rumus skor perolehan yang dinormalisasi:

$$N\ Gain = \frac{SkorPostest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Tentukan nilai rata-rata dari gain score yang dinormalisasi.

Tentukan kriteria peningkatan gain pada tabel berikut:

Tabel 3.3

Interpretasi Skor Gain yang Dinormalisasi

Normalized gain score	Criteria
$g \leq 0,3$	Low
$0,3 < g \leq 1,00$	Medium
$0,70, g \leq 1,00$	High

Persentase skor N-Gain tersebut kemudian diubah menjadi kriteria sebagai berikut:

⁵³ Novalia, Muhammad Syazali, Pengolahan Data Penelitian Pendidikan (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja: 2014), 39.

Kategori interpretasi persentase efektivitas N-Gain

Percentage(%)	Criteria
>76	Efektif
56-75	Cukup Efektif
40-55	Kurang Efektif
< 40	Tidak Efektif

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan inovasi dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) di jenjang sekolah menengah pertama, yang menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay Studio. Media ini dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran PAI yang lebih menarik, menyenangkan, dan kontekstual bagi peserta didik di SMP Negeri 6 Denpasar. Tujuan utama dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam memahami nilai-nilai ajaran Islam secara lebih aplikatif dan bermakna.

Penggunaan Autoplay Studio dipilih karena kemampuannya untuk menghadirkan media pembelajaran interaktif dengan fitur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif, yang mampu menumbuhkan minat belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini tidak hanya mendukung transfer pengetahuan, tetapi juga menstimulus kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam terhadap materi PAI. Dalam proses pengembangannya, peneliti mengadopsi model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Analisis

Penelitian ini bertitik tolak dari hasil observasi yang dilakukan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 6 Denpasar. Hasil temuan menunjukkan bahwa proses pembelajaran mengalami

hambatan signifikan, khususnya pada aspek keterlibatan siswa. Fenomena rendahnya antusiasme siswa selama kegiatan belajar mengajar berlangsung menjadi indikasi bahwa proses pembelajaran belum menyentuh kebutuhan belajar mereka secara utuh. Dalam konteks ini, analisis kebutuhan menjadi fondasi penting yang harus dilakukan secara komprehensif agar pengembangan media pembelajaran yang dirancang benar-benar menjawab persoalan aktual di lapangan. Oleh karena itu, peneliti membagi analisis kebutuhan ini ke dalam tiga perspektif utama: kebutuhan murid, kebutuhan guru, dan kebutuhan sarana pendukung pembelajaran.

a. Analisis Kebutuhan Murid

Berdasarkan observasi di lingkungan pembelajaran di SMP Negeri 6 Denpasar, khususnya pada mata pelajaran PAI, belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik generasi ini. Hal ini tercermin dari rendahnya tingkat antusiasme dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung pasif, hanya menjadi pendengar, dan kurang menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi maupun eksplorasi materi. Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri, mengingat PAI merupakan mata pelajaran yang tidak hanya berisi aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku beragama peserta didik secara holistik.

Penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional, seperti buku teks, papan tulis, atau alat peraga sederhana seperti boneka,

tidak lagi mampu membangkitkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa. Sementara itu, pembelajaran Fiqih sebagai salah satu komponen penting dalam PAI membutuhkan penalaran logis, pemahaman konseptual, dan aplikasi nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kondisi ini, media yang mampu menghadirkan situasi belajar yang lebih konkret, visual, dan interaktif menjadi kebutuhan yang sangat mendesak. Murid memerlukan pendekatan belajar yang sesuai dengan gaya belajar mereka, yakni melalui media yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengajak mereka untuk berinteraksi langsung, mengeksplorasi isi pembelajaran, serta memperoleh umpan balik secara real-time. Media pembelajaran berbasis Autoplay Studio menawarkan solusi terhadap kebutuhan ini. Dengan kemampuan untuk mengintegrasikan teks, gambar, video, audio, hingga kuis interaktif, Autoplay menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan bagi siswa. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi, media ini menstimulasi rasa ingin tahu, meningkatkan retensi materi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Dari perspektif kebutuhan murid, maka sudah saatnya pendekatan pembelajaran bergeser dari model instruksional satu arah menuju pembelajaran yang partisipatif, dialogis, dan berbasis teknologi. Pembelajaran PAI yang memanfaatkan media interaktif akan lebih mudah diterima dan dipahami siswa, serta mampu membentuk

pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna. Dengan adanya media pembelajaran digital seperti Autoplay, siswa tidak hanya belajar secara visual dan auditif, tetapi juga secara kinestetik melalui aktivitas interaktif yang disediakan. Hal ini tentunya selaras dengan prinsip pembelajaran aktif (active learning) yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan Murid

No	Komponen	Uraian
1	Kebutuhan Murid	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran yang menarik dan interaktif - Pendekatan belajar berbasis visual dan kinestetik
2	Permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> - Rendahnya antusiasme dan motivasi belajar - Pembelajaran konvensional dan satu arah - Kurangnya interaksi dalam proses belajar
	Solusi/Inovasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan media digital berbasis Autoplay Studio - Integrasi teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif untuk menstimulus keterlibatan siswa

b. Analisis Kebutuhan Guru

Dalam konteks SMP Negeri 6 Denpasar, guru mata pelajaran PAI memiliki komitmen dan kompetensi pedagogik yang baik, namun masih menghadapi keterbatasan dalam hal penggunaan teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, diketahui bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan media pembelajaran

tradisional yang telah digunakan selama bertahun-tahun. Hal ini bukan semata-mata karena ketidakmauan untuk berinovasi, tetapi lebih pada keterbatasan akses, pelatihan, dan referensi yang mendukung penggunaan media digital dalam pembelajaran PAI.

Guru membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya membantu dalam menyampaikan materi secara sistematis, tetapi juga mampu mengatasi keterbatasan waktu, variasi gaya belajar siswa, dan rendahnya motivasi belajar. Dalam konteks pembelajaran Fiqih, guru perlu menyampaikan materi yang sering kali bersifat abstrak dan normatif, seperti tata cara ibadah, hukum-hukum Islam, hingga nilai-nilai sosial dalam Islam. Jika penyampaian materi tersebut tidak diiringi dengan media visual atau simulasi, maka siswa akan kesulitan memahami konteks aplikatif dari materi tersebut. Di sinilah pentingnya media pembelajaran berbasis Autoplay Studio sebagai alat bantu yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan Guru

No	Komponen	Uraian
1	Kebutuhan Guru	<ul style="list-style-type: none"> - Media bantu ajar yang fleksibel dan mudah dioperasikan - Sarana penyampaian materi fiqih secara kontekstual dan aplikatif
2	Permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> - Ketergantungan pada media pembelajaran konvensional - Rendahnya literasi teknologi pembelajaran interaktif
3	Solusi/Inovasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pelatihan penggunaan Autoplay Studio bagi guru

		<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan antarmuka yang sederhana dan tidak membutuhkan keahlian teknis tinggi - Penyusunan konten digital yang sesuai kurikulum
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

c. Analisis Kebutuhan Sarana

Berdasarkan observasi lapangan, SMP Negeri 6 Denpasar memiliki fasilitas pembelajaran dasar yang cukup baik, seperti ruang kelas yang nyaman, proyektor, speaker, dan jaringan internet di beberapa titik sekolah. Namun demikian, belum semua kelas dilengkapi dengan perangkat pendukung pembelajaran digital secara merata. Beberapa kelas masih terbatas pada fasilitas dasar seperti papan tulis dan LCD, tanpa adanya akses ke komputer atau perangkat input lain yang diperlukan untuk menjalankan media berbasis Autoplay.

Di samping itu, akses siswa terhadap perangkat pribadi juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki gawai atau laptop yang mendukung pembelajaran digital secara optimal. Oleh karena itu, sekolah perlu mempertimbangkan strategi pemanfaatan media digital secara kolektif, seperti penggunaan proyektor bersama di kelas, pengadaan komputer sekolah yang dapat dipinjamkan, atau pemanfaatan ruang laboratorium komputer secara bergilir. Dengan demikian, keterbatasan fasilitas tidak menjadi penghambat utama dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.

Selain perangkat keras (hardware), kebutuhan akan perangkat lunak (software) juga menjadi aspek penting. Lisensi penggunaan Autoplay

Studio, ketersediaan file multimedia pendukung, serta kecepatan akses data menjadi faktor-faktor penentu keberhasilan implementasi media pembelajaran ini. Oleh karena itu, kolaborasi antara pihak sekolah, guru, dan pengembang konten pembelajaran sangat diperlukan untuk memastikan media yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal di lapangan. Sekolah juga perlu menyediakan kebijakan pendukung, seperti integrasi media digital dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), serta alokasi waktu dan jadwal penggunaan perangkat yang adil bagi semua kelas.

Di sisi lain, dukungan teknis dari tenaga IT sekolah juga menjadi kebutuhan mendesak dalam mendukung proses integrasi media digital ke dalam pembelajaran. Guru membutuhkan pendampingan dalam mengoperasikan media digital, mengatasi kendala teknis, serta memutakhirkan konten pembelajaran secara berkala. Tanpa dukungan teknis yang memadai, proses pembelajaran digital akan mudah terganggu, dan tujuan pengembangan media tidak akan tercapai secara maksimal.

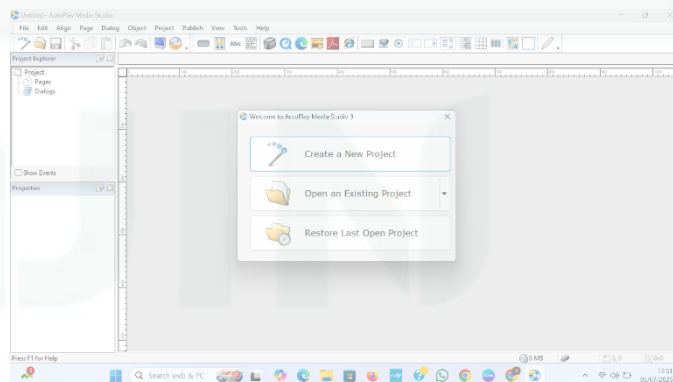
Tabel 4.3 Analisis Kebutuhan Sarana dan Prasarana

No	Komponen	Uraian
1	Kebutuhan Sarana	<ul style="list-style-type: none"> - Ketersediaan perangkat keras (komputer/laptop, proyektor, speaker) - Akses terhadap software pendukung belajar
2	Permasalahan	<ul style="list-style-type: none"> - Belum meratanya fasilitas digital antar kelas - Akses terbatas terhadap perangkat pribadi siswa

3	Solusi/Inovasi	<ul style="list-style-type: none"> - Pengadaan media yang dapat digunakan secara kolektif di kelas - Optimalisasi ruang laboratorium komputer - Penyediaan lisensi Autoplay Studio dan materi digital pendukung
---	----------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2. Tahap Desain

Memasuki tahap desain dalam model pengembangan ADDIE, peneliti mulai merumuskan rancangan awal media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay Studio yang dirancang secara sistematis berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Fokus utama dalam tahap ini adalah menyusun struktur isi, alur penyajian materi, serta pemilihan media dan strategi penyampaian yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di tingkat SMP, khususnya di SMP Negeri 6 Denpasar.



Gambar 4.1 Rancangan Media Autopay Studio

Proses desain diawali dengan merancang *blueprint* atau kerangka konseptual dari media pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) dalam kurikulum PAI, serta indikator hasil belajar yang ingin dicapai siswa. Peneliti memastikan bahwa materi yang akan dimuat dalam media tidak

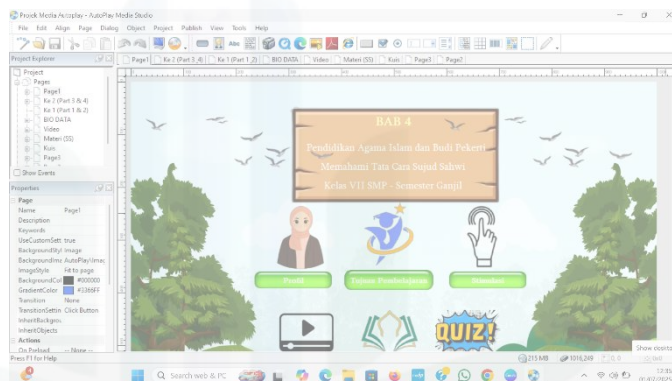
hanya bersifat informatif, tetapi juga bersifat aplikatif dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, desain konten mengutamakan nilai-nilai Islam yang relevan dengan dunia remaja serta tantangan zaman, seperti kejujuran, toleransi, tanggung jawab, dan kepedulian sosial.

Selanjutnya, peneliti mulai merancang tampilan visual dan alur interaksi dalam media. Dalam hal ini, Autoplay Studio dipilih karena memberikan keleluasaan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti teks naratif, ilustrasi visual yang menarik, narasi audio, video pembelajaran, hingga kuis interaktif. Setiap elemen tersebut dirancang dengan memperhatikan prinsip keterpaduan (coherence), kesinambungan (continuity), dan keterlibatan siswa (engagement).

Desain kuis interaktif juga disusun didalam quizizz secara variatif untuk mengukur pemahaman konseptual, interpretatif, dan aplikatif siswa terhadap materi ajar. Model pertanyaan tidak hanya dalam bentuk pilihan ganda, tetapi juga melibatkan skenario kehidupan sehari-hari yang mendorong siswa berpikir kritis dan merefleksikan nilai-nilai keislaman secara kontekstual. Hal ini selaras dengan tujuan utama media, yakni meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pendekatan yang bermakna dan menyenangkan.

Selain itu, pada tahap desain ini, peneliti juga menyusun skenario navigasi antarlayar, pemetaan hubungan antarbagian, dan urutan penyampaian materi. Setiap bagian dirancang agar saling terhubung secara

logis dan mudah dijelajahi oleh siswa. Peneliti mempertimbangkan aspek ergonomi media, seperti ukuran font, warna latar, dan ikon navigasi yang ramah pengguna (*user friendly*) untuk siswa usia SMP. Berikut desain dari media yang sudah di kembangkan peneliti:



Gambar 4.2 Cover Awal dan Menu Utama

Pada tahap desain media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay Studio, peneliti memulai proses dengan merancang tampilan Cover Awal dan Menu Utama secara cermat dan strategis. Kedua komponen ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika pembuka, tetapi juga menjadi gerbang utama yang mencerminkan karakter media secara keseluruhan. Oleh karena itu, perancangannya harus mampu menarik perhatian, menyampaikan identitas media, serta memudahkan pengguna dalam mengakses konten pembelajaran.



Gambar 4.3 Profil Pengembang

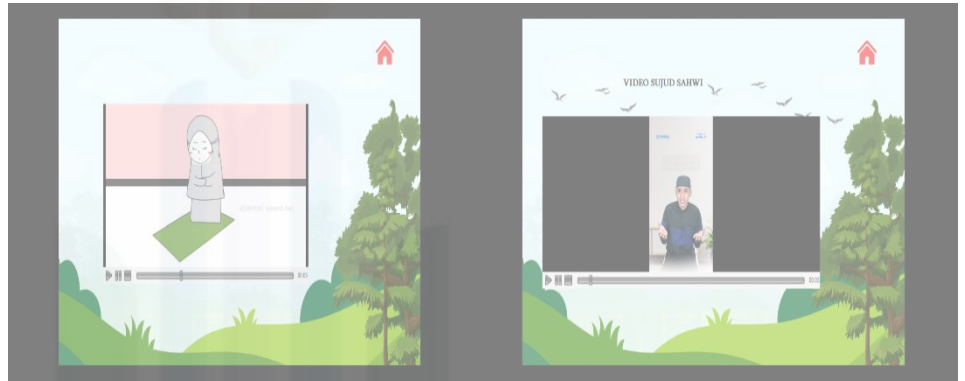
Profil Pengembang dalam media ini disusun untuk memperkenalkan peneliti sekaligus pengembang media pembelajaran interaktif yang sedang dikembangkan. Tujuannya adalah memberikan apresiasi terhadap proses kreatif yang dilakukan serta membangun koneksi antara pengguna (guru dan siswa) dengan sosok di balik media yang digunakan.



Gambar 4.4 Menu Tujuan Pembelajaran

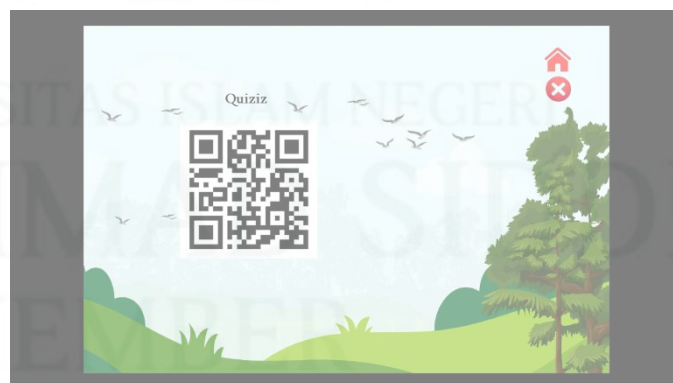
Bagian ini berisi penjelasan tentang capaian pembelajaran yang ingin diraih peserta didik setelah mempelajari materi melalui media ini. Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan dalam kurikulum, serta

disesuaikan dengan pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual agar siswa mampu memahami materi secara utuh dan aplikatif.



Gambar 4.5 Video Materi Pembelajaran

Pada bagian ini, peserta didik dapat menyaksikan video pembelajaran interaktif yang dirancang secara khusus untuk membantu memahami materi Pendidikan Agama Islam dengan cara yang lebih menyenangkan, visual, dan mudah dicerna. Video yang ditampilkan dalam media ini merupakan rangkuman materi inti yang disampaikan melalui pendekatan visual, audio, dan narasi penjelas yang komunikatif.



Gambar 4.6 Kuis

Kuis ini dirancang oleh peneliti secara khusus untuk

membantu Siswa merefleksikan kembali inti-inti pelajaran PAI dengan cara yang menyenangkan, menantang, dan interaktif.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti mulai merealisasikan desain storyboard menjadi produk media digital yang utuh, dilengkapi dengan fitur multimedia seperti teks narasi, gambar ilustratif, audio narator, video pembelajaran, hingga kuis interaktif yang terintegrasi.

Agar media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang optimal, dilakukan proses validasi oleh para ahli, yang terdiri dari:

- a. Ahli Media, untuk menilai aspek teknis, estetika visual, navigasi, dan efektivitas antarmuka pengguna.
- b. Ahli Materi, untuk mengevaluasi kesesuaian isi dengan kurikulum PAI, kedalaman materi, dan akurasi keilmuan.

Masukan, komentar, serta saran dari para validator menjadi acuan penting bagi peneliti untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Adapun data hasil validasi dari masing-masing ahli dijelaskan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi.

Validasi dari ahli media dilakukan oleh Dr. Lailatul Usriyah, dosen Pascasarjana di UIN KHAS Jember, yang berpengalaman dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat baik dalam aspek tampilan, navigasi, dan efektivitas penggunaan oleh siswa. Data

hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Skor 1 (Sangat Kurang)	Skor 2 (Kurang)	Skor 3 (Cukup)	Skor 4 (Baik)	Skor 5 (Sangat Baik)
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
2	Kesesuaian isi materi dengan Kurikulum PAI SMP					√
3	Keakuratan dan kejelasan konsep Fiqih				√	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					√
5	Kelengkapan materi (mencakup definisi, syarat, tata cara, hikmah)					√
6	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas VII				√	
7	Kesesuaian contoh/contoh kasus yang digunakan				√	
8	Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa					√
9	Konsistensi urutan penyajian materi (sistematis)				√	
10	Daya tarik materi secara substansi (memotivasi siswa belajar)					√

b. Validasi Ahli Media

Validasi dari ahli media dilakukan oleh Dr. H, Moh Anwar, dosen

Pascasarjana di UIN KHAS Jember, yang berpengalaman dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini tergolong sangat baik dalam aspek tampilan, navigasi, dan efektivitas penggunaan oleh siswa. Data hasil validasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media

No.	Aspek Penilaian	Skor 1 (Sangat Kurang)	Skor 2 (Kurang)	Skor 3 (Cukup)	Skor 4 (Baik)	Skor 5 (Sangat Baik)
1	Tampilan antarmuka media menarik dan sesuai dengan karakter siswa					√
2	Desain media konsisten dan mudah dipahami					√
3	Navigasi tombol dalam media berjalan dengan baik dan responsif					√
4	Pemilihan warna, font, dan layout mendukung kenyamanan belajar				√	
5	Media dapat dijalankan di perangkat komputer/laptop dengan baik					√
6	Integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video, kuis) berjalan optimal					√
7	Media memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa				√	

8	Media bebas dari bug/kesalahan teknis				√	
9	File output (.exe) mudah diakses dan dijalankan				√	
10	Media mendukung efektivitas proses pembelajaran berspektif kurikulum cinta					√

4. Tahap Impelementasi

Setelah melalui serangkaian tahapan dalam model pengembangan ADDIE, peneliti saat ini telah sampai pada tahap implementasi. Pada fase ini, media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* yang telah dirancang dan dikembangkan sebelumnya mulai diterapkan dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMP Negeri 6 Denpasar. Tahap implementasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat digunakan secara nyata dalam proses belajar mengajar serta bagaimana respon peserta didik terhadap penggunaan media interaktif ini. Selama pelaksanaan, Selain itu, peneliti juga melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, efektivitas penyampaian materi, dan kendala teknis yang mungkin muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui tahap ini, diharapkan peneliti dapat memperoleh data autentik mengenai kepraktisan dan potensi keefektifan media yang dikembangkan sebelum memasuki tahap evaluasi akhir. Berikut tahapan implementasi yang dilakukan peneliti pada kegiatan pembuka, inti dan penutup:

a. Kegiatan Pembuka

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru memberikan salam kepada seluruh peserta didik sebagai bentuk penghormatan dan pembukaan suasana belajar yang hangat. Setelah itu, ketua kelas diminta untuk memimpin doa bersama sebagai bentuk permohonan kelancaran dalam proses pembelajaran. Guru kemudian memeriksa kehadiran peserta didik dan menciptakan suasana yang menyenangkan melalui kegiatan *ice breaking* untuk meningkatkan semangat dan konsentrasi siswa. Guru menyampaikan materi yang akan dibahas pada hari itu, yakni tentang *sujud sahwi*. Dalam tahap apersepsi, guru mengaitkan topik sujud sahwi dengan pengalaman pribadi siswa, seperti ketika lupa jumlah rakaat saat sholat. Pertanyaan pemantik seperti, “Apakah kalian pernah lupa rakaat saat sholat fardhu?” dan “Apa yang kalian lakukan saat mengalami hal tersebut?” diajukan untuk memancing respons serta membangun koneksi antara pengalaman siswa dengan materi yang akan dipelajari.

Kegiatan dilanjutkan dengan asesmen diagnostik melalui Google Form yang diakses menggunakan QR Code. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal peserta didik mengenai materi sujud sahwi. Setelah itu, guru menyampaikan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, serta manfaat mempelajari materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memaknai pentingnya memahami dan mengamalkan sujud sahwi dalam praktik ibadah mereka.



Gambar 4.7 Kegiatan Pembuka

b. Kegiatan Inti

Pada bagian kegiatan inti, guru menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dengan pendekatan saintifik. Tahap pertama dimulai dengan pemberian rangsangan melalui penayangan video yang menampilkan seseorang yang lupa rakaat saat sholat. Tujuannya adalah agar peserta didik mengamati dan merasakan keterkaitan antara video dengan pengalaman pribadi mereka. Setelah menonton, guru menanyakan tanggapan mereka mengenai kejadian tersebut, seperti apakah mereka pernah mengalaminya dan bagaimana mereka menyikapinya. Dari sini, siswa mulai merumuskan pertanyaan dan identifikasi masalah secara mandiri, seperti: "Apa itu sujud sahwi?" dan "Apa manfaatnya?". Kemudian guru membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari 4-5 orang untuk mendiskusikan pertanyaan tersebut dan mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

Dalam kegiatan ini, siswa melakukan pengumpulan informasi melalui diskusi dan studi literatur. Mereka didorong untuk aktif menanyakan hal-hal yang belum dipahami kepada guru, yang berperan sebagai fasilitator pembelajaran. Selanjutnya, siswa mengolah data yang telah dikumpulkan dan mendiskusikannya dalam kelompok. Pada tahap verifikasi, perwakilan kelompok diminta mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Guru kemudian membimbing seluruh peserta didik untuk mengkonfirmasi informasi yang telah diperoleh dan membantu mereka menyusun kesimpulan secara kolektif. Terakhir, guru memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa, dan peserta didik bersama guru menyimpulkan kembali isi materi mengenai sujud sahwi, mencakup pengertian, penyebab, tata cara, manfaat, serta dalil pendukungnya, sebagai bentuk internalisasi nilai dalam ibadah.



Gambar 4.8 Kegiatan Inti

c. Kegiatan Penutup

Tahapan penutup dimulai dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran melalui platform *Quizizz* untuk mengukur pemahaman

kognitif peserta didik terhadap materi sujud sahwi yang telah dipelajari. Setelah menyelesaikan tes, guru mengajak peserta didik untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka pada hari itu, termasuk apa yang sudah dipahami, apa yang masih membingungkan, dan apa manfaat dari materi yang dipelajari bagi kehidupan mereka. Refleksi ini dilakukan secara terbuka agar siswa dapat mengevaluasi proses belajarnya secara mandiri.

Sebagai penutup, guru mengajak seluruh siswa untuk membaca doa bersama, memohon agar ilmu yang diperoleh menjadi bermanfaat, kemudian ditutup dengan salam sebagai tanda berakhirnya kegiatan pembelajaran.



Kegiatan 4.9 Kegiatan Penutup

d. Respon Peserta Didik

Setelah melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII SMP Negeri 6 Denpasar, peneliti melanjutkan ke tahap pengumpulan data guna mengevaluasi

kepraktisan produk yang dikembangkan. Evaluasi kepraktisan ini dilakukan melalui dua instrumen utama, yaitu penyebaran angket kepraktisan kepada peserta didik serta wawancara langsung sebagai metode triangulasi data.

Angket kepraktisan disusun dalam bentuk skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yakni Sangat Baik (SB), Baik (B), Cukup (C), Kurang (K), dan Sangat Kurang (SK). Angket ini mencakup berbagai aspek, di antaranya kemudahan penggunaan, tampilan visual, kejelasan materi, navigasi antarmuka, serta ketertarikan siswa terhadap media. Angket ini dibagikan kepada seluruh peserta didik di kelas eksperimen setelah pembelajaran berlangsung, dengan tujuan memperoleh informasi objektif dari sisi pengguna akhir.



Gambar 4.10 Pengisian Angket oleh peserta didik

Namun demikian, untuk memperkuat data kuantitatif yang diperoleh melalui angket, peneliti juga melakukan wawancara mendalam kepada

beberapa siswa sebagai responden terpilih. Wawancara ini bertujuan untuk menggali lebih jauh pengalaman belajar siswa secara langsung serta persepsi mereka terhadap media yang digunakan. Teknik wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan pertanyaan yang telah disiapkan namun tetap terbuka untuk pendalaman respons peserta didik. Berikut ini disajikan data mentah hasil wawancara peserta didik beserta analisis dan interpretasinya:

"Iya gampang banget. Tinggal klik-klik aja, terus langsung bisa pindah halaman. Gak bingung." Ucap Siswa⁵⁴

Data Wawancara diatas didukung oleh pendapat siswa lain yang mengatakan

"Tidak bosan sama sekali, karena tampilannya beda sama pelajaran biasanya. Ada suara, video, dan gambar terus "Videonya sih. Jadi saya bisa lihat langsung gerakan Sujud Sahwi itu seperti apa. Kalau cuma dibaca kadang bingung."⁵⁵

Data wawancara diatas diperkuat oleh bukti dokumentasi yang dilakukan peneliti



Gambar 4.11 wawancara dengan siswa

⁵⁴ Wawancara dengan siswa VII SMP Negeri 6 Denpasar

⁵⁵ Wawancara dengan siswa VII SMP Negeri 6 Denpasar

B. Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti memaparkan hasil analisis data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara sistematis untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan sebelumnya, yaitu: (1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio tersebut dalam proses pembelajaran? dan (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik?

Untuk menjawab ketiga rumusan masalah tersebut, data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan pendekatan campuran, yakni kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pengembangan media, respon pengguna (guru dan siswa), serta hasil wawancara dan observasi selama proses implementasi. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur validitas produk, tingkat kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan melalui instrumen angket dan tes hasil belajar.

1. Analisis Data Kelayakan Media

Kelayakan media dianalisis berdasarkan hasil validasi dari tiga aspek, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media/desain. Penilaian dilakukan dengan menggunakan lembar validasi berbasis skala Likert lima

tingkat, yang mencakup indikator kelengkapan materi, kesesuaian dengan kurikulum, keakuratan isi, serta kejelasan tampilan dan interaktivitas media. Hasil penilaian dari ketiga validator ini kemudian direkap dan dikonversikan ke dalam bentuk persentase kelayakan. Selain itu, peneliti juga mencermati komentar dan saran perbaikan yang diberikan oleh para validator sebagai dasar untuk merevisi media sebelum diimplementasikan.

a. Hasil Analisis data validasi ahli Media

Tujuan dari dilakukannya penilaian oleh ahli media adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana tingkat validitas media pembelajaran sebelum digunakan dalam uji coba kepada peserta didik. Penilaian ini mencakup beberapa aspek penting, khususnya aspek kepraktisan penggunaan dan kualitas tampilan visual dari media yang dikembangkan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media tersebut telah memenuhi standar kelayakan penggunaan dalam pembelajaran, serta relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik jenjang sekolah dasar. Hasil analisis data dari validasi ahli media secara lengkap disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Data ahli Media

NO	Pernyataan	Skor yang di Peroleh dari Validator	Skor Max
1	Tampilan antarmuka media menarik dan sesuai dengan karakter siswa	5	5

2	Desain media konsisten dan mudah dipahami	5	5
3	Navigasi tombol dalam media berjalan dengan baik dan responsif	5	5
4	Pemilihan warna, font, dan layout mendukung kenyamanan belajar	4	5
5	Media dapat dijalankan di perangkat komputer/laptop dengan baik	5	5
6	Integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video, kuis) berjalan optimal	5	5
7	Media memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa	4	5
8	Media bebas dari bug/kesalahan teknis	4	5
9	File output (.exe) mudah diakses dan dijalankan	4	5
10	Media mendukung efektivitas proses pembelajaran berspektif kurikulum cinta	5	5
TOTAL SKOR		46	50

$$V_{-ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{-ah} = \frac{46}{50} \times 100\%$$

$$V_{-ah} = 92\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan, nilai akhir dari validasi yang diberikan oleh ahli media terhadap media pembelajaran berbasis Autoplay Studio adalah sebesar 92%. Persentase ini menunjukkan

bahwa media yang dikembangkan berada dalam kategori “sangat valid”, yang berarti telah memenuhi standar tinggi dalam aspek kepraktisan maupun tampilan visual. Penilaian ini mencerminkan bahwa media telah dirancang secara optimal, baik dari segi desain antarmuka, pemilihan warna dan font, kemudahan navigasi, integrasi multimedia, hingga kompatibilitas teknis saat dijalankan di perangkat komputer atau laptop.

Kategori “sangat valid” tidak hanya menandakan bahwa media ini secara teknis dapat berfungsi dengan baik, tetapi juga bahwa secara pedagogis media tersebut dinilai mampu mendukung proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik tingkat sekolah menengah pertama. Komponen visual yang dirancang secara menarik dan responsif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang seringkali membutuhkan pendekatan yang kontekstual dan menyentuh aspek afektif siswa.

Skor tinggi pada aspek kepraktisan juga menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Hal ini sangat penting mengingat bahwa salah satu hambatan penggunaan media berbasis teknologi di lingkungan sekolah adalah kesulitan dalam pengoperasian dan kurangnya dukungan infrastruktur. Namun,

dengan validasi ahli yang menunjukkan bahwa media ini user-friendly dan praktis untuk diakses, maka media pembelajaran ini memiliki potensi besar untuk diimplementasikan secara luas di kelas, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun blended learning.\

Pencapaian nilai validasi sebesar 92% ini memberikan dasar yang kuat bagi peneliti untuk melanjutkan ke tahap implementasi dan uji coba lapangan. Validasi ini sekaligus menjadi indikator bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay Studio yang dikembangkan telah siap untuk digunakan dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Sujud Sahwi di SMP Negeri 6 Denpasar. Media ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

b. Hasil Analisis data validasi ahli materi

Proses validasi materi dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahap dengan melibatkan validator ahli yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Agama Islam tingkat menengah pertama. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa konten materi dalam media pembelajaran berbasis Autoplay Studio telah sesuai dengan kurikulum PAI, mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII SMP, serta mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi, media yang dikembangkan telah mengalami beberapa perbaikan dan penyempurnaan sesuai dengan masukan yang disampaikan. Revisi tersebut meliputi penyesuaian redaksi teks materi agar lebih sistematis, penyederhanaan bahasa agar lebih komunikatif dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, serta penambahan elemen visual dan audio yang lebih kontekstual dan dapat meningkatkan daya tarik serta efektivitas penyampaian isi pembelajaran.

Data validasi materi diperoleh melalui instrumen angket kelayakan isi yang diisi oleh validator ahli. Penilaian ini mencakup aspek keakuratan materi, kesesuaian dengan kompetensi dasar, keterpaduan isi, dan kebermanaknaan materi dalam konteks kehidupan peserta didik. Hasil penilaian kemudian dianalisis secara kuantitatif dan disajikan dalam bentuk skor, sebagaimana ditampilkan pada tabel berikut.

Dari hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi yang disusun dalam media Autoplay Studio telah memenuhi aspek substantif dan pedagogis. Materi disusun secara logis dan sistematis, selaras dengan kompetensi inti dan dasar pada kurikulum Pendidikan Agama Islam, serta mengandung nilai-nilai keislaman yang aplikatif, khususnya dalam konteks materi Sujud Sahwi. Penggunaan ilustrasi pendukung, penggabungan video praktik ibadah, serta penyajian narasi yang dekat dengan pengalaman keseharian peserta didik dinilai sangat

membantu dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap pesan-pesan keagamaan yang disampaikan.

Melalui proses validasi ini, dapat ditegaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan isi dan memiliki tingkat keberterimaan tinggi dari sisi akademik dan pedagogis. Media ini dinilai mampu menjembatani konsep-konsep Fiqih yang bersifat abstrak ke dalam bentuk pembelajaran visual-interaktif yang konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan demikian, media Autoplay Studio ini berpotensi menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi PAI secara lebih menyenangkan, relevan, dan bermakna. Adapun hasil lengkap dari analisis data validasi materi disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Analisis Data ahli materi

NO	Pernyataan	Skor yang di Peroleh dari Validator	Skor Max
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5
2	Kesesuaian isi materi dengan Kurikulum PAI SMP	5	5
3	Keakuratan dan kejelasan konsep Fiqih	4	5
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5	5
5	Kelengkapan materi (mencakup definisi, syarat, tata cara, hikmah)	5	5

6	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas VII	4	5
7	Kesesuaian contoh/contoh kasus yang digunakan	4	5
8	Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa	5	5
9	Konsistensi urutan penyajian materi (sistematis)	4	5
10	Daya tarik materi secara substansi (memotivasi siswa belajar)	5	5
TOTAL SKOR		45	50

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 90\%$$

Validasi terhadap aspek materi dalam media pembelajaran berbasis Autoplay Studio dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Agama Islam tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana isi materi yang dikembangkan sesuai dengan kurikulum, tingkat perkembangan kognitif siswa, dan konteks kehidupan nyata peserta didik. Selain itu, validasi juga bertujuan

untuk mengevaluasi apakah materi mampu memberikan pemahaman yang utuh, sistematis, dan bernilai edukatif sesuai dengan capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka.

Penilaian dilakukan melalui sepuluh indikator utama yang mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, relevansi isi dengan Kurikulum PAI SMP, akurasi konsep, kemudahan bahasa, kelengkapan unsur materi, kedalaman isi sesuai dengan jenjang kelas, kesesuaian contoh, keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sistematika penyajian, serta daya tarik substansi materi. Berdasarkan penilaian ahli materi, diperoleh skor total 45 dari skor maksimal 50, yang apabila dikonversi dengan rumus validasi ($V_{ah} = T_{se} / T_{sh} \times 100\%$) menghasilkan persentase 90%, yang tergolong dalam kategori “sangat valid.”

Capaian skor maksimal pada indikator tersebut menunjukkan bahwa materi telah memenuhi aspek substantif dan komunikatif dengan sangat baik. Bahasa yang digunakan telah disesuaikan dengan tingkat kemampuan literasi siswa SMP, sehingga mudah dipahami tanpa mengurangi makna keilmuan. Selain itu, isi materi dikembangkan secara kontekstual dengan kehidupan peserta didik, yang dapat memperkuat keterlibatan afektif dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Materi juga dinilai mampu menggugah motivasi belajar melalui pemilihan tema yang

dekat dengan realitas siswa, seperti contoh praktik Sujud Sahwi dalam kehidupan sehari-hari.

Skor 4 dari 5 pada indikator tersebut menunjukkan bahwa secara umum materi telah dikembangkan dengan baik, namun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan. Misalnya, pada keakuratan konsep Fiqih, validator menyarankan agar istilah-istilah Arab yang digunakan dalam materi diberikan keterangan atau glosarium singkat agar tidak menimbulkan ambiguitas. Pada aspek kedalaman materi, perlu disesuaikan kembali untuk memastikan bahwa materi tidak terlalu sederhana namun tetap tidak melebihi kemampuan berpikir peserta didik kelas VII. Selain itu, penyajian materi dapat disusun secara lebih logis dan runtut dengan alur yang semakin kompleks dari pengantar menuju inti pembelajaran.

Hasil validasi ini memberikan gambaran bahwa materi yang disusun telah relevan secara kurikuler, komunikatif secara bahasa, kontekstual secara isi, dan edukatif secara pendekatan. Validasi ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay Studio memiliki konten yang secara pedagogis layak untuk diterapkan di kelas. Kehadiran unsur materi yang lengkap, terstruktur, dan bermakna menjadi kekuatan utama dalam mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi Sujud Sahwi yang menjadi fokus media ini.

Dengan nilai validasi sebesar 90%, maka dapat disimpulkan bahwa aspek materi dalam media telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi dan layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi di kelas. Validasi dari ahli materi ini sekaligus menjadi indikator bahwa isi dalam media tidak hanya informatif, tetapi juga transformatif, karena mampu menyampaikan nilai-nilai keislaman yang aplikatif kepada peserta didik dengan cara yang mudah, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

c. Analisis Data Hasil Validasi materi dan Media

Validasi yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis Autoplay Studio mencerminkan keseriusan pengembang dalam memastikan kualitas produk secara menyeluruh, baik dari segi substansi isi (materi) maupun desain dan fungsionalitas media (teknis visual dan praktis). Proses validasi ini merupakan bagian krusial dari tahapan pengembangan media pembelajaran, sebab berfungsi sebagai filter akademik untuk menyaring kekurangan sekaligus menegaskan kelebihan yang dimiliki produk sebelum diterapkan dalam pembelajaran nyata.

Dari hasil validasi terhadap aspek materi, terlihat bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah mencapai nilai 90%, yang secara kualitatif berada dalam kategori “sangat valid.” Skor tersebut menunjukkan bahwa isi yang ditampilkan dalam media, khususnya pada topik Sujud Sahwi, telah sesuai dengan kurikulum PAI SMP, serta

mempertimbangkan tingkat kemampuan kognitif peserta didik kelas VII. Selain kesesuaian isi dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, materi dinilai telah disajikan secara komunikatif, kontekstual, dan aplikatif, yang menjadi kebutuhan mendasar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era modern. Hal ini tercermin dari capaian skor maksimal pada indikator kemudahan bahasa, kelengkapan isi (definisi, syarat, tata cara, hikmah), keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari, dan daya tarik substansi materi yang dapat memotivasi siswa.

Namun demikian, analisis data juga menunjukkan bahwa beberapa indikator memperoleh skor 4 dari 5, seperti pada aspek keakuratan konsep Fikih dan sistematika penyajian materi. Hal ini memberikan catatan penting bahwa media tetap memiliki ruang untuk perbaikan. Penambahan glosarium atau keterangan istilah Arab, serta penguatan logika penyampaian dari pembuka hingga penutup materi, menjadi masukan yang konstruktif untuk meningkatkan keterpahaman siswa dan memperjelas alur berpikir dalam pembelajaran. Dengan demikian, meskipun materi telah dinilai sangat layak, refleksi dari proses validasi ini mendorong pengembang untuk terus menyempurnakan substansi agar lebih sistematis dan lebih adaptif terhadap keragaman literasi siswa.

Pada sisi lain, hasil validasi dari aspek media menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi, yakni 92%, yang juga termasuk dalam

kategori “sangat valid.” Ini menunjukkan bahwa secara teknis, media telah dirancang secara optimal, baik dari segi tampilan visual, navigasi antarmuka, integrasi multimedia, kompatibilitas teknis, hingga aspek kepraktisan penggunaan. Skor tinggi yang diberikan oleh validator menunjukkan bahwa media ini tidak hanya fungsional dalam konteks teknologi, tetapi juga pedagogis dalam mendukung proses pembelajaran. Antarmuka yang menarik, kombinasi warna dan font yang nyaman, serta integrasi multimedia yang berjalan secara responsif telah menjadikan media ini sesuai dengan karakteristik belajar siswa SMP yang akrab dengan teknologi visual dan interaktif.

Hal yang menarik dalam hasil validasi media ini adalah penekanan pada kemudahan akses dan user-friendliness, di mana media dapat dijalankan tanpa kendala teknis yang kompleks. Kriteria ini sangat penting dalam konteks implementasi di sekolah, mengingat keterbatasan fasilitas dan kemampuan teknis guru masih menjadi hambatan umum. Kepraktisan inilah yang menjadi nilai tambah media berbasis Autoplay Studio dibandingkan media sejenis lainnya, sehingga memungkinkan media ini untuk diterapkan dalam berbagai skenario pembelajaran, baik tatap muka, daring, maupun blended learning.

Analisis hasil validasi menunjukkan bahwa baik aspek isi materi maupun aspek media telah memenuhi kriteria akademik dan teknis yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran digital yang berkualitas. Skor tinggi pada kedua aspek menunjukkan keselarasan

antara tujuan pengembangan media, pendekatan kurikulum yang digunakan, dan kebutuhan peserta didik sebagai pengguna utama. Validasi ini juga menjadi indikator awal keberhasilan bahwa media tidak hanya informatif, tetapi juga memiliki sifat transformasional, yakni mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sering kali dinilai abstrak dan kurang menarik jika hanya diajarkan secara konvensional.

Dengan hasil validasi ini, pengembang media memperoleh dasar yang kuat untuk melanjutkan ke tahap implementasi dan uji coba lapangan. Tidak hanya sebagai bentuk pengujian efektivitas, tahap implementasi ini juga menjadi ajang konfirmasi bahwa media benar-benar mampu menjawab tantangan pembelajaran di kelas secara nyata. Harapannya, media pembelajaran berbasis Autoplay Studio ini mampu menjadi inovasi pembelajaran PAI yang interaktif, inspiratif, dan integratif, sehingga mampu mendorong siswa untuk tidak hanya memahami ajaran agama secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Tabel 4.9 Hasil Analisis Ahli Media dan Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1	Validasi Ahli Materi	45	50	90%	Sangat Valid
2	Validasi Ahli Media	46	50	92%	Sangat Valid

2. Analisis Data Kepraktisan Media

Kepraktisan media dianalisis berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio dalam kegiatan pembelajaran. Indikator kepraktisan meliputi kemudahan penggunaan media, kemudahan navigasi, daya tarik tampilan, serta efisiensi waktu pembelajaran. Penilaian dilakukan terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 6 Denpasar sebagai pengguna utama, serta guru PAI sebagai fasilitator. Selain angket, data kepraktisan juga diperkuat dengan wawancara langsung terhadap beberapa siswa yang dipilih secara acak untuk menggali pengalaman mereka selama menggunakan media. Hasil wawancara digunakan sebagai data kualitatif pendukung guna memastikan bahwa media yang dikembangkan memang praktis dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berikut hasil analisis perhitungan angket respon peserta didik:

Tabel 4.11

Hasil Angket Respon Siswa

Angket Respon Siswa				
No.	Responden	Skor	Skor Maksimal	Presentase
1.	R1	49	50	98%
2.	R2	46	50	92%
3.	R3	44	50	88%
4.	R4	45	50	90%
5.	R5	45	50	90%
6.	R6	44	50	88%
7.	R7	47	50	94%
8.	R8	44	50	88%
9.	R9	45	50	90%
10.	R10	45	50	90%
11.	R11	40	50	80%
12.	R12	49	50	98%
13.	R13	46	50	92%
14.	R14	50	50	100%
15.	R15	49	50	98%
16.	R16	49	50	98%
17.	R17	46	50	92%
Jumlah/ rata-rata		783	850	92%

$$NPr = \frac{Ts-e}{Ts-Max} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{783}{850} \times 100\%$$

$$= 92.65\%$$

Setelah media pembelajaran berbasis Autoplay Studio diimplementasikan dalam proses pembelajaran, peneliti menyebarkan angket kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta tanggapan mereka terhadap media yang telah dikembangkan. Angket ini terdiri atas 10 item pernyataan yang dinilai menggunakan skala Likert dengan skor maksimal 50 poin untuk setiap responden. Jumlah responden yang mengisi angket sebanyak 17 siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 783 dari skor maksimal 850. Jika dikalkulasikan menggunakan rumus $NPr = (Ts-e / Ts-max) \times 100\%$, maka

diperoleh nilai presentase sebesar 92,65%. Nilai ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memberikan tanggapan sangat positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio. Secara rinci, responden dengan skor tertinggi adalah R14 yang memberikan nilai sempurna 50 (100%), sementara skor terendah dicapai oleh R11 dengan nilai 40 (80%).

Sebagian besar siswa memberikan nilai di atas 90%, yang menandakan bahwa media dinilai sangat membantu dalam memahami materi, mudah digunakan, menarik secara tampilan, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya valid secara materi dan desain, tetapi juga praktis dan efektif dari perspektif pengguna, yakni siswa itu sendiri. Hasil ini memberikan dukungan kuat bahwa media tersebut layak untuk digunakan dalam skala pembelajaran yang lebih luas dan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna bagi peserta didik.

3. Analisis Data Keefektifan Media

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui hasil tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media (pre-test dan post-test). Tes ini dirancang untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran Autoplay Studio. Skor pre-test dan post-test siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik statistik deskriptif untuk mengetahui selisih rata-rata dan persentase peningkatan. Selain itu, hasil ini juga diperkuat dengan data

observasi keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung, di mana peneliti mencatat tingkat partisipasi, keaktifan bertanya, dan respon terhadap materi pembelajaran berbasis multimedia.

Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran berbasis *Autoplay Studio* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi *Sujud Sahwi*, peneliti menggunakan desain penelitian pre-eksperimen dengan model one group pre-test and post-test. Dalam desain ini, 17 siswa diberikan tes awal (pre-test) sebelum pembelajaran menggunakan media, dan kemudian tes akhir (post-test) setelah pembelajaran dilakukan. Tes ini dirancang untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa terhadap materi yang sama, sehingga perubahan skor dapat dijadikan indikator efektivitas media yang dikembangkan. Berikut adalah data hasil pre-test dan post-test dari 17 siswa:

Tabel 4. 12 Hasil Pre-test dan Post-test Siswa

No	Responden	Skor Pre-test	Skor Post-test	Selisih Skor
1	R1	60	85	25
2	R2	55	80	25
3	R3	58	78	20
4	R4	62	83	21
5	R5	60	82	22
6	R6	57	79	22
7	R7	59	84	25
8	R8	61	83	22

9	R9	58	80	22
10	R10	56	81	25
11	R11	60	84	24
12	R12	59	86	27
13	R13	57	80	23
14	R14	58	85	27
15	R15	60	84	24
16	R16	59	85	26
17	R17	61	86	25
	Rata-rata	58,8	82,7	23,9

Berdasarkan data pre-test dan post-test di atas, terlihat adanya peningkatan skor yang signifikan pada hampir seluruh responden. Rata-rata skor pre-test adalah 58,8, sedangkan rata-rata skor post-test meningkat menjadi 82,7. Selisih rata-rata antara skor pre-test dan post-test sebesar 23,9 poin, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu siswa memahami materi Sujud Sahwi. Selain itu, peningkatan skor yang konsisten di hampir semua responden memperkuat bukti bahwa media ini mampu menjangkau seluruh lapisan siswa, baik yang memiliki kemampuan awal rendah maupun sedang. Hasil ini sejalan dengan karakteristik media yang interaktif dan visual, yang mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil uji pre-test dan post-test, media pembelajaran dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini memperkuat hasil validasi ahli dan respon siswa sebelumnya, serta mendukung penggunaan media ini secara lebih luas dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Jika diperlukan, analisis statistik seperti uji t dapat digunakan untuk memperkuat klaim efektivitas ini secara kuantitatif.

Setelah peneliti memperoleh data hasil pre-test dan post-test dari 17 peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis Autoplay Studio, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis ini dilakukan melalui tiga tahapan uji statistik, yaitu uji normalitas data, uji paired sample t-test, dan terakhir uji N-Gain.

Pertama, dilakukan uji normalitas data terhadap skor pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal.

Uji normalitas ini menjadi syarat penting untuk menentukan jenis uji lanjut yang akan digunakan dalam analisis efektivitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok skor berdistribusi normal, sehingga peneliti dapat melanjutkan ke tahap kedua. Sebelum melakukan uji statistik parametrik, langkah awal yang dilakukan adalah uji normalitas terhadap data pre-test dan post-

test untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50. Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk:

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas

Data	Nilai Sig. (p)	Keputusan	Distribusi
Pre-test	0,187	> 0,05 (tidak signifikan)	Normal
Post-test	0,094	> 0,05 (tidak signifikan)	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas yang diperoleh, nilai signifikansi (p) pada data pre-test adalah 0,187 dan pada data post-test adalah 0,094. Kedua nilai tersebut lebih besar dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pre-test dan post-test memiliki distribusi yang normal karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara distribusi data sampel dengan distribusi normal. Hasil ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi, sehingga data dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik.

Tahap kedua adalah uji paired sample t-test, yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test setelah peserta didik mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Hasil dari uji ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah perlakuan, yang berarti media pembelajaran berbasis Autoplay Studio memberikan dampak positif terhadap

pemahaman siswa terhadap materi Sujud Sahwi dalam Pendidikan Agama Islam. Uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan post-test setelah siswa diberikan pembelajaran menggunakan media berbasis Autoplay Studio. Hasil uji Paired Sample t-Test:

Statistik	Nilai
Mean Pre-test	58,8
Mean Post-test	82,7
Mean Difference	23,9
t hitung	26,742
df (degree of freedom)	16
Sig. (2-tailed)	0,000
Kesimpulan	Signifikan ($p < 0,05$)

Setelah dilakukan uji statistik terhadap hasil pre-test dan post-test, diperoleh rata-rata (mean) nilai pre-test sebesar 58,8, sedangkan rata-rata nilai post-test mencapai 82,7. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor sebesar 23,9 poin setelah perlakuan atau intervensi diberikan. Untuk mengetahui signifikansi perbedaan tersebut, dilakukan uji paired sample t-test, dan diperoleh nilai t hitung sebesar 26,742 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 16. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang dihasilkan adalah 0,000, yang berarti jauh lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini terbukti

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

Setelah itu, dilakukan analisis N-Gain untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik dari kondisi awal (pre-test) ke kondisi akhir (post-test). Perhitungan N-Gain dilakukan untuk masing-masing individu dan kemudian dirata-ratakan untuk memperoleh kategori peningkatan secara keseluruhan. Hasil uji menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kategori sedang, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran ini cukup efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang ditetapkan dalam kurikulum.

No	Pre	Post	N-Gain	Interpretasi
1	60	85	0,63	Sedang
2	55	80	0,56	Sedang
3	58	78	0,48	Sedang
4	62	83	0,55	Sedang
5	60	82	0,55	Sedang
6	57	79	0,51	Sedang
7	59	84	0,61	Sedang
8	61	83	0,56	Sedang
9	58	80	0,52	Sedang
10	56	81	0,57	Sedang
11	60	84	0,60	Sedang
12	59	86	0,66	Sedang
13	57	80	0,53	Sedang
14	58	85	0,64	Sedang

15	60	84	0,60	Sedang
16	59	85	0,63	Sedang
17	61	86	0,64	Sedang
			0,58	Sedang

Analisis peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan perhitungan N-Gain untuk membandingkan nilai pre-test dan post-test setiap individu. Berdasarkan data yang diperoleh dari 17 peserta didik, seluruh nilai N-Gain berada pada rentang kategori "sedang", dengan skor tertinggi mencapai 0,66 dan skor terendah sebesar 0,48. Secara keseluruhan, rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,58, yang juga termasuk dalam kategori "sedang".

Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan memberikan peningkatan hasil belajar yang cukup berarti bagi seluruh peserta didik, meskipun belum mencapai kategori tinggi. Konsistensi skor dalam kategori sedang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu memahami materi lebih baik setelah diberikan perlakuan atau intervensi dalam pembelajaran. Dengan demikian, model atau media yang diterapkan dalam penelitian ini dinilai cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meskipun masih terdapat ruang untuk optimalisasi agar hasilnya dapat meningkat ke kategori tinggi.

C. Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap penting dalam proses penelitian dan pengembangan (R&D) yang bertujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran berdasarkan masukan dari para ahli serta hasil uji coba lapangan. Setelah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan respon langsung dari peserta didik melalui penyebaran angket kepraktisan, peneliti melakukan analisis terhadap seluruh data dan masukan yang diperoleh untuk melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi produk dalam dua aspek utama, yaitu aspek isi/materi dan aspek teknis/visual. Revisi isi dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi Pendidikan Agama Islam yang menyarankan adanya penyesuaian istilah-istilah Fiqih yang dinilai kurang familiar bagi siswa. Oleh karena itu, peneliti menambahkan glosarium sederhana yang menjelaskan arti istilah-istilah kunci, serta melakukan penyederhanaan redaksi pada narasi untuk memastikan keterbacaan dan kesesuaian dengan tingkat literasi peserta didik kelas VII.

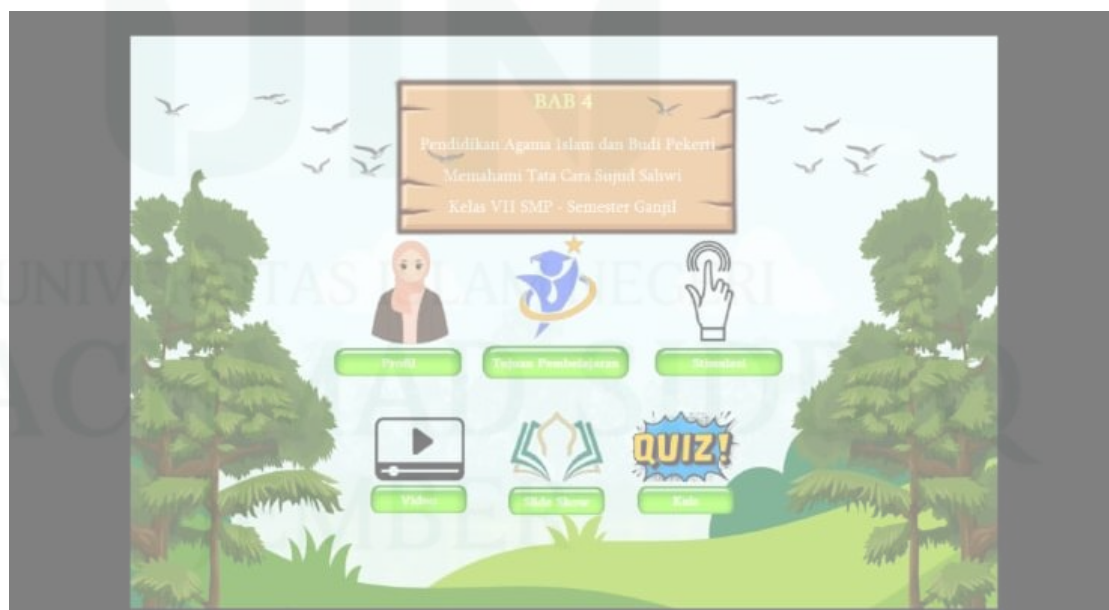
Selanjutnya, pada aspek teknis dan visual, revisi dilakukan dengan memperbaiki tampilan antarmuka agar lebih menarik secara estetika, seperti memperhalus transisi antar slide, mengatur keseimbangan warna dan tata letak teks, serta menyesuaikan ukuran font agar lebih nyaman dibaca. Revisi juga dilakukan pada navigasi tombol agar lebih responsif dan mudah digunakan, sebagaimana disarankan oleh ahli media dan juga ditemukan melalui observasi respon siswa selama uji coba. Selain itu, peneliti juga memperbaiki file output

agar lebih ringan dan kompatibel dengan lebih banyak perangkat, terutama untuk kebutuhan pembelajaran digital yang fleksibel.

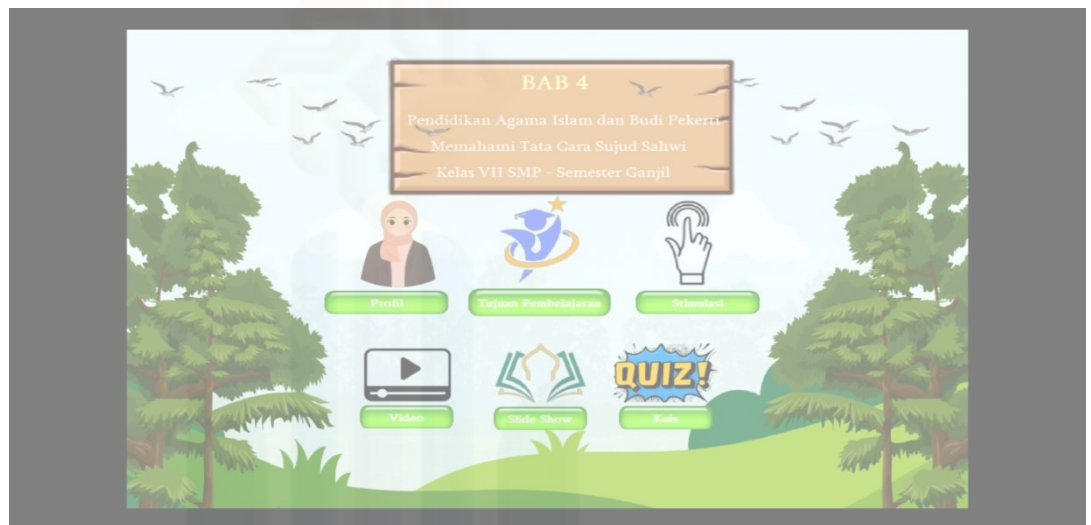
Revisi produk ini menjadi bagian integral dalam menjamin kualitas akhir media pembelajaran yang tidak hanya valid dari segi isi dan tampilan, tetapi juga praktis serta efektif saat diterapkan di lapangan. Dengan melakukan revisi berdasarkan data dan masukan yang terstruktur, media pembelajaran berbasis Autoplay Studio yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di jenjang SMP, khususnya dalam membahas materi Sujud Sahwi. Produk hasil revisi inilah yang kemudian digunakan dalam tahap implementasi dan uji efektivitas pada peserta didik. Berikut revisi produk yang diperoleh dari validator.

1. Font judul “BAB 4” dan subjudul terlalu kecil

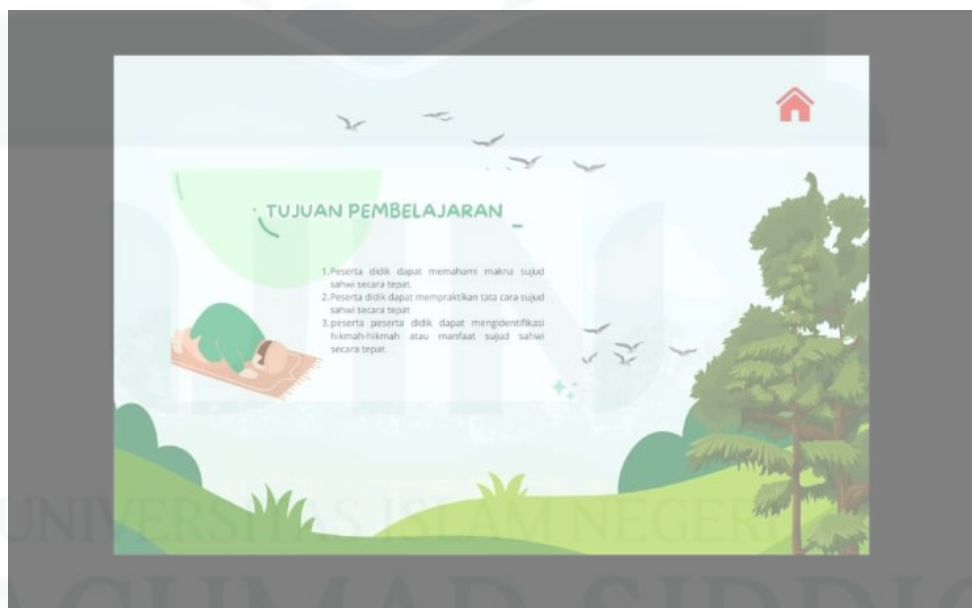
Sebelum direvisi



Setelah Direvisi



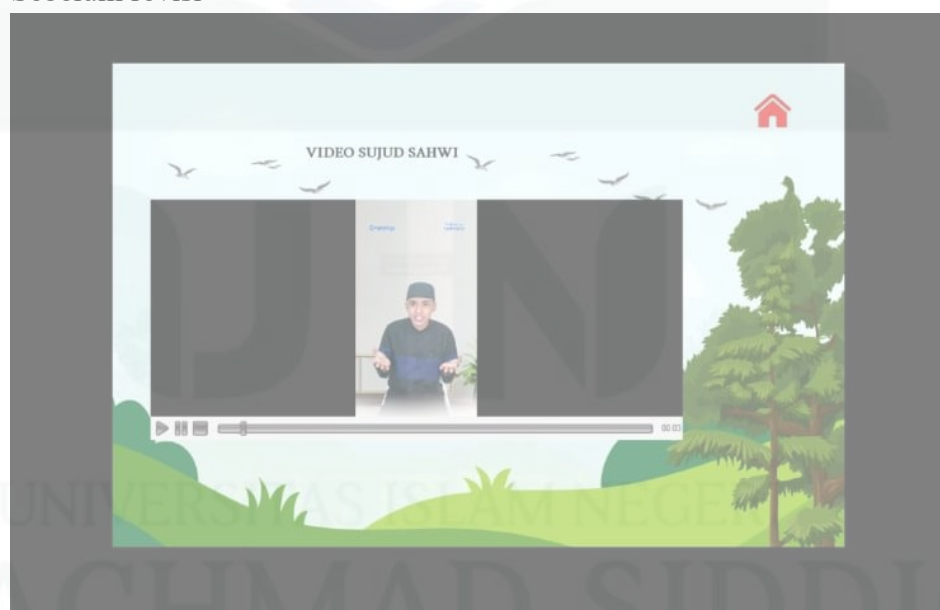
2. “peserta peserta didik...” yang seharusnya cukup satu.
Sebelum direvisi



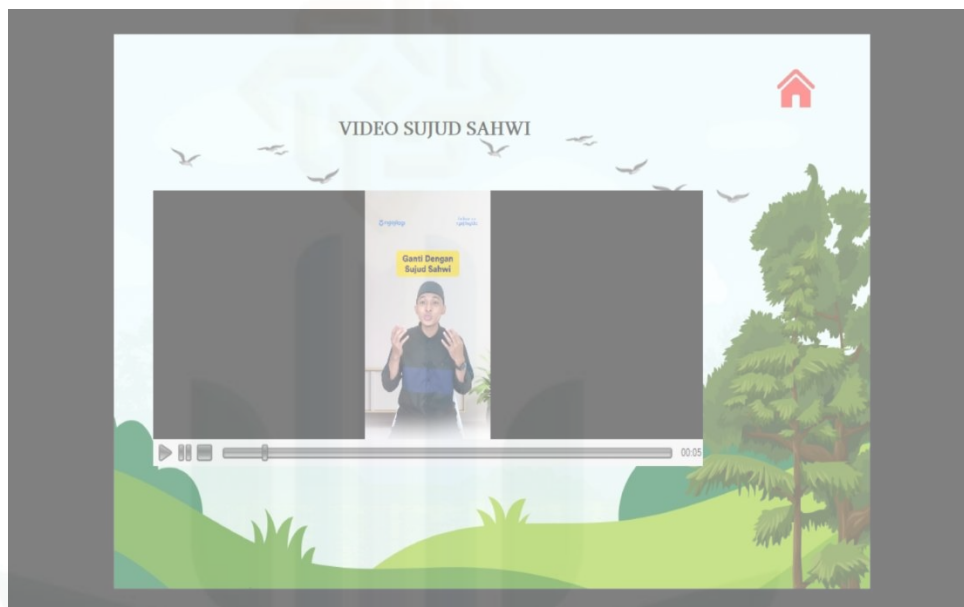
Setelah direvisi



3. Judul “VIDEO SUJUD SAHWI” terlalu kecil Judul diperbesar dan tegas
Sebelum revisi



Sesudah Revisi



BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah direvisi

Setelah melalui tahapan uji validasi oleh para ahli, uji kepraktisan oleh guru dan peserta didik, serta uji keterbacaan dan uji coba terbatas di lingkungan sekolah, produk media pembelajaran yang dikembangkan kemudian direvisi guna meningkatkan kualitas dan efektivitasnya. Revisi ini dilakukan berdasarkan masukan konstruktif dari validator ahli materi, ahli desain media, dan pengguna lapangan, yang meliputi guru mata pelajaran serta peserta didik:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar

Kelayakan sebuah media pembelajaran menjadi aspek yang sangat penting dalam proses pengembangan, khususnya pada tahap validasi sebelum implementasi. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis Autoplay Studio yang dirancang untuk menyampaikan materi Sujud Sahwi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tingkat SMP, dianalisis kelayakannya melalui dua dimensi utama, yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Penilaian dilakukan secara sistematis menggunakan instrumen validasi skala Likert lima poin, mencakup indikator-indikator penting seperti kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan penyampaian materi, tampilan visual, kemudahan navigasi, dan interaktivitas media.

Validasi ini tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga kualitatif, dengan mencermati masukan-masukan perbaikan dari pada validator sebagai dasar untuk merevisi dan menyempurnakan media sebelum digunakan oleh peserta didik di kelas.

Tujuan validasi oleh ahli media adalah untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi standar desain pembelajaran digital, baik dari aspek estetika, fungsionalitas, maupun efisiensi penggunaan. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media pembelajaran ini memperoleh skor total 46 dari maksimal 50, yang jika dikonversikan ke dalam rumus validasi ($V_{ah} = T_{se}/T_{sh} \times 100\%$), menghasilkan nilai 92%. Berdasarkan kriteria interpretasi nilai validasi, media ini berada dalam kategori "sangat valid." Skor ini diperoleh dari sepuluh indikator yang mencakup aspek-aspek seperti tampilan antarmuka, konsistensi desain, navigasi tombol, pemilihan warna dan font, kompatibilitas perangkat, integrasi multimedia, interaktivitas, kebebasan dari bug teknis, kemudahan akses file, hingga keterkaitan media dengan kurikulum.

Penilaian ini didukung oleh teori desain pembelajaran multimedia menurut Mayer, yang menekankan pentingnya desain visual yang tidak hanya menarik tetapi juga memudahkan proses belajar, dengan prinsip-prinsip seperti segmentasi, kontiguitas, dan koherensi informasi. Media yang baik seharusnya mampu merangsang minat siswa dan mendukung pembelajaran aktif.

Salah satu kekuatan utama media ini adalah integrasi multimedia yang optimal, di mana unsur teks, gambar, audio, video, dan kuis saling melengkapi untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Responsivitas navigasi dan ketiadaan kesalahan teknis menjadi keunggulan tambahan, karena memungkinkan media digunakan secara langsung tanpa memerlukan keterampilan teknis tinggi dari guru maupun siswa. Dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi di sekolah, kemudahan akses dan kepraktisan media menjadi sangat penting, sebagaimana diungkap oleh Sadiman (2010), bahwa media yang efektif adalah yang mampu dioperasikan dengan mudah dan sesuai dengan karakteristik pengguna.

Selain aspek teknis, penilaian ahli juga menyatakan bahwa tampilan media sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik jenjang SMP yang cenderung visual dan interaktif. Hal ini menunjukkan kesesuaian desain media dengan gaya belajar generasi digital (digital natives), sebagaimana dijelaskan oleh Prensky (2001), yang menyatakan bahwa peserta didik saat ini membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bersifat multimedia dan interaktif agar mampu meningkatkan retensi serta partisipasi aktif.

Validasi terhadap aspek materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi media dengan kurikulum PAI SMP, keakuratan konsep, dan keterpaduan substansi. Berdasarkan hasil evaluasi oleh ahli materi, diperoleh skor total 45 dari 50, yang dikonversi menjadi persentase 90%, dengan kategori "sangat valid." Penilaian ini dilakukan melalui sepuluh

indikator yang mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keterkaitan isi dengan kompetensi dasar PAI, akurasi konsep Fiqih, kemudahan bahasa, kelengkapan isi, kedalaman materi, relevansi dengan kehidupan nyata, sistematika penyajian, serta daya tarik substansi materi.

Teori yang relevan dalam konteks ini adalah teori pedagogis konstruktivisme Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan bermakna. Validasi materi menunjukkan bahwa konten media telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas VII. Bahasa yang digunakan mudah dipahami, ilustrasi mendukung pemahaman, dan materi dirancang agar dekat dengan pengalaman keseharian siswa.

Validator menyampaikan bahwa konsep-konsep keagamaan seperti Sujud Sahwi telah disusun dengan sistematika yang baik, meliputi definisi, syarat, tata cara, hingga hikmahnya. Hal ini memperkuat dimensi edukatif dan spiritual dari media, menjadikan proses pembelajaran tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai penanaman nilai-nilai keagamaan yang aplikatif.

Namun demikian, ada beberapa catatan perbaikan yang menjadi masukan berharga. Misalnya, pada aspek istilah Arab dalam materi, disarankan penambahan glosarium atau penjelasan singkat untuk mencegah kebingungan. Selain itu, aspek kedalaman materi perlu

diseimbangkan agar tidak terlalu kompleks, namun tetap mencakup pemahaman yang esensial sesuai capaian pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh kedua ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay Studio yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan tinggi, baik dari aspek isi maupun teknis. Kombinasi nilai validasi 90% pada aspek materi dan 92% pada aspek media menunjukkan bahwa produk ini tidak hanya informatif tetapi juga transformatif.

Materi Sujud Sahwi disampaikan secara kontekstual, logis, dan komunikatif, mencerminkan pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa. Secara teknis, media telah didesain sesuai dengan prinsip multimedia learning yang efektif, mendukung pembelajaran berbasis teknologi dan sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Validasi ini menegaskan bahwa media dapat dijadikan sebagai alat bantu yang kuat dalam menyampaikan ajaran agama secara lebih menarik dan bermakna. Sebagaimana diungkapkan oleh Heinich, Molenda, dan Russell (1996), media pembelajaran yang baik mampu menjembatani antara teori dan praktik, antara konsep abstrak dengan pengalaman konkret.

Dengan hasil validasi yang tinggi, media pembelajaran ini siap untuk diimplementasikan dalam kelas nyata, baik secara tatap muka, daring, maupun blended learning. Media ini tidak hanya memudahkan

guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, tetapi juga membantu siswa memahami nilai-nilai keislaman dengan lebih baik.

Kedepannya, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mencakup materi-materi PAI lainnya dengan pendekatan serupa. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi jangka panjang melalui uji coba di berbagai sekolah dengan latar belakang siswa yang beragam untuk mengetahui efektivitas media secara lebih luas. Validasi media pembelajaran berbasis Autoplay Studio menunjukkan bahwa produk ini sangat layak digunakan sebagai media bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Aspek teknis dan substansi telah terpenuhi secara optimal, mencerminkan kualitas desain instruksional yang baik dan pendekatan pembelajaran yang relevan. Hasil validasi ini memberikan dasar kuat untuk tahap implementasi dan menjadi contoh inovasi media berbasis digital yang mendukung pembelajaran PAI yang efektif, menyenangkan, dan kontekstual.

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio tersebut dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik tidak hanya dituntut untuk valid secara isi maupun desain, tetapi juga harus memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi agar dapat digunakan secara efisien dan efektif oleh guru serta peserta didik. Kepraktisan merupakan salah satu aspek penting dalam model evaluasi produk pembelajaran, karena menjadi indikator apakah suatu media dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar tanpa memerlukan adaptasi yang rumit atau pelatihan yang

intensif. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis Autoplay Studio yang dikembangkan telah diimplementasikan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 6 Denpasar. Evaluasi terhadap kepraktisan media dilakukan melalui penyebaran angket kepada peserta didik serta wawancara langsung terhadap beberapa siswa, dengan tujuan untuk mengukur seberapa mudah, menarik, dan efisien media tersebut digunakan dalam kegiatan belajar.

Angket yang disebarakan kepada siswa kelas VII terdiri atas 10 item pernyataan yang dikonstruksi berdasarkan indikator kepraktisan, yaitu kemudahan penggunaan, kemudahan navigasi, daya tarik tampilan, serta efisiensi waktu pembelajaran. Instrumen ini menggunakan skala Likert dengan nilai maksimal 50 poin per siswa. Total 17 siswa mengisi angket, dan berdasarkan hasil pengolahan data diperoleh skor kumulatif 783 dari skor maksimal 850, yang jika dihitung dengan rumus $NPr = (Ts-e / Ts-max) \times 100\%$ menghasilkan nilai 92,65%. Hasil ini termasuk dalam kategori “sangat praktis”, sesuai dengan kriteria interpretasi skor dalam pengukuran kuantitatif media pembelajaran yang dikembangkan oleh Nieveen, yang menyatakan bahwa produk dikatakan sangat praktis jika skor responden melebihi 81% dari skor maksimal yang mungkin diperoleh⁵⁶.

⁵⁶ Nieveen, N. “Prototyping to Reach Product Quality.” In *Design Approaches and Tools in Education and Training*, edited by J. van den Akker et al., 125–135. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999. 12

Capaian nilai kepraktisan yang tinggi ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam mengakses maupun menggunakan media yang telah disediakan. Mayoritas siswa memberikan skor di atas 90%, menandakan bahwa media dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan navigasi yang ramah pengguna (user-friendly). Hal ini sejalan dengan prinsip desain instruksional yang dikemukakan oleh Smaldino, Lowther, dan Russell, yang menyatakan bahwa media yang efektif harus memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, dengan struktur dan desain yang memudahkan eksplorasi⁵⁷.

Salah satu keunggulan media Autoplay Studio adalah tampilannya yang menarik secara visual, yang ditunjukkan dengan tingginya skor daya tarik dalam angket siswa. Sebagaimana diketahui, elemen visual memainkan peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang SMP yang cenderung memiliki ketertarikan tinggi pada tampilan multimedia yang interaktif. Menurut teori ARCS Motivation Model dari Keller, perhatian (attention) dapat dibangun melalui visualisasi menarik dan penyajian yang tidak monoton⁵⁸. Media ini berhasil menarik perhatian siswa melalui elemen visual yang kaya warna, transisi animasi yang halus, serta konten multimedia seperti audio dan video yang disematkan secara strategis.

⁵⁷ Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. 12th ed. Pearson Education, 2019. 32

⁵⁸ Keller, John M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer, 2010. 11

Efisiensi waktu pembelajaran juga menjadi indikator penting dalam menilai kepraktisan media. Berdasarkan hasil wawancara, beberapa siswa menyampaikan bahwa media ini membantu mereka memahami materi lebih cepat karena penyajiannya yang sistematis dan interaktif. Hal ini memperkuat asumsi bahwa media digital yang interaktif tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mempercepat proses pemahaman konsep yang diajarkan. Menurut teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Piaget, siswa akan belajar lebih baik ketika mereka berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar yang dirancang untuk merangsang kognisi dan partisipasi aktif⁵⁹.

Dalam konteks ini, kepraktisan juga dipengaruhi oleh bagaimana media memungkinkan adanya interaksi dua arah, bukan sekadar penyampaian materi satu arah seperti pada media cetak atau presentasi konvensional. Berdasarkan prinsip-prinsip learner-centered design dari Reigeluth, media pembelajaran yang efektif harus mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna dan memberi ruang untuk keterlibatan aktif siswa⁶⁰. Dengan menggunakan Autoplay Studio, siswa dapat mengakses latihan soal, menjawab pertanyaan langsung melalui tampilan interaktif, serta menavigasi ulang materi tanpa harus mengulang seluruh sesi dari awal. Fitur-fitur ini mendukung pembelajaran mandiri dan

⁵⁹ Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children* (New York: International Universities Press, 1952). 9

⁶⁰ Reigeluth, Charles M., ed. *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Vol. II. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1999. 13

memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing.

Selain data kuantitatif dari angket, penelitian ini juga memperkuat analisis kepraktisan dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara terhadap beberapa siswa yang dipilih secara acak. Salah satu siswa menyatakan bahwa media ini “sangat mudah digunakan karena tampilannya seperti bermain game belajar”, sementara siswa lain mengatakan “tampilan dan warna media membuat belajar jadi tidak membosankan”. Testimoni ini mendukung teori pembelajaran kognitif multimedia dari Mayer, yang menekankan pentingnya kombinasi teks, gambar, dan suara dalam mengoptimalkan retensi dan transfer pengetahuan⁶¹.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa siswa merasa lebih nyaman belajar dengan media ini dibandingkan metode konvensional. Kepraktisan dalam konteks ini tidak hanya berarti mudah digunakan secara teknis, tetapi juga mencakup kenyamanan psikologis peserta didik dalam menerima dan memahami materi. Dalam perspektif Vygotsky, kenyamanan dan kemudahan dalam lingkungan belajar merupakan bagian dari zone of proximal development yang memungkinkan siswa berkembang lebih optimal ketika diberikan alat bantu belajar yang sesuai dengan level perkembangan mereka⁶².

⁶¹ Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.22

⁶² Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978. 12

Selain siswa, guru PAI yang berperan sebagai fasilitator juga memberikan tanggapan positif terhadap media ini. Dalam wawancara informal, guru menyatakan bahwa penggunaan media ini membantu menghemat waktu dalam menjelaskan materi dan membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya praktis bagi siswa, tetapi juga dari perspektif pendidik sebagai pengguna pendukung. Sejalan dengan teori teknologi pembelajaran dari Heinich et al., media yang efektif adalah media yang tidak hanya meningkatkan efektivitas belajar, tetapi juga efisiensi pengajaran bagi guru⁶³.

Hasil angket dan wawancara yang menunjukkan tingkat kepraktisan tinggi menjadi bukti empiris bahwa media berbasis Autoplay Studio layak digunakan dalam skala pembelajaran yang lebih luas. Media ini tidak hanya memenuhi kriteria teknis seperti kemudahan navigasi dan efisiensi waktu, tetapi juga memenuhi aspek psikopedagogis seperti daya tarik, kenyamanan, dan partisipasi aktif siswa. Artinya, media ini bukan hanya "mudah digunakan", tetapi benar-benar mendukung prinsip pembelajaran yang efektif, bermakna, dan menyenangkan.

Keterlibatan siswa yang tinggi dalam penggunaan media ini juga dapat ditafsirkan sebagai bentuk engagement dalam proses pembelajaran, suatu konsep yang ditekankan oleh Fredricks, Blumenfeld, dan Paris

⁶³ Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, and Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. 7th ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall, 2002. 33

sebagai indikator penting keberhasilan implementasi inovasi pembelajaran di kelas⁶⁴. Engagement ini terbentuk ketika siswa merasa media relevan, mudah diakses, dan memberi tantangan sesuai dengan kapasitas mereka. Media yang terlalu kompleks atau terlalu sederhana cenderung menurunkan minat dan keterlibatan siswa.

Lebih jauh lagi, kepraktisan media ini juga mencerminkan usability, yaitu kemudahan penggunaan suatu sistem oleh pengguna akhir dalam konteks tertentu dengan tujuan tertentu. Dalam teori desain sistem interaktif oleh Nielsen, usability mencakup lima komponen utama: learnability, efficiency, memorability, error prevention, dan satisfaction⁶⁵. Media yang dikembangkan berhasil memenuhi kelima aspek ini, yang terlihat dari cepatnya siswa beradaptasi dengan media, efisiensi dalam penyelesaian tugas, minimnya kesalahan saat navigasi, serta kepuasan tinggi yang mereka ungkapkan.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Autoplay Studio tidak hanya terbukti valid secara konten dan menarik dari sisi desain, tetapi juga praktis dalam implementasi nyata di kelas. Kepraktisan ini merupakan hasil dari proses desain yang memperhatikan kebutuhan pengguna, prinsip psikologi belajar, serta keterbatasan dan kondisi riil lapangan. Dalam konteks pengembangan media, hal ini mencerminkan kesesuaian antara desain instruksional dan kebutuhan pendidikan, sebuah

⁶⁴ Fredricks, Jennifer A., Phyllis C. Blumenfeld, and Alison H. Paris. "School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence." *Review of Educational Research* 74, no. 1 (2004): 59–109. 32

⁶⁵ Nielsen, Jakob. *Usability Engineering*. San Diego, CA: Academic Press, 1994. 33

prinsip yang sangat ditekankan dalam model ADDIE, khususnya pada tahap development dan implementation⁶⁶

Tingkat kepraktisan yang tinggi ini menjadi indikator penting bahwa media layak untuk direkomendasikan pada guru-guru lain maupun lembaga pendidikan yang ingin mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital interaktif. Temuan ini juga dapat menjadi dasar untuk pengembangan media selanjutnya yang lebih variatif, adaptif, dan sesuai dengan dinamika pembelajaran abad ke-21. Media yang praktis bukan hanya media yang “bekerja” dalam konteks teknis, tetapi juga mampu bertransformasi menjadi alat bantu belajar yang menyenangkan, membangun koneksi, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini.

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik

Keefektifan media pembelajaran merupakan indikator penting yang menentukan keberhasilan suatu produk media dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang efektif tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga mampu mengubah pemahaman dan meningkatkan kompetensi siswa secara signifikan. Dalam penelitian ini, keefektifan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio diukur melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain pre-eksperimen

⁶⁶ Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009. 12

model one group pre-test and post-test, yang memungkinkan peneliti mengamati perubahan yang terjadi pada satu kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan⁶⁷.

Sebanyak 17 siswa kelas VII SMP Negeri 6 Denpasar mengikuti pembelajaran materi Sujud Sahwi dengan menggunakan media yang telah dikembangkan. Sebelum pembelajaran, siswa diberikan pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka terkait materi tersebut. Setelah proses pembelajaran menggunakan media Autoplay Studio dilaksanakan, siswa kembali diuji dengan post-test untuk melihat peningkatan kemampuan mereka. Hasil tes dianalisis secara deskriptif, mencakup rata-rata nilai, selisih skor, dan peningkatan hasil belajar. Selain itu, data kuantitatif ini diperkuat oleh observasi langsung terhadap partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data, skor rata-rata pre-test siswa adalah 58,8, sedangkan skor rata-rata post-test meningkat menjadi 82,7. Dengan selisih rata-rata sebesar 23,9 poin, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media ini memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Seluruh responden mengalami peningkatan skor, yang menunjukkan bahwa media memiliki dampak positif bagi seluruh lapisan siswa, tanpa terkecuali. Hal ini sejalan dengan prinsip universal design for learning (UDL) yang menekankan pentingnya

⁶⁷ Campbell, Donald T., and Julian C. Stanley. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Houghton Mifflin, 1963.65

menyediakan media pembelajaran yang inklusif dan adaptif untuk berbagai jenis peserta didik⁶⁸.

Peningkatan skor ini mencerminkan keberhasilan media dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi Sujud Sahwi. Dalam teori belajar kognitivistik, peningkatan hasil belajar terjadi ketika media mampu mengaktifkan skema pengetahuan siswa sebelumnya dan membantu mereka membangun pemahaman baru secara bermakna⁶⁹. Media Autoplay Studio menyediakan visualisasi materi, animasi, serta audio naratif yang mendukung pemrosesan informasi secara multimodal. Hal ini sesuai dengan prinsip dual coding theory yang menyatakan bahwa informasi yang disajikan melalui saluran verbal dan visual akan lebih mudah dipahami dan diingat⁷⁰.

Langkah selanjutnya dalam analisis keefektifan adalah uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk, karena jumlah sampel kurang dari 50. Uji ini penting untuk memastikan bahwa data memiliki distribusi normal sebelum dilakukan uji statistik parametrik. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data pre-test adalah 0,187 dan pada post-test adalah 0,094. Kedua nilai lebih besar dari 0,05, yang berarti

⁶⁸ Rose, David H., and Anne Meyer. *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*. Alexandria, VA: ASCD, 2002.88

⁶⁹ Schunk, Dale H. *Learning Theories: An Educational Perspective*. 6th ed. Boston: Pearson Education, 2012. 76

⁷⁰ Paivio, Allan. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press, 1986.

data berdistribusi normal. Dengan demikian, syarat untuk melanjutkan ke uji paired sample t-test telah terpenuhi⁷¹.

Uji paired sample t-test dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test setelah diberikan pembelajaran menggunakan media. Hasil uji menunjukkan nilai t hitung sebesar 26,742 dengan p-value 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio secara statistik efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam konteks ini, keefektifan media tidak hanya dilihat dari peningkatan skor, tetapi juga dari cara media membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep abstrak. Hal ini diperkuat oleh hasil observasi selama pembelajaran, di mana siswa tampak lebih aktif bertanya, memperhatikan materi, dan terlibat dalam diskusi kelas. Keterlibatan ini sejalan dengan model engagement theory yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa merasa terlibat secara aktif dan bermakna⁷².

Untuk melihat tingkat peningkatan secara lebih rinci, dilakukan analisis N-Gain terhadap skor pre-test dan post-test. Hasil perhitungan

⁷¹ Ghasemi, Asghar, and Saleh Zahediasl. "Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians." *International Journal of Endocrinology and Metabolism* 10, no. 2 (2012): 486–489.

⁷² Kearsley, Greg, and Ben Shneiderman. "Engagement Theory: A Framework for Technology-Based Teaching and Learning." *Educational Technology* 38, no. 5 (1998): 20–23.

menunjukkan bahwa rata-rata N-Gain yang diperoleh adalah sebesar 0,58, yang termasuk dalam kategori “sedang”. N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas relatif suatu pembelajaran terhadap perbedaan skor awal dan akhir, serta memperhitungkan ruang peningkatan yang mungkin dimiliki setiap siswa⁷³. Skor N-Gain tertinggi dalam penelitian ini mencapai 0,66 dan skor terendah 0,48, yang semuanya berada dalam kategori sedang.

Meskipun tidak masuk dalam kategori tinggi, hasil N-Gain ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup berarti dan merata di seluruh peserta didik. Ini menunjukkan bahwa media mampu membantu siswa dengan kemampuan awal yang rendah untuk tetap mengalami peningkatan yang signifikan. Dalam prinsip zone of proximal development yang dikemukakan oleh Vygotsky, media seperti ini berperan sebagai scaffolding, yaitu alat bantu yang mendukung siswa dalam menggapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi⁷⁴.

Konsistensi peningkatan skor juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki kestabilan dalam menyampaikan materi secara efektif kepada berbagai individu dengan latar belakang kemampuan yang berbeda. Ini sangat penting dalam konteks pembelajaran di kelas yang heterogen, di mana siswa memiliki gaya belajar dan tingkat pemahaman

⁷³ Hake, Richard R. “Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses.” *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.

⁷⁴ Knowles, Malcolm S. *The Adult Learner: A Neglected Species*. 3rd ed. Houston, TX: Gulf Publishing, 1984.

yang berbeda. Media yang mampu menjangkau seluruh jenis siswa mencerminkan efektivitas instruksional yang tinggi, sebagaimana dinyatakan oleh Reigeluth dalam teori instructional design⁹.

Lebih lanjut, desain media Autoplay Studio yang berbasis interaktif memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri, mengulang bagian yang belum dipahami, dan berinteraksi dengan konten yang disajikan. Fitur-fitur ini memperkuat prinsip belajar mandiri (self-directed learning) dan membantu siswa untuk mengembangkan otonomi belajar. Menurut Knowles, pembelajaran yang efektif harus memberi kesempatan bagi siswa untuk mengontrol proses belajarnya sendiri, dan media digital interaktif adalah alat yang sangat mendukung prinsip ini¹⁰.

Dalam pembelajaran materi Sujud Sahwi yang bersifat konseptual dan prosedural, media visual seperti Autoplay Studio memberikan kejelasan struktur materi dan urutan gerakan yang harus dilakukan. Penggunaan animasi dan narasi membantu siswa memahami tidak hanya apa yang harus dilakukan, tetapi juga mengapa hal itu dilakukan. Ini sejalan dengan pendekatan meaningful learning dari Ausubel, yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi baru dengan struktur kognitif yang sudah ada pada siswa¹¹.

Efektivitas media ini juga diperkuat oleh data observasi yang menunjukkan adanya peningkatan interaksi siswa selama pembelajaran. Siswa lebih banyak mengajukan pertanyaan, menanggapi diskusi, dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap materi. Perilaku ini menunjukkan

bahwa media tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memotivasi siswa untuk belajar secara aktif. Dalam teori motivasi belajar dari Deci dan Ryan, perasaan kompeten dan otonomi menjadi kunci meningkatnya motivasi intrinsik siswa¹².

Berdasarkan hasil pre-test, post-test, uji statistik, analisis N-Gain, dan data observasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay Studio efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Sujud Sahwi. Keefektifan ini meliputi aspek kognitif (peningkatan pemahaman), afektif (minat dan keterlibatan), serta psikomotorik (kemampuan mengikuti urutan gerakan ibadah). Dengan demikian, media ini bukan hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Temuan ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan media pembelajaran digital yang kontekstual dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang mendorong personalisasi pembelajaran dan penggunaan teknologi digital, media seperti Autoplay Studio dapat menjadi alternatif pembelajaran yang relevan, inovatif, dan berdampak. Penggunaan media ini dapat diperluas untuk materi-materi lainnya dalam PAI, bahkan dalam mata pelajaran lain, dengan penyesuaian konten dan desain sesuai kebutuhan

Efektivitas suatu media pembelajaran bukan hanya dinilai dari tingginya angka hasil belajar, tetapi juga dari bagaimana media tersebut

memfasilitasi proses belajar yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan. Berdasarkan bukti empiris dari penelitian ini, media Autoplay Studio telah memenuhi syarat tersebut dan menunjukkan potensi besar untuk diintegrasikan dalam praktik pembelajaran di kelas secara lebih luas.

B. Rekomendasi Pemanfaatan, Penyebarluasan, dan Pengembangan Produk ke Depan

1. Rekomendasi Pemanfaatan Produk

Penelitian ini telah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay Media Studio* yang dirancang untuk menunjang pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Sujud Sahwi di kelas VII SMP Negeri 6 Denpasar. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, serta tanggapan positif dari guru dan peserta didik, media ini dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. *Autoplay Media Studio* terbukti mampu menumbuhkan minat belajar, meningkatkan pemahaman konsep ibadah, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Oleh sebab itu, guru PAI disarankan untuk mengintegrasikan media ini sebagai alternatif inovatif dalam penyampaian materi yang bersifat konseptual dan aplikatif, guna meningkatkan efektivitas dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran berbasis Autoplay yang telah dikembangkan ini memiliki potensi untuk disebarluaskan secara lebih luas, tidak hanya terbatas

pada lingkungan SMP Negeri 6 Denpasar, melainkan juga dapat digunakan oleh sekolah-sekolah lain di jenjang yang setara, baik di wilayah Kota Denpasar maupun di luar daerah. Bahkan, madrasah tsanawiyah atau lembaga pendidikan Islam lainnya dapat turut memanfaatkan produk ini, terutama pada topik-topik ibadah yang bersifat praktis. Meskipun demikian, dalam proses diseminasi, penting untuk tetap memperhatikan konteks karakteristik peserta didik dan kebutuhan spesifik masing-masing satuan pendidikan. Penyesuaian dengan lingkungan belajar, kesiapan sarana teknologi, serta kompetensi guru dalam mengoperasikan media digital menjadi faktor penentu keberhasilan pemanfaatan produk ini secara optimal.

3. Pengembangan Produk di Masa Mendatan

Meskipun media pembelajaran berbasis Autoplay ini telah dikembangkan dan diuji secara terbatas, peneliti menyadari bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan dan perluasan pengembangan produk ke depan. Oleh karena itu, penelitian ini dapat menjadi landasan awal bagi inovasi lanjutan yang lebih komprehensif. Adapun beberapa saran pengembangan yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat dikembangkan dalam format digital interaktif berbasis aplikasi mobile atau website, sehingga lebih fleksibel, mudah diakses melalui berbagai perangkat digital, dan mendukung pembelajaran jarak jauh maupun blended learning.

- b. Dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, guru perlu lebih kreatif dan adaptif dalam menggunakan media pembelajaran. Media Autoplay ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif, di mana siswa tidak hanya menyerap materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, eksplorasi mandiri, maupun simulasi ibadah melalui fitur interaktif.
- c. Penelitian ini masih terbatas pada satu topik pembelajaran dan satu tingkat kelas. Untuk itu, peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media serupa untuk topik-topik PAI lainnya, seperti bab shalat berjamaah, zakat, atau akhlak terpuji, serta diterapkan pada kelas VII atau IX agar cakupan penggunaannya menjadi lebih luas dan bermanfaat lintas jenjang.

Sebagai penutup, peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran konstruktif sangat dibutuhkan demi perbaikan media maupun metodologi pengembangan yang lebih baik di masa mendatang. Semoga produk ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam, serta menjadi inspirasi bagi pengembangan media ajar berbasis teknologi di berbagai satuan pendidikan. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. Buku Terlengkap Teori-Teori Pendidikan Klasik hingga Kontemporer. Yogyakarta: IRCiSoD, 2017.
- Arsyad, Azhar. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Astuti, Dwi. “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga IPA Fisika Berbasis Adobe Flash untuk Siswa SMP/MTs Kelas VII Pokok Bahasan Pesawat Sederhana.” Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2017.
- Budiman, Heri. “Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017).
- Campbell, Donald T., and Julian C. Stanley. *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Boston: Houghton Mifflin, 1963.
- Fredricks, Jennifer A., Phyllis C. Blumenfeld, and Alison H. Paris. “School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence.” *Review of Educational Research* 74, no. 1 (2004): 59–109.
- Ghasemi, Asghar, and Saleh Zahediasl. “Normality Tests for Statistical Analysis: A Guide for Non-Statisticians.” *International Journal of Endocrinology and Metabolism* 10, no. 2 (2012): 486–489.
- Hake, Richard R. “Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses.” *American Journal of Physics* 66, no. 1 (1998): 64–74.
- Heinich, Robert, Michael Molenda, James D. Russell, and Sharon E. Smaldino. *Instructional Media and Technologies for Learning*. 7th ed. Upper Saddle River, NJ: Prentice-Hall, 2002.
- Hernawati, K. Modul Autoplay Document Transcrip. n.d. Accessed at <http://www.slideshare.net/WaNnaBeliKeHim/modul-autoplay>
- Kearsley, Greg, and Ben Shneiderman. “Engagement Theory: A Framework for Technology-Based Teaching and Learning.” *Educational Technology* 38, no. 5 (1998): 20–23.
- Keller, John M. *Motivational Design for Learning and Performance: The ARCS Model Approach*. New York: Springer, 2010.
- Knowles, Malcolm S. *The Adult Learner: A Neglected Species*. 3rd ed. Houston, TX: Gulf Publishing, 1984.

- Mahardika, A. I., K. Nisa, and M. Wati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Autoplay Media Studio* pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis di SMA." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin* 1, no. 1 (2017).
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- Munir. "Tentang *Autoplay Media Studio*." 2012. Accessed at <http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>.
- Nasution, L. Fiqh 1. Jakarta: Logos, 1998.
- Nielsen, Jakob. *Usability Engineering*. San Diego, CA: Academic Press, 1994.
- Nieveen, Nienke. "Prototyping to Reach Product Quality." In *Design Approaches and Tools in Education and Training*, edited by J. van den Akker et al., 125–135. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999.
- Paivio, Allan. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press, 1986.
- Piaget, Jean. *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press, 1952.
- Pratama, Y., and Y. A. Agung. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo." *Jurnal Pendidikan Elektro Universitas Negeri Surabaya* 6, no. 1 (2017).
- Ramayulis. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2012.
- Rasyid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2010.
- Reigeluth, Charles M., ed. *Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory*. Vol. II. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1999.
- Ribab Sibilana, A. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Pendidikan Agama Flash untuk Kelas XI di SMA Negeri 2 Malang." Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.
- Risyda Shubhi, M. L., Widiyanti, and Yoto. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Autoplay Media Studio* 8 pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X di SMK Nasional Malang."

- Jurnal Pendidikan Profesional 4, no. 1 (2015).
- Rose, David H., and Anne Meyer. *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*. Alexandria, VA: ASCD, 2002.
- Sabiq, Sayyid. *Fikih Sunnah 4*. Bandung: PT Al-Ma'arif, 2003.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Schunk, Dale H. *Learning Theories: An Educational Perspective*. 6th ed. Boston: Pearson Education, 2012.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and James D. Russell. *Instructional Technology and Media for Learning*. 12th ed. Pearson Education, 2019.
- Sohibun, and Ade F. Y. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive." *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2, no. 2 (2017).
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Supriyadi, D. *Sejarah Hukum Islam: Dari Kawasan Jazirah Arab sampai Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, 2007.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Umar, Bukhari. *Hadits Tarbawi: Pendidikan dalam Perspektif Hadits*. Jakarta: Amzah, 2014.
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
- Wati, Erna R. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.
- Zaenudin. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqh melalui Penerapan Strategi Bingo." *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* 10, no. 2 (2015).



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website : <http://pasca.uinkhas.ac.id>



SURAT KETERANGAN PLAGIASI

Nomor : 3044/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/10/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan ini menerangkan bahwa telah dilakukan cek similaritas* terhadap naskah Tesis mahasiswa sebagai berikut :

Nama	: Siti Hafisah
NIM	: 243206030027
Prodi	: Pendidikan Agama Islam
Jenjang	: Magister (S2)

Telah dilakukan *Similarity Check* menggunakan aplikasi Turnitin pada tanggal 29 Oktober 2025 dengan hasil sebagai berikut : Tingkat Kesamaan diseluruh Tesis (*Similarity Indeks*) adalah 13 %.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tesis.



Jember, 29 Oktober 2025
a.n. Direktur,
Wakil Direktur

Dr. H. Saihan, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197202172005011001

*Menggunakan Aplikasi Turnitin



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 1

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website: <http://pasca.uinkhas.ac.id>



No : B.1030/Un.22/DPS.WD/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian untuk Penyusunan Tugas Akhir Studi

Yth.
Kepala SMPN 6 Denpasar
Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, kami mengajukan permohonan izin penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk keperluan penyusunan tugas akhir studi mahasiswa berikut ini:

Nama : Siti Hafsa
NIM : 243206030027
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : Magister (S2)
Waktu Penelitian : 3 Bulan (terhitung mulai tanggal diterbitkannya surat)
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Jember, 4 Mei 2025
An. Direktur,
Wakil Direktur



Saihan

Tembusan :
Direktur Pascasarjana



Dokumen ini telah dianda tangani secara elektronik.
Token : KyW3L9R7



BLU

Lampiran 2

Angket Validasi Materi

Nama Peneliti : Siti Hafsah

Judul Penelitian : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar*

Nama Validator (Ahli Materi): Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd

✦ **Petunjuk Pengisian:**

Berikan penilaian Anda terhadap aspek materi media pembelajaran dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan pendapat Anda.

No.	Aspek Penilaian	Skor 1 (Sangat Kurang)	Skor 2 (Kurang)	Skor 3 (Cukup)	Skor 4 (Baik)	Skor 5 (Sangat Baik)
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian isi materi dengan Kurikulum PAI SMP					
3	Keakuratan dan kejelasan konsep Fiqih					
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					
5	Kelengkapan materi (mencakup definisi, syarat, tata cara, hikmah)					
6	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas VII					
7	Kesesuaian contoh/contoh kasus yang digunakan					
8	Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa					
9	Konsistensi urutan penyajian materi (sistematis)					
10	Daya tarik materi secara substansi (memotivasi siswa belajar)					

A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

B. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- Layak untuk diujicobakan.
- Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,

Ahli Media

Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd

Lampiran 3

Angket Validasi Media

Nama Peneliti : Siti Hafsah

Judul Penelitian : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar*

Nama Validator (Ahli Media) : Dr. H. Moh. Anwar, M.Pd

✦ **Petunjuk Pengisian:**

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap aspek teknis dan tampilan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* yang telah dikembangkan, dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

No.	Aspek Penilaian	Skor 1 (Sangat Kurang)	Skor 2 (Kurang)	Skor 3 (Cukup)	Skor 4 (Baik)	Skor 5 (Sangat Baik)
1	Tampilan antarmuka media menarik dan sesuai dengan karakter siswa					
2	Desain media konsisten dan mudah dipahami					
3	Navigasi tombol dalam media berjalan dengan baik dan responsif					
4	Pemilihan warna, font, dan layout mendukung kenyamanan belajar					
5	Media dapat dijalankan di perangkat komputer/laptop dengan baik					
6	Integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video, kuis) berjalan optimal					
7	Media memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa					
8	Media bebas dari bug/kesalahan teknis					
9	File output (.exe) mudah diakses dan dijalankan					

10	Media mendukung efektivitas proses pembelajaran berspektif kurikulum cinta					
----	----------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	--

D. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

E. Komentar/ Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- Layak untuk diujicobakan.
- Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember,

Ahli Media

Dr. H. Moh. Anwar, M.Pd

Lampiran 4

Hasil Angket Validasi Materi

Nama Peneliti : Siti Hafsah

Judul Penelitian : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar*

Nama Validator (Ahli Materi): Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd

✦ **Petunjuk Pengisian:**

Berikan penilaian Anda terhadap aspek materi media pembelajaran dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor sesuai dengan pendapat Anda.

No.	Aspek Penilaian	Skor 1 (Sangat Kurang)	Skor 2 (Kurang)	Skor 3 (Cukup)	Skor 4 (Baik)	Skor 5 (Sangat Baik)
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian isi materi dengan Kurikulum PAI SMP					✓
3	Keakuratan dan kejelasan konsep Fiqih				✓	
4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
5	Kelengkapan materi (mencakup definisi, syarat, tata cara, hikmah)					✓
6	Kedalaman materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa kelas VII				✓	
7	Kesesuaian contoh/contoh kasus yang digunakan				✓	
8	Relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari siswa					✓
9	Konsistensi urutan penyajian materi (sistematis)				✓	

10	Daya tarik materi secara substansi (memotivasi siswa belajar)					√
----	---------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---

A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

B. Komentar/ Saran

Modul ajar lengkapi strategi pembelajaran, daftar Pustaka masih kosong, untuk materi dibuat powerpoint.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- ☒ b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 3 Juni 2025

Ahli Media



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd

Lampiran 5

Hasil Angket Validasi Media

Nama Peneliti : Siti Hafsa

Judul Penelitian : *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio untuk Meningkatkan*

Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar

Nama Validator (Ahli Media) : Dr. H. Moh. Anwar, M.Pd

✦ **Petunjuk Pengisian:**

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap aspek teknis dan tampilan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* yang telah dikembangkan, dengan cara memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

No.	Aspek Penilaian	Skor 1 (Sangat Kurang)	Skor 2 (Kurang)	Skor 3 (Cukup)	Skor 4 (Baik)	Skor 5 (Sangat Baik)
1	Tampilan antarmuka media menarik dan sesuai dengan karakter siswa					✓
2	Desain media konsisten dan mudah dipahami					✓
3	Navigasi tombol dalam media berjalan dengan baik dan responsif					✓
4	Pemilihan warna, font, dan layout mendukung kenyamanan belajar				✓	
5	Media dapat dijalankan di perangkat komputer/laptop dengan baik					✓
6	Integrasi multimedia (teks, gambar, audio, video, kuis) berjalan optimal					✓
7	Media memberikan pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa				✓	
8	Media bebas dari bug/kesalahan teknis				✓	
9	File output (.exe) mudah diakses dan dijalankan				✓	

10	Media mendukung efektivitas proses pembelajaran berspektif kurikulum cinta					✓
----	----------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--	---

A. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

No.	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

B. Komentar/ Saran

Judul “VIDEO SUJUD SAHWI” terlalu kecil Judul diperbesar dan tegas
Sebelum revisi, peserta peserta didik...” yang seharusnya cukup satu. Font judul “BAB 4” dan subjudul terlalu kecil

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan:

- a. Layak untuk diujicobakan.
- ☒ b. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.
- c. Tidak layak untuk diujicobakan.

Jember, 17 Juni 2025

Ahli Media



Dr. H. Moh. Anwar, M.Pd



Lampiran 6

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio

Mata Pelajaran: Pendidikan Agama Islam

Kelas: VII SMP Negeri 6 Denpasar

Identitas Responden

- Nama :

- **Kelas :**
- **Jenis Kelamin :** Laki-laki / Perempuan (lingkari salah satu)
- **Usia :** tahun

Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan saksama. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian:

- **SS** = Sangat Setuju
- **S** = Setuju
- **KS** = Kurang Setuju
- **TS** = Tidak Setuju
- **STS** = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar menggunakan media Autoplay Studio.					
2	Media Autoplay Studio membuat saya lebih mudah memahami materi Sujud Sahwi.					
3	Tampilan media pembelajaran ini menarik dan tidak membosankan.					
4	Saya menjadi lebih semangat belajar PAI dengan bantuan media ini.					
5	Media Autoplay membantu saya memahami pelajaran lebih cepat dibandingkan buku teks.					
6	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri tanpa bantuan guru.					
7	Isi media sesuai dengan materi yang saya pelajari di kelas.					
8	Saya memahami tata cara Sujud Sahwi lebih jelas melalui media ini.					
9	Saya berharap media seperti ini digunakan pada pelajaran PAI lainnya.					
10	Media Autoplay ini membantu saya meningkatkan nilai pada pelajaran PAI.					

Saran atau Masukan

Tuliskan pendapat, kritik, atau saran Anda mengenai penggunaan media Autoplay Studio:

.....

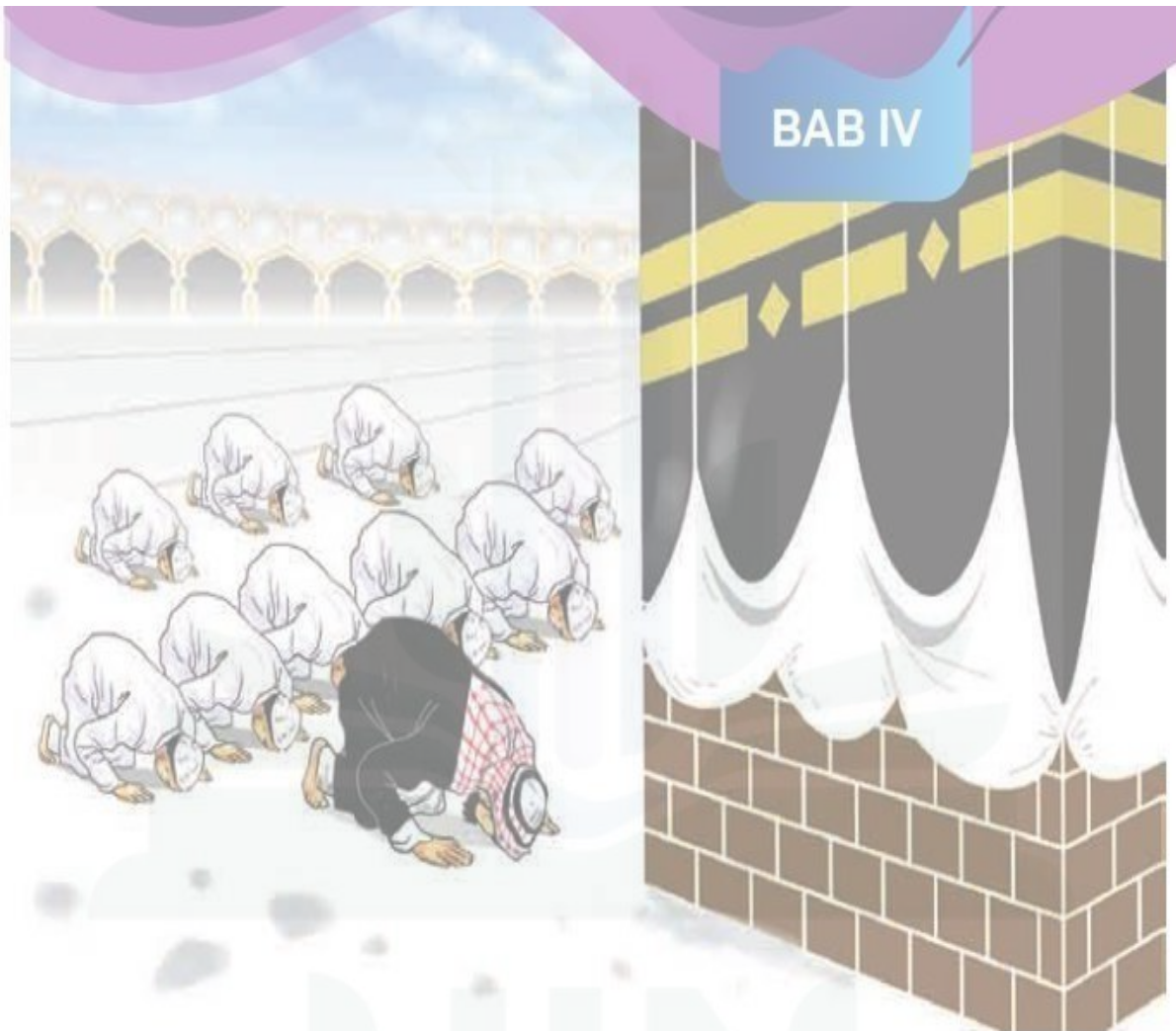


UIN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER**

MODUL AJAR



**MENGAGUNGKAN ALLAH SWT.
DENGAN TUNDUK PADA PERINTAH-NYA**

Informasi Umum

Satuan Pendidikan	SMP N 6 Denpasar
Kelas/Fase/Semester	VII/D/Ganjil
Tahun Pelajaran	2024/2025

Domain/Topik	Mengagungkan Allah SWT dengan Tunduk pada Perintah-Nya
Sub Materi	Sujud Sahwi
Alokasi Waktu	3 × 40 menit (3 JP)
Kompetensi Awal	Sebelum mempelajari materi peran aktivitas salat sebagai bentuk penjagaan atas diri sendiri dari keburukan.
Profil Pelajar Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri (memiliki inisiatif dan bekerja secara mandiri dalam melaksanakan keterampilan proses, percaya diri, mengembangkan kendali serta disiplin diri) 2. Bernalar kritis (mampu memproses informasi dan gagasan, melakukan evaluasi terhadap prosedur yang dilakukan, mengevaluasi serta merefleksi pemikiran) 3. Bergotong-royong (berkolaborasi dalam menyelesaikan proyek, melakukan komunikasi untuk mencapai tujuan bersama)
Sarana dan Prasarana	Laptop, LCD Proyektor, HP, jaringan internet, auto play, CD room
Target Peserta Didik	Siswa reguler
Strategi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model Pembelajaran: <i>Discovery Learning</i> 2. Metode Pembelajaran: Diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan 3. Pendekatan: Saintifik


A. Kompetensi Inti

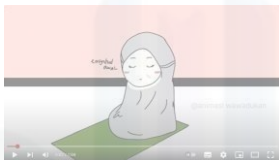
Capaian Pembelajaran	Pada akhir Fase D, pada elemen fikih, peserta didik memahami internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah salat, memahami konsep mu'āmalah, riba, rukhsah, serta mengenal beberapa mazhab fikih, dan ketentuan mengenai ibadah qurban.
Tujuan Pembelajaran	Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> peserta didik dapat menjelaskan pengertian sujud sahwi, menjelaskan tata cara sujud sahwi, menjelaskan manfaat sujud sahwi secara tepat.
Pemahaman Bermakna	Pemahaman peserta didik terhadap materi sujud sahwi dapat membantu mereka dalam kegiatan sehari-hari saat mereka lupa dengan rakaat sholat yang sedang mereka kerjakan. Selain itu, peserta didik juga dapat memperoleh informasi lain tentang manfaat sujud sahwi.
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian pernah lupa rakaat saat sholat fardhu? 2. Apa yang akan kalian lakukan saat lupa dengan rakaat sholat fardhu?

Persiapan Kegiatan Pembelajaran	<p>Sebelum melaksanakan pembelajaran, persiapan kegiatan pembelajaran yang dilakukan seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru merencanakan modul ajar sebagai acuan pembelajaran 2. Guru menentukan Capaian Pembelajaran 3. Guru menentukan Alur Tujuan Pembelajaran 4. Guru melakukan asesmen diagnostic pada peserta didik 5. Guru menentukan model pembelajaran 6. Guru membuat evaluasi 7. Guru membuat bahan ajar 8. Guru membuat media ajar
---------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

B. Kegiatan Pembelajaran

TAHAP PEMBELAJARAN	KEGIATAN GURU	KEGIATAN SISWA	ALOKASI WAKTU
A. Kegiatan Pendahuluan			
Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka 2. Pelajaran dengan mengucapkan salam 3. Guru meminta ketua kelas membaca doa sebelum memulai pembelajaran 4. Guru memeriksa Kehadiran peserta didik 5. Guru melakukan <i>ice breaking</i> 6. Guru menyampaikan acuan materi yang akan dipelajari yaitu: Sujud Sahwi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik Menjawab salam dari guru 2. Ketua kelas Memimpin teman Temannya untuk berdoa 3. Peserta didik bersama-sama menyanyikan lagu Indonesia Raya 4. Peserta didik menyimak penjelasan guru 	5 menit

Apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengaitkan materi yang akan disampaikan dengan pengalaman yang pernah dialami peserta didik terkait dengan sujud sahwi. 2. Guru mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan Pelajaran yang akan dilakukan. “Apakah kalian pernah lupa rokaat saat sholat fardhu? Apa yang akan kalian lakukan saat lupa dengan rokaat sholat fardhu?” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak penjelasan guru 2. Peserta didik melakukan tanya jawab terkait materi yang akan diajarkan. 	10 menit
Motivasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan asesmen diagnostik untuk mengetahui gambaran pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik terkait sujud sahwi pada QR CODE dibawah ini:  2. Guru menyampaikan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan asesmen diagnostik pada google form selama 5 menit. 2. Peserta didik menyimak penyampaian guru. 	10 menit

B. Kegiatan Inti (<i>Discovery Learning</i>)			
Pemberian rangsangan (<i>Stimulation</i>)	<p>1. Peserta didik diberi rangsangan untuk merumuskan perhatian pada materi Sujud Sahwi melalui penayangan video lupa rokaat sholat.</p>  <p>2. Guru melakukan panggilan ide, dimana peserta didik dihadapkan pada pengamatan video yang telah ditayangkan. Guru akan bertanya “Apakah kalian pernah mengalami situasi tersebut? Apakah kalian mengulangi sholat tersebut? Apakah kalian tetap Melanjutkan sholat tersebut?”</p>	<p>1. Peserta didik Mengamati video pada di autoplay (Saintifik–mengamati)</p>	15 menit


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Identifikasi masalah (problem statement)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersilahkan peserta didik bertanya dan berdiskusi serta mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan terkait Video yang ditayangkan. Dimana pertanyaan tersebut akan dijawab melalui kegiatan belajar. Diantaranya adalah pertanyaan sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> a. Apaitusujud sahwi? b. Apa manfaat dari sujud sahwi? 2. Gurumembagi pesertadidikke dalam 4kelompokyang masing-masing terdiri dari 4-5 orang secara heterogen dan terdiri atas berbagai level kognitif. 3. Gurumemberikan penjelasan mengenai mekanisme pengerjaan LKPD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan tanya jawab dan diskusi dengan guru. (Saintifik menanya) 2. Pesertadidik berpindah tempat Duduk sesuai dengan anggota kelompoknya 3. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait mekanisme pengerjaan LKPD 	20 menit
Pengumpulan data (data collecting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gurumeminta peserta didik secara berkelompok mengumpulkan informasi untuk membangun ide dan pemahaman mereka terkait materi dalam LKPD/aktivitas belajar melalui kegiatanstudi literatur tentang sujud sahwi. 2. Guru memfasilitasi Peserta didik untuk melakukan panggilan informasi terkait pertanyaan yang belum dipahami 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi, mengumpulkan ide, dan melakukan studi literatur untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait sujud sahwi. (Saintifik – Mengumpulkan informasi) 2. Peserta didik bertanya kepada guru mengenai materi yang belum dipahami 	15 menit

Pengolahan data (data processing)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memfasilitasi peserta didik untuk bertanya terkait Kesulitan dalam pengerjaan LKPD 2. Guru melakukan Observasi untuk Menilai sikap dan Keterampilan peserta didik selama kegiatan diskusi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik berdiskusi dan bertukar informasi bersama teman sekelompoknya untuk menjawab pertanyaan pada LKPD dengan difasilitasi oleh guru 2. Peserta didik bersama kelompoknya mendiskusikan hasil diskusi dan mengolah informasi yang didapatkan guna menjawab pertanyaan yang terdapat pada LKPD. (Saintifik-Menalar) 	15 menit
Memverifikasi (verification)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta perwakilan peserta didik pada kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya 2. Guru memfasilitasi peserta didik dalam mengkonfirmasi hasil diskusi 3. Guru memfasilitasi dan membimbing peserta didik untuk membuat kesimpulan terkait materi sujud sahwi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dalam perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. (Saintifik–Mengkomunikasikan) 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru mengkonfirmasi hasil diskusi dan membuat kesimpulan terkait materi sujud sahwi 	10 menit

Menarik Kesimpulan (<i>generalization</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan penguatan mengenai materi sujud sahwi 2. Gurudan peserta Didikb erdiskusi untuk menyimpulkan materi sujud sahwi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak penguatan materi yang disampaikan guru 2. Peserta didik Bersama guru Menyimpulkan materi sujud sahwi 	10 menit
-------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

C. Kegiatan Penutup			
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan evaluasi pembelajaran dengan quizziz.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Gurumeminta peserta didik untuk merefleksikan kegiatan belajar hari ini 3. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama dan mengucapkan salam. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengerjakan quizziz. 2. Peserta didik merefleksikan pembelajaran hari ini. 3. Peserta didik Bersama guru berdoa bersama. 4. Peserta didik menjawab salam 	10 menit

C. Asesmen

Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
Afektif (Sikap)	Observasi	Lembar Observasi Penilaian Sikap
Psikomotor (Keterampilan)	Observasi dan Instrumen Penilaian	Unjuk Kerja
Kognitif (Pengetahuan)	Tes Tertulis	Pilihan Ganda

D. Remedial dan Pengayaan

1. Remedial dilakukan bagi peserta didik yang belum mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) berupa tes tertulis dan dilaksanakan di luar jam pembelajaran.
2. Pengayaan dilakukan bagi peserta didik yang sudah mencapai atau melampaui KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) berupa tugas mandiri.

E. Lampiran

1. Bahan Ajar
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
3. Instrumen Evaluasi

Daftar Pustaka

4. https://youtu.be/T7yx-o6L6PI?si=Ea_v-NAU-pFevxlt
5. Suryadi, Rudi Ahmad dan Sumiyati. 2021. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Publikasi Kemendikbudristek.

Denpasar, 2 Juli 2025

Kepala SMP Negeri 6 Denpasar

Guru PAI

Dra. Ni Nyoman Suci, M.Pd.
NIP. 196602171990022003

Siti Hafsa, S.Pd.I
NIP. 198304202024212002

Lampiran Penilaian Asesmen

6. Format Penilaian Afektif

Observasi dari Guru

No	Nama Peserta Didik	Nilai Afektif			Catatan
		Kemandirian	Kritis	Gotong-royong	
1.					
2.					
3.					
4.					
5.	dst				

$$\text{skor maksimal}$$

$$\times 100$$

Kategori:

A : Sangat Baik, jika skor yang didapat $75 < \text{skor akhir} < 100$ B : Baik, jika skor yang didapat $50 < \text{skor akhir} < 75$ C : Cukup baik, jika skor yang didapat $25 < \text{skor akhir} < 50$ D : Kurang baik, jika skor yang didapat < 25

Rubrik Penilaian Afektif

Aspek yang Dinilai	Sub Indikator Aspek	Kriteria Penilaian
Kemandirian	a. Memperhatikan penjelasan guru b. Mengerjakan tugas tepat waktu c. Membuat catatan materi pembelajaran d. Mencari sumber lain terkait materi pembelajaran	4 = Jika 4 point dilakukan 3 = Jika 3 point dilakukan 2 = Jika 2 point dilakukan 1 = Jika 1 point dilakukan
Gotong-royong	a. Terlibat aktif dalam diskusi dan kerja kelompok b. Tidak mendahulukan kepentingan pribadi c. Saling membantu dalam mengerjakan tugas kelompok d. Memiliki tujuan yang sama dalam satu kelompoknya	4 = Jika 4 point dilakukan 3 = Jika 3 point dilakukan 2 = Jika 2 point dilakukan 1 = Jika 1 point dilakukan
Kritis	a. Memberikan pertanyaan Ketika jalannya pembelajaran atau diskusi b. Menjawab pertanyaan yang diberikan dengan baik	4 = Jika 4 point dilakukan 3 = Jika 3 point dilakukan 2 = Jika 2 point dilakukan 1 = Jika 1 point dilakukan
	c. Menyanggah atau menambahkan jawaban yang salah atau kurang tepat d. Memperhatikan jawaban pertanyaan yang diajukan dengan baik	

7. Format Penilaian Psikomotor (Keterampilan)

a. Penilaian peresentasi

No.	Kelompok	Perwakilan Kelompok	Indikator			
			A	B	C	D
1.	Kelompok 1					
2.	Kelompok 2					
3.	Kelompok 3					
4.					

Rubrik Penilaian

Aspek yang dinilai	Tingkat kemampuan (Skor/Kriteria)			
	1	2	3	4
Sistematika presentasi				
Penggunaan bahasa				
Intonasi dan artikulasi				
Kemampuan menanggapi dan menjawab pertanyaan				

Keterangan:

Indikator	Aspek yang Dinilai	Kriteria Penskoran
A	Sistematika presentasi	1 = Materi disampaikan tidak runtut dan tidak sistematis 2 = Materi disampaikan kurang runtut tetapi sistematis 3 = Materi disampaikan runtut tetapi kurang sistematis 4 = Materi disampaikan runtut dan sistematis
B	Penggunaan bahasa	1 = Bahasa yang digunakan sangat mudah dipahami 2 = Bahasa yang digunakan cukup mudah dipahami 3 = Bahasa yang digunakan kurang mudah dipahami 4 = Bahasa yang digunakan tidak mudah dipahami
C	Intonasi dan artikulasi	1 = Presentasi dengan intonasi yang tidak tepat dan artikulasi yang tidak jelas 2 = Presentasi dengan intonasi yang kurang tepat tetapi artikulasi yang jelas 3 = Presentasi dengan intonasi yang tepat tetapi artikulasi yang kurang jelas 4 = Presentasi dengan intonasi yang tepat dan artikulasi yang jelas
D	Kemampuan menanggapi dan menjawab pertanyaan	1 = Menanggapi dan menjawab pertanyaan/sanggahan dengan terbata-bata dan tidak disertai bukti/teori 2 = Menanggapi dan menjawab pertanyaan/sanggahan disertai bukti/teori tetapi tidak lengkap 3 = Menanggapi dan menjawab pertanyaan/sanggahan dengan lancar tetapi tidak disertai bukti /teori 4 = Menanggapi dan menjawab pertanyaan/sanggahan dengan lancar dan disertai bukti/teori

A: Sangat baik, jika skor yang didapat 75 – 100

B: Baik. Jika skor yang didapat 50 - < 75

C: Cukup, jika skor yang didapat 25 - < 50

D: kurang, jika skor yang di dapat < 25

8. Format Penilaian Kognitif

Instansi sekolah : SMP Negeri 6

Denpasar Jumlah soal 10

Mata pelajarann : PAI

Penyusun : Siti Hafsah,

S.Pd.I Alokasi waktu : 10 menit

Alur Tujuan Pembelajaran	Peserta didik dapat peserta didik dapat menjelaskan pengertian sujud sahwi, menjelaskan tata cara sujud sahwi, menjelaskan manfaat sujud sahwi secara tepat..
Alat	Quizizz

Soal Pilihan Ganda:

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	D	10
2.	C	10
3.	A	10
4.	D	10
5.	A	10
6.	D	10
7.	C	10
8.	B	10
9.	C	10
10.	A	10
Total Skor		100

LAMPIRAN

1. Bahan Ajar (materi)

Materi PAI Kelas VII: Sujud Sahwi**SMP Negeri 6 Denpasar – Tahun Pelajaran
2024/2025****A. Pengertian Sujud Sahwi**

Sujud sahwi adalah dua kali sujud yang dilakukan dalam salat untuk menutupi kekurangan akibat lupa (sahw) saat salat.

B. Penyebab Sujud Sahwi

Beberapa penyebab sujud sahwi antara lain:

- Lupa jumlah rakaat
- Lupa membaca tasyahud awal
- Menambah gerakan salat
- Meninggalkan sunnah ab'ad karena lupa

C. Tata Cara Sujud Sahwi

Tata cara sujud sahwi adalah sebagai berikut:

- Dilakukan dua kali sujud
- Bisa dilakukan sebelum atau sesudah salam
- Duduk sejenak di antara dua sujud
- Bacaan: "Subhāna man lā yānāmu wa lā yas-hū"

(Maha Suci Dzat yang tidak tidur dan tidak lupa.)

D. Manfaat Sujud Sahwi

Manfaat dari sujud sahwi antara lain:

- Menunjukkan ketaatan kepada Allah
- Menjaga kesempurnaan salat
- Melatih fokus saat salat
- Memberikan ketenangan hati

E. Dalil Sujud Sahwi

“Jika salah seorang di antara kalian ragu dalam shalatnya, maka hendaknya dia memilih yang paling yakin (jumlah rakaat yang lebih sedikit), kemudian sujud dua kali.” (HR. Muslim)

2. LKPD

LKPD PAI

Nama :

Kelas :

SUJUD SAHWI

Petunjuk Penggunaan LKPD

- Bacalah doa sebelum mengerjakan.

Capaian Pembelajaran :

Peserta didik memahami internalisasi nilai-nilai dalam sujud dan ibadah salat, memahami konsep mu'amalah, riba, rukhsah, serta mengenal beberapa mazhab fikih, dan ketentuan mengenai ibadah qurban.

Tujuan Pembelajaran :

Peserta didik dapat menjelaskan pengertian sujud sahwī, menjelaskan tata cara sujud sahwī, menjelaskan manfaat sujud sahwī secara tepat.

Pertanyaan :

1. Tulislah niat sujud sahwī dengan tulisan arab beserta artinya
2. Sebutkan 5 manfaat dari sujud sahwī
3. Tuliskan langkah-langkah sujud sahwī secara urut

Lampiran 8

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio
Mata Pelajaran: Pendidikan Agama Islam
Kelas: VII SMP Negeri 6 Denpasar

Identitas Responden

- Nama : Natya Siliqis Tadras Serry
- Kelas : 7
- Jenis Kelamin : Laki-laki (Perempuan) (lingkari salah satu)
- Usia : 14 tahun

Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan saksama. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- KS = Kurang Setuju
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar menggunakan media Autoplay Studio.		✓			
2	Media Autoplay Studio membuat saya lebih mudah memahami materi Sujud Syukur.	✓				
3	Tampilan media pembelajaran ini menarik dan tidak membosankan.	✓				
4	Saya menjadi lebih semangat belajar PAI dengan bantuan media ini.	✓				
5	Media Autoplay membantu saya memahami pelajaran lebih cepat		✓			

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio

Mata Pelajaran: Pendidikan Agama Islam

Kelas: VII SMP Negeri 6 Denpasar

Identitas Responden

- Nama : Baba Suksma Nareswari
- Kelas : VII
- Jenis Kelamin : Laki-laki (Perempuan) (lingkari salah satu)
- Usia : 13 tahun

Petunjuk Pengisian

Bacalah setiap pernyataan dengan saksama. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.

Skala Penilaian:

- SS = Sangat Setuju
- S = Setuju
- KS = Kurang Setuju
- TS = Tidak Setuju
- STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	STS
1	Saya merasa senang belajar menggunakan media Autoplay Studio.		✓			
2	Media Autoplay Studio membuat saya lebih mudah memahami materi Sujud Syukur.		✓			
3	Tampilan media pembelajaran ini menarik dan tidak membosankan.		✓			
4	Saya menjadi lebih semangat belajar PAI dengan bantuan media ini.	✓				
5	Media Autoplay membantu saya memahami pelajaran lebih cepat	✓				

	dibandingkan buku teks.	✓				
6	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri tanpa bantuan guru.	✓				
7	Isi media sesuai dengan materi yang saya pelajari di kelas.	✓				
8	Saya memahami tata cara Sujud Syukur lebih jelas melalui media ini.	✓				
9	Saya berharap media seperti ini digunakan pada pelajaran PAI lainnya.	✓				
10	Media Autoplay ini membantu saya meningkatkan nilai pada pelajaran PAI.	✓				

Saran atau Masukan

Tuliskan pendapat, kritik, atau saran Anda mengenai penggunaan media Autoplay Studio:

penyajian menarik...sangat...menyengangkan...dan tidak...
membosankan

	dibandingkan buku teks.	✓				
6	Saya dapat menggunakan media ini secara mandiri tanpa bantuan guru.	✓				
7	Isi media sesuai dengan materi yang saya pelajari di kelas.	✓				
8	Saya memahami tata cara Sujud Syukur lebih jelas melalui media ini.	✓				
9	Saya berharap media seperti ini digunakan pada pelajaran PAI lainnya.	✓				
10	Media Autoplay ini membantu saya meningkatkan nilai pada pelajaran PAI.	✓				

Saran atau Masukan

Tuliskan pendapat, kritik, atau saran Anda mengenai penggunaan media Autoplay Studio:

Sangat menyenangkan membuat pelajaran lebih menarik

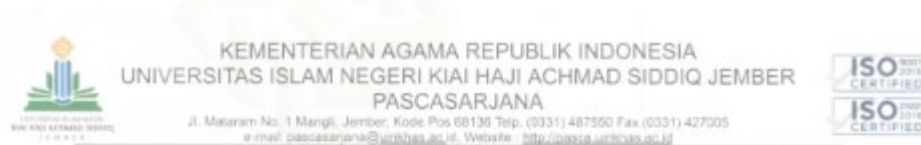
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

ACHMAD SIDDIQ

JEMBER

Lampiran 9

SURAT PERMOHONAN VALIDATOR



No : 1713 /Un.22/DPS.WD/PP.00.9/06/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd.
 di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama	: Siti Hafshah
NIM	: 243206030027
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Pembimbing 1	: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
Pembimbing 2	: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I.
Validator 1	: Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd.
Validator 2	: Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
Validator 3	: -
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 5 Juni 2025

a.n. Direktur,
 Wakil Direktur

Saihan
 Saihan





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
PASCASARJANA

Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005
e-mail: pascasarjana@uinkhas.ac.id, Website: <http://pascasarjana.uinkhas.ac.id>



No : 1713 /DPS.WD/PP.00.9/ C/2025
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Validasi

Kepada Yth.
Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, sehubungan dengan prosedur penelitian untuk menyelesaikan studi program Magister (S2) di Pascasarjana UIN KHAS Jember yang memerlukan validasi terkait media pembelajaran sebagai pelengkap penyusunan tesis, maka kami mohon Bapak/Ibu berkenan untuk menjadi validator mahasiswa berikut ini:

Nama	: Siti Hafsa
NIM	: 243206030027
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Pembimbing 1	: Prof. Dr. H. Mashudi, M.Pd.
Pembimbing 2	: Dr. H. Abd. Muhith, S.Ag, M.Pd.I.
Validator 1	: Dr. H. Moh. Anwar, S.Pd., M.Pd.
Validator 2	: Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I
Validator 3	: -
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 6 Denpasar

Bantuan Bapak/Ibu sangat diharapkan agar diketahui kegunaan, ketepatan dan kelayakan produk tesis tersebut. Berkaitan dengan pendanaan, dibebankan pada mahasiswa pemohon.

Demikian permohonan ini, atas perhatian dan izinnya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jember, 5 Juni 2025

a.n. Direktur,
Wakil Direktur

Saihan
Saihan

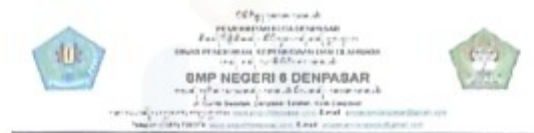
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



Lampiran 9

SURAT SELESAI PENELITIAN



Denpasar, 01 Juli 2025

Nomor : 400.3/123/SMPN6DPS/VII/2025
 Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
 di SMP Negeri 6 Denpasar

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Ni Nyoman Suci, M.Pd.
 Nip : 19660217 199002 2 003
 Pangkat : Pembina/IVc
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SMP Negeri 6 Denpasar

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : SITI HAFSAH
 Nim : 243206030027
 Asal Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri KHAS Jember
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam (S2)

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 6 Denpasar sejak bulan April 2025 sampai dengan Juni 2025 untuk memperoleh data guna Penyusunan Tugas Akhir Tesis dengan "Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay Studio untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP negeri 6 Denpasar".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10

Foto dokumentasi

Menyerahkan surat izin penelitian ke kepala sekolah



Guru Memulai pelajaran dengan berdoa



Guru Menyampaikan Materi dengan Produk yang sudah di kembangkan



Sesi Tanya Jawab dan Diskusi



Mengerjakan LKPD Berkelompok



Pengisian Angket Peserta Didik



BIODATA DIRI

Nama : Siti Hafsa
Tempat TTL : Denpasar, 20 April 1983
Alamat : Kampung Islam Kapaon Denpasar - Bali
Universitas : UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember
Fakultas : Pascasarjana
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Riwayat Pendidikan

SD / MI : SD Negeri 9 Pedungan Denpasar
SMP / MTS : SMP Muhammadiyah 1 Denpasar
SMA / MA : SMA PGRI 1 Denpasar
S1 : STIT Al Mustaqim Negara
S2 : UIN Kiai Achmad Shiddiq Jember

