

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATERI TATA CARA
SHOLAT UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 8 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
pendidikan (S.pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

AFRIANI

1902010103

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATERI TATA CARA
SHOLAT UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS
PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 8 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
pendidikan (S.pd) Pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo*



UIN PALOPO

Oleh

AFRIANI

1902010103

Pembimbing

- 1. Dr. Nurdin K, M.Pd.**
- 2. Hasriadi S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afriani
Nim : 1902010103
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan paliasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau piliran saya sendiri.

2. Seluruh dari bagian skripsi ini adalah karya saya sendiri kecuali kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segalah kekeliruan dan kesalahan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 6 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan



1902010103

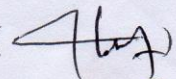
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* pada Materi Tata Cara Sholat untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMPN 8 Palopo yang ditulis oleh Afriani Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 1902010103, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, tanggal 07 Oktober 2025 M bertepatan dengan 15 Rabi'ul Akhir 1447 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

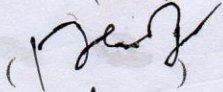
Palopo, 10 Oktober 2025

TIM PENGUJI

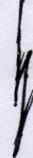
1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Ketua Sidang ()

2. Dr. Dodi Ilham, S.Ud., M.Pd.I.

Penguji I ()

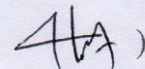
3. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd.

Penguji II ()

4. Dr. Nurdin K, M.Pd.

Pembimbing I ()

5. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing II ()

Mengetahui:



Rektor UIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19670516 200003 1 002



Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang senantiasa menganugraahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Pada Materi Tata Cara Sholat untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di SMPN 8 Palopo” setelah melalui proses yang cukup panjang. Salawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw. yang telah menebarkan permadani-permadani keislaman dimuka bumi ini sehingga menjadikan alam terang benderang di hiasi akan ilmu agama dan pengetahuan, serta keselamatan selalu menaungi keluarganya, sahabat dan para pengikut-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tidak terhingga kepada kedua orang tua tercinta yang paling berjasa dalam hidup penulis, Ayahanda Nurlan dan Ibunda Nurdiati. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan atas izin merantau, pegorbanan, doa, cinta kasih, nasihat dan motivasi yang tidak henti-hentinya untuk penulis, semoga Allah

Swt senantiasa menjaga keduanya dalam kebaikan dan kemudahan serta kerja keras dan pengorbananya semoga bernilai ibadah dan amal jariyah hingga akhir hayat, gelar hanyalah huruf selebihnya adalah bentuk bukti kepada kalian. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada keenam saudara-saudari penulis, fardiansyah, inkasari, aldiansyah, alamsyah, radika, bunga, terimakasih atas semua doa dan saran yang diberikan. Semoga kalian selalu dalam lindungan Allah Swt. Walaupun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, penulis dapat menyelesaikannya berkat bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak orang. penulis memberikan apresiasi dan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor UIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd Wakil Rektor 1 (Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan), Dr. Masruddin, S.S., M. Hum Wakil Rektor II (Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan) dan Dr. Takdir, S.H., M. H. Wakil Rektor III (Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama).
2. Prof. Dr. H. Sukirman Nurjan, S.S., M.Pd Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo, Dr.Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, Bapak Dr. Taqwa, M.Pd. Wakil Dekan III.
3. Dr. Andi Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd. Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Hasriadi S.Pd., M.Pd Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh staf Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah membantu dan mengarahkan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

4. Dr. Nurdin K, M.Pd. Pembimbing I dan Hasriadi, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan dan mengarahkan dalam rangka menyelesaikan Skripsi
5. Zainuddin S, S.E., M.Ak. Kepala Unit Perpustakaan serta staf dalam ruang lingkup UIN Palopo, yang telah membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan Skripsi ini.
6. Bahrum Satria S.Pd., M.M Kepala SMPN 8 Kota Palopo Dra. Hj. Rahayu D., M.Pd.I guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII, serta para guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dan bersedia untuk bekerja sama dengan penulis.
7. Siswa dan siswi SMPN 8 Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian Skripsi ini.
8. Terkhusus sahabatku Sukma Ayu, S.H terimakasih sudah menjadi sahabat disegalah kondisi dan tempat berkeluh kesah yang senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit dan senang,memberi dukungan serta motivasi dan memberikan doa setiap langkah yang penulis lalui sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman seperjuangan mahasiswa program studi Pendidikan Agama Islam UIN Palopo Angkatan 2019 (khususnya Kelas PAI C), terima kasih atas kenangan manis dan pahit yang pernah diukir bersama dalam menjalani hari-hari perkuliahan, semoga menjadi kenangan terindah dan tidak terlupakan
10. Teman-teman Posko KKN Desa Lumbewe dan keluarga besar Desa Lumbewe.

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini penulis ucapkan terima kasih.

Akhirnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga ibadah ini berhasil dan mendapat pahala yang besar dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi orang-orang yang membutuhkannya, Aamiin.

Palopo, 6 Oktober 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Afriani', with a stylized flourish at the end.

Afriani
1902010103

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	„sa	S	es(dengan titik atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	H	ha (dengan titik bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	„zal	Z	Zet (dengan titik diatas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Sad	.s	Es (dengan titik dibawah)
ض	.dad	.d	De(dengan titik dibawah)
ط	.ta	.t	Te(dengan titik dibawah)
ظ	.za	.z	Zet(dengan titik dibawah)
ع	„ain	„	Apostrof terbaik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	wau	W	We

1. Konsonan

هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	,	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak diawal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (,).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monotong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat, Translitenya sebagai berikut :

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
َ	<i>Fathah</i>	A	A
ِ	<i>Kasrah</i>	I	I
ُ	<i>Dammah</i>	U	U

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabunga huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِيْ	<i>Fathah dan Wau</i>	Ai	a dan i
اُوْ	<i>Fathah dan Wau</i>	A U	a dan u

3. maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ اِ اُ	<i>fathah dan alif atau yā'</i>	ā	a dan garis di atas
يَ	<i>kasrah dan yā</i>	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

مَاتَ: *māta*

رَمَى: *ramā*

قِيلَ: *qīla*

يَمُوتُ: *yamūtu*

4. Ta marbutah

Transliterasi untuk *tā'' marbūtah* ada dua, yaitu *tā'' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t].sedangkan *tā'' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā'' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā'' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ : *raudah al-atfāl*
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ : *al-madīnah al-fādilah*
الْحِكْمَةُ : *al-hikmah*

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanā</i>
نَجِّنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقُّ	: <i>al-haqq</i>
نُعِمْ	: <i>nu''ima</i>
عُدُّوْ	: „ <i>aduwwun</i>

Jika huruf ى ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi ī.

Contoh:

عَلِيٌّ	: „ <i>Alī</i> (bukan „ <i>Aliyy</i> atau <i>A''ly</i>)
عَرَبِيٌّ	: „ <i>Arabī</i> (bukan <i>A''rabiyy</i> atau „ <i>Arabiy</i>)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ٱ (*alif lam ma''rifah*). Dalam pedoman transliterasi seperti biasa, al-baik ketika ia diikuti huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ : *al-syamsu* (bukan *asy-syamsu*)

الزَّلْزَلَةُ : *al-zalزالah* (bukan *az-zalزالah*)

الْفَلْسَفَةُ : *al-falsafah*

الْبِلَادُ : *al-bilādu*

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (") hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta"murūna*

النَّوْعُ : *al-nau"*

شَيْءٌ : *syai"un*

أَمْرٌ : *umirtu*

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur"an (dari *al-Qur"ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh :

Syarh al-Arba"īn al-Nawāwī

Risālah fī Ri"āyah al-Maslaha

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh :

بِاللّٰهِ دِيْنُ اللّٰهِ
dīnullāh billāh

Adapun *tā"marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللّٰهِ
hum fī rahmatillāh

10. Huruf Kapital

Walau Sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang,tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang v z ditulis dengan huruf kapital

tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judulreferensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh : *Wa mā Muhammadun illā rasūl*

Inna awwala baitin wudi" a linnāsi lallazī bi Bakkata

mubārakan Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al Qurān

Nasīr al-Dīn al-Tūsī Nasr Hāmid Abū ZaydAl-Tūfī

Al-Maslahah fī al-Tasyrī" al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh :

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi:

Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)

Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid

(bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.= *subhanahu wa ta'ala*

Saw. = *sallallahu 'alaihi wasallam*

As= *'alaihi al-salam*

QS= *Qur'an, S*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
PRAKATA	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB – LATIN DAN SINGKATAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xvii
LAMPIRAN.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR AYAT.....	xxi
ABSTRAK	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Batasan Masalah.....	7
E. Manfaat Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Penelitian Relevan	9
B. Deskripsi Teori	10
C. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Lokasi Waktu dan Penelitian	35
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
D. Prosedur Pengembangan.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan.....	58

B. Implikasi.....	59
C. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan awal saat mulai membuat project <i>Autoplay</i>	16
Gambar 2.2	Tampilan future template yang tersedia dalam <i>Autoplay</i>	17
Gambar 2.3	kerangka pikir	33
Gambar 3.1	langkah pengembangan	39
Gambar 4.1	<i>Autoplay</i>	52
Gambar 4.2	Menu Template <i>Autoplay</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 kriteria interpretasi.....	46
Tabel 3.2 kriteria kevalidan	46
Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan	47
Tabel 3.4 Interpretasi N-Gain	48
Tabel 4.1 nama-nama validator	53
Tabel 4.2 hasil validasi ahli media dan materi.....	54
Tabel 4.3 Uji Praktikalitas Guru Pendidikan Agama Islam dan peserta didik	54
Tabel 4.4 data hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	55

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat 1 Q.S An- Naml/27:29-30.....	11
Kutipan ayat 2 Q.S Al-Baqarah/ 2: 43.....	27

ABSTRAK

Afriani, 2025. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Materi Tata Cara Sholat untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*” Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Nurdin K dan Hasriadi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada materi tata cara sholat dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII SMPN 8 Palopo tahun ajaran 2024/2025. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian melalui proses pengembangan yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media (94%) dan ahli materi (90%). Uji praktikalitas oleh guru mata pelajaran menunjukkan tingkat kepraktisan sangat praktis (95%), sedangkan hasil uji efektivitas melalui perbandingan *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 81%, yang masuk kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Autoplay* layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran PAI untuk meningkatkan pemahaman hasil belajar peserta didik pada materi tata cara sholat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Autoplay*, Tata Cara Sholat, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Afriani, 2025. *“The Development of Autoplay-Based Learning Media on Prayer Procedures to Improve the Effectiveness of Islamic Religious Education Learning.”* Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Negeri Palopo. Supervised by Nurdin K and Hasriadi.

This study aims to develop and test the validity, practicality, and effectiveness of Autoplay-based learning media on prayer procedures in the Islamic Religious Education (PAI) subject. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were seventh-grade students of SMPN 8 Palopo in the 2024/2025 academic year. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, and analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results of the development process show that the Autoplay-based learning media was declared highly valid based on expert assessments, with media expert validation reaching 94% and material expert validation 90%. Practicality testing by subject teachers indicated that the media was highly practical (95%). Meanwhile, the effectiveness test, conducted by comparing students' pre-test and post-test results, showed a learning improvement of 81%, categorized as effective. Thus, Autoplay-based learning media is feasible to be used as an innovative tool in Islamic Religious Education to enhance students' understanding, particularly in mastering prayer procedures.

Keywords: Learning Media, Autoplay, Prayer Procedures, Islamic Religious Education

الملخص

أفرياني، ٢٠٢٥. "تطوير وسيلة تعليمية قائمة على أوتوبلاي في مادة كيفية أداء الصلاة لزيادة فاعلية تعليم التربية الإسلامية". رسالة جامعية، برنامج دراسة التربية الإسلامية، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية بالوبو. بإشراف: نوردين ك. وحسريادي.

يهدف هذا البحث إلى تطوير واختبار صلاحية، وملاءمة، وفاعلية الوسيلة التعليمية القائمة على أوتوبلاي في مادة كيفية أداء الصلاة ضمن مادة التربية الإسلامية. وقد استُخدم في البحث منهج البحث والتطوير وفق نموذج أدّي الذي يشمل مراحل التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. وكانت عينة البحث من طلاب الصف السابع في المدرسة المتوسطة الحكومية الثامنة بالوبو للسنة الدراسية ٢٠٢٤/٢٠٢٥. وجمعت البيانات بواسطة الملاحظة، والمقابلات، والاستبيانات، والاختبارات، ثم جرى تحليلها باستخدام أساليب التحليل الوصفي الكمي والكيفي. وأظهرت النتائج أن الوسيلة التعليمية القائمة على أوتوبلاي حصلت على درجة صلاحية عالية جداً وفق تقييم خبراء الوسائل التعليمية بنسبة ٩٤٪، وخبراء المادة بنسبة ٩٠٪. كما أظهر اختبار الملاءمة من طرف معلم المادة أن مستوى العملية التعليمية عملي جداً بنسبة ٩٥٪. أما نتائج اختبار الفاعلية من خلال المقارنة بين نتائج الاختبار القبلي والبعدي للطلاب فقد أظهرت تحسناً في نتائج التعلم بنسبة ٨١٪، وهو ما يُصنف في فئة "فعال". وبناءً على ذلك، فإن الوسيلة التعليمية القائمة على أوتوبلاي صالحة للاستخدام كابتكار في تعليم التربية الإسلامية لزيادة دافعية الطلاب وتحسين نتائج تعلمهم في مادة كيفية أداء الصلاة.

الكلمات المفتاحية: الوسيلة التعليمية، أوتوبلاي، كيفية أداء الصلاة، التربية الإسلامية

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan adalah landasan bagi semua kemajuan dan perkembangan yang sangat berharga karena memungkinkan orang untuk memaksimalkan potensinya baik sebagai individu maupun anggota masyarakat.¹ Peningkatan mutu pendidikan bukanlah tugas yang ringan, karena tidak hanya berkaitan dengan masalah teknis, tetapi juga didalamnya mencakup berbagai persoalan yang rumit dan kompleks, baik yang menyangkut masalah pendanaan, perencanaan, serta efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan sistem sekolah.² Pada dasarnya proses belajar dan mengajar adalah inti dari proses pendidikan yang mencakup secara keseluruhan, yang mana salah satunya guru merupakan salah satu dari faktor yang penting dalam menentukan berhasil tidaknya proses belajar dan mengajar yang dilakukan di kelas.³ Upaya meningkatkan mutu pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi seorang pendidik. Pembelajaran terlaksana dengan baik apabila pelaksanaan pembelajaran berdasarkan perangkat pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, serta terjadi interaksi antara guru dan peserta didik.⁴

¹ Andi Arif Pamessangi et al., "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pasantren Putra Dato Sulaeman," *Madaniya* 3, no. 4 (2022): 737-44 <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/272>.

² Makmur and Suparman, *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah* (Makassar: Aksara Timur, 2018), h.13.

³ snawardatul Bararah, "Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran *Jurnal MUDDARUSANA* 10, no. 2 (2020): 351-70.

⁴ Muhammad Agil Amin, "efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Menumbuhkan Nilai – Nilai Relegiusitas Peserta Didik Di MTs Al-Muhaimin Palopo", *Jurnal INCARE*, Vol. 03, No. 04, (2022), h.403

Pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk megenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama Islam yang hal itu harus diajarkan kepada peserta didik oleh seorang guru. Jadi guru adalah salah satu bagian terpenting dalam jalanya pembelajaran. Adapun hal yang harus diperhatikan dalam jalannya suatu pembelajaran yaitu penempatan guru yang harus sesuai dengan bidang yang dikuasainya. Penempatan guru sesuai bidangnya sangatlah penting dilakukan agar pembelajaran lebih terarah dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin di capainya sehingga peserta didik dapat memahami materi yang di sampaikan guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran pada dasarnya adalah mempersiapkan perorganisasian, perorngnisasian lingkungan yang ada sehingga dapat membangkitkan siswa untuk melaksanakan proses dalam pembelajaran.⁵

Hasriadi menyatakan, secara umum model model pembelajaran adalah rangkaian teori yang menjadi prosedur guru untuk memberikan yang terbaik kepada siswanya mulai dari bagaimana memotivasi siswa untuk belajar, dalam rangka mencapai hasil belajar. Model pembelajaran sekumpulan teori yang menjadi bagaian strategi yang bersumber dari hasil penelitian yang berdasarkan latar belakang, sistem, prosedur dan evaluasi pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.⁶

Dampak dari penempatan guru yang tidak sesuai dengan cara penyampaian materi yang monoton menjadikan peserta didik kurang aktif dan lambat dalam

⁵ Arifuddin, Abdul Rahim dan m. Ilham, "Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius dalam Membangun Kesadaran Peserta Didik," *Jurnal Konsepsi* 10, No. 4 (Februari, 2022), h. 423

⁶ Hasriadi, "Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Jurnal Konsepsi* 11, No. 1 (Maret, 2022), h. 87.

memahami materi yang diajarkan, sehingga dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam peserta didik kurang termotivasi dalam belajar materi pembelajaran tersebut, Sehingga hal ini menjadikan kerugian besar bagi siswa. Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, dan menarik sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Namun pada kenyataannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menguasai media pembelajaran sehingga dalam melaksanakan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Dampak dari media pembelajaran menggunakan media konvensional antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya peserta didik kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Agar interaksi materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Dengan pengembangan media yang bervariasi, guru akan dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat belajar. Pemasangan audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar.⁷

Guru adalah salah satu komponen terpenting dalam sistem pendidikan.⁸ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat bisa

⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta:Presatasi Pustakaraya,2012),H.14.

⁸ Dodi Ilham et al., “Peran Pemerintah Dalam Mendorong Kualitas Pelayanan Pendidikan Di Indonesia The Government’ s Role in Encouragung the Quality of Education Services in Indonesia” 5, no. 2 (2023)

dimanfaatkan oleh guru agar dapat menunjang proses belajar, terkhusus perangkat pembelajaran.⁹ Apabila guru memiliki kualitas guru mutu akademik, kompeten, dan profesional, maka diharapkan proses pendidikan berjalan optimal.¹⁰

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa saat ini pembelajaran di SMPN 8 Palopo beberapa peserta didik terkhusus dikelas VII.6 kurang minat belajar pendidikan agama Islam. Pendidikan agama Islam merupakan salah satu pokok materi (mata pelajaran) yang penting dan wajib diajarkan di semua jenjang pendidikan, baik sekolah dasar, sekolah menengah, maupun perguruan tinggi. Hal itu dikarenakan pendidikan agama Islam merupakan bagian integral dari pendidikan nasional, seperti yang telah dijelaskan dalam tujuan pendidikan nasional dalam UU RI No. 20 tahun 2003: “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹¹

Pada dasarnya pendidikan agama Islam di Sekolah menengah pertama bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keimanan peserta didik. Namun fakta yang sering kali ditemukan di sekolah – sekolah, ada banyak siswa

⁹ Abdul Pirol, Zainab Zainab, and Lilis Suryani, “ Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Orogressive Education and Social Inquiry I*, no. 1 (2024): 10-20, <http://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>.

¹⁰ S Sukirman, “Efektivitas Kelompok Kerja Guru (KKG) Dalam Peningkatan Kompetensi Guru,” *Indonesian Journal of Education Mnagement & ...* 4, no. 1 (2020): 1-8.

¹¹ Undang – Undang RI No Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, (Bandung:Citra Umbara,2003), H.7.

yang tidak semangat mengikuti pembelajaran, karena media pembelajaran yang digunakan membosankan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada salah satu pendidik di SMPN 8 Palopo 15 november 2024 yaitu Ibu Dra. Hj. Rahayu D., M.Pd.I., diketahui bahwa di sekolah tersebut belum memanfaatkan media *autoplay* sebagai media pembelajaran, meskipun pendidik di sekolah sudah berusaha untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menarik bagi para peserta didiknya agar peserta didik semangat untuk mengikuti proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran PAI tercapai.

Namun ditemukan bahwa masih jarang pendidik memberikan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dalam bentuk yang menarik. Pendidik hanya memberikan pembelajaran dengan menggunakan buku cetak. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kebosanan tersebut membuat para pendidik harus mengingatkan peserta didiknya berkali – kali untuk lebih fokus dalam proses pembelajaran yang diberikan. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini belum menarik peserta didik, apalagi di sekolah menengah pertama (SMP) yang sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya seperti memanfaatkan media pembelajaran *autoplay* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

Hal inilah yang mendorong peneliti untuk tertarik memperkenalkan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Berdasarkan fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Pada Materi Tata

Cara Sholat Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di SMPN 8 Palopo. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghadirkan proses pembelajaran yang menarik bagi peserta didik mata pelajaran PAI pada materi Tata Cara Sholat di SMPN 8 Palopo.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada pelajaran PAI di SMPN 8 Palopo?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *autoplay* pada pelajaran PAI di SMPN 8 Palopo?
3. Bagaimana praktikalitas peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *autoplay* pada pelajaran PAI di SMPN 8 palopo?
4. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *autoplay* di SMPN 8 Palopo?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada pelajaran PAI di SMPN 8 Palopo?
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *autoplay* pada pelajaran PAI di SMPN 8 Palopo.
3. Untuk mengetahui praktikalitas peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran berbasis *autoplay* pada pelajaran PAI di SMPN 8 Palopo.
4. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *autoplay* di SMPN 8 Palopo.

D. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI), khususnya pada materi tata cara sholat.
2. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas VII.6 SMPN 8 Palopo.
3. Aspek yang diteliti meliputi validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran *autoplay*, dengan fokus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap materi tata cara sholat.
4. Peningkatan pemahaman siswa diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*, serta angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Penelitian ini tidak membahas seluruh aspek pembelajaran PAI secara menyeluruh, tetapi dibatasi pada pengaruh media *autoplay* terhadap pemahaman konsep dan praktik tata cara sholat.

E. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Media *autoplay* dilakukan untuk meningkatkan kemampuan khususnya pada bidang pendidikan agama Islam.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran pendidikan agama Islam dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay*. Juga sebagai bekal peneliti sebagai calon guru, agar siap melaksanakan tugas di lapangan.

b. Bagi siswa

Siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pembelajaran secara aktif, kreatif melalui media *autoplay*. Anak dapat tertarik mempelajari pembelajaran pendidikan agama Islam, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran pendidikan agama Islam pada peserta didik tersebut.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan pembelajaran pendidikan agama Islam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu disajikan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan penelitian dan pengembangan pada kajian penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Untuk menanggulangi persamaan tersebut maka kami sajikan penelitian terdahulu:

1. Muhammad Anwar, “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Autoplay* Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Pongok 1 Blitar.”¹² Dalam penelitian ini produk pembelajaran multimedia video animasi berbasis *autoplay* untuk meningkatkan efektivitas dan motivasi siswa dalam pelajaran IPS materi kenampakan alam dan social budaya. Adapun persamaan yang dilakukan dengan peneliti sebelumnya adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *autoplay* dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Adapun yang membedakan dengan peneliti sebelumnya adalah merupakan media pembelajaran mata pelajaran IPS kelas IV sedangkan penulis sekarang merupakan media pembelajaran mata pelajaran PAI siswa SMPN palopo.
2. Rofi’atunnisa, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mi Al-

¹² Muhammad Anwar, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Pongok 1Blitar*. Skripsi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim malang.2014

aziz Dampit Malang”.¹³ Dalam penelitian ini produk bahan ajar berbasis *autoplay* untuk meningkatkan efektivitas dan kemenarikan pembelajaran mata pelajaran fiqih materi haji. Adapun persamaan yang dilakukan penelitian sebelumnya adalah sama sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *autoplay*. Adapun hal yang membedakan pada penelitian sebelumnya adalah merupakan bahan ajar fiqih untuk MTS. Sedangkan penulis sekarang penelitiannya merupakan media pembelajaran mata pelajaran PAI.

B. Deskripsi Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang memiliki arti secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Briggs menyatakan media adalah alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Emiarso menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar¹⁴

Jadi dari beberapa pendapat di atas media pembelajaran adalah suatu alat yang dijadikan stimulus untuk peserta didik agar dapat terjadi suatu proses belajar yang dapat mengubah sikap, keterampilan, dan pengetahuan setiap orang yang

¹³ Rofi'atunnisa, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V di MI Al-Aziz Dampit Malang*. Skripsi program studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2004

¹⁴ Rudy Sumiharsono, Hisbayatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Tegal: Pustaka Abadi 2007) H.2

memanfaatkannya. Akan tetapi pendidik juga harus menentukan apakah media yang digunakan pada kegiatan pembelajaran sudah efektif.

Tujuan menggunakan media dalam pembelajaran ialah untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan meningkat efektifitas ataupun hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan contoh penggunaan media dalam pembelajaran juga telah ditemukan pada beberapa ayat suci Al-Qur'an, misalnya firman Allah Swt dalam Q.S An- Naml/27:29-30 yang berbunyi:¹⁵

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ كِتَابٌ كَرِيمٌ (٢٩) إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ (٣٠)

Terjemahnya:

“Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia. 30. Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang”. (Q.S. An-Naml/27:29-30).¹⁶

Berdasarkan ayat tersebut menceritakan bahwa kisah Nabi Sulaiman yang atau menggunakan memanfaatkan surat atau tulisan untuk mengajak Ratu Balqis. Ayat tersebut juga menunjukkan bahwa media adalah perantara atau proses komunikasi yang digunakan Nabi Sulaiman kepada Balqis adalah sebuah surat. Dalam hal ini merupakan penggunaan media yang digunakan Nabi Sulaiman kepada Ratu Balqis merupakan sebuah surat sebagai perantara dalam komunikasi.

¹⁵ Hamdan Husein Batubara, “*Media Pembelajaran Efektif*”. Semarang: Fatawa Publishing. H. 7 2020.

¹⁶ Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 534.

b. Ciri ciri media pembelajaran

Terdapat tiga ciri yang merupakan petunjuk mengapa media pembelajaran digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan media pembelajaran yang mungkin guru tidak mampu melakukannya, yaitu:

- 1) Ciri *fiksatif*, yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri *manipulative*, yaitu transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki suatu ciri.
- 3) Ciri *disributif*, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus yang relative sama mengenai kejadian itu.¹⁷

c. Fungsi media pembelajaran

Levied an Lentz menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti yang menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP) dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan

¹⁷ Azhar Arsyad, Media Pembelajaran, (Jakart : PT Raja Grafindo Persada 2013) H.15

diterima dengan demikian kemungkinan untuk mengingat pelajaran semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberi konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.¹⁸

Fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran diantaranya: menarik perhatian peserta didik, membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan), mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan, menghilangkan kebosanan peserta didik dalam proses belajar, meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar, melayani gaya belajar peserta didik yang beranekaragam serta meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹

Hamalik mengemukakan manfaat penggunaan media pembelajaran sebagai berikut: pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

¹⁸ Levied, W. H. & Lentz, R., "Effects of Text Illustrations: A Review of Research", *Educational Communication and Technology Journal*, 1982.

¹⁹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012), H. 72-73.

dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.²⁰

Dari uraian diatas dapat penulis mengambil kesimpulan bahwa manfaat penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik agar lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

d. Prinsip-prinsip pemilihan media

Setiap media pembelajaran memiliki keampuhan juga kelemahan masing-masing sehubungan dengan kondisi tersebut, maka diperlukan adanya patokan-patokan yang harus dijadikan sebagai pegangan oleh para pendidik dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

Berkaitan hal tersebut maka terdapat sejumlah prinsip-prinsip yang perlu dipertimbangan dalam memilih media pembelajaran diantaranya: kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketetapan dalam memilih media pembelajaran, objektivitas, program pembelajaran, sarana program, situasi dan kondisi, kualitas teknik, keefektifan dan efisiensi.²¹

²⁰ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998), H. 23.

²¹ Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran* (Cet. III; Jakarta: Kencana, 2014), H. 304-307.

Dalam menggunakan media pembelajaran, hendaknya pendidik memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip yang dimaksud dikemukakan Nana Sudjana sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat. Artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subjek dengan tepat. Artinya, perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan anak didik.
- 3) Menyajikan media dengan tepat. Artinya teknik dan metode penggunaan media dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode, waktu dan sarana.
- 4) Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat. Artinya, kapan dan dalam situasi mana pada waktu mengajar media digunakan, tentu setiap saat menggunakan media pembelajaran tanpa kepentingan yang jelas.²²

2. Autoplay

a. Pengertian *autoplay*

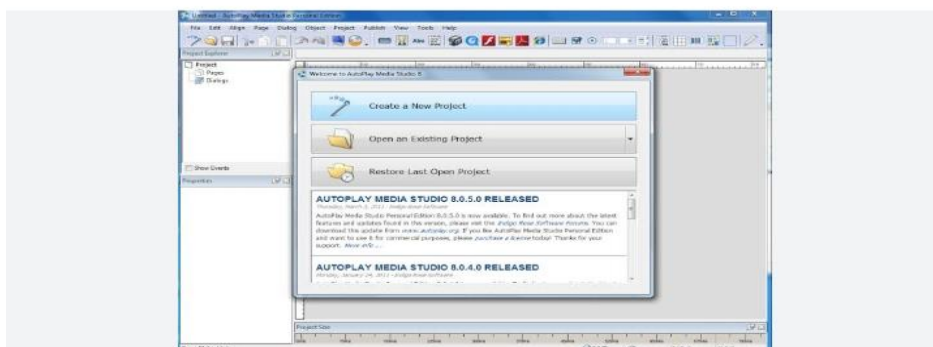
Autoplay adalah sebuah *software* atau program yang memungkinkan seseorang untuk membuat autorun. Autorun merupakan kemampuan untuk

²² Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum & konsep Islami*, H. 68-69.

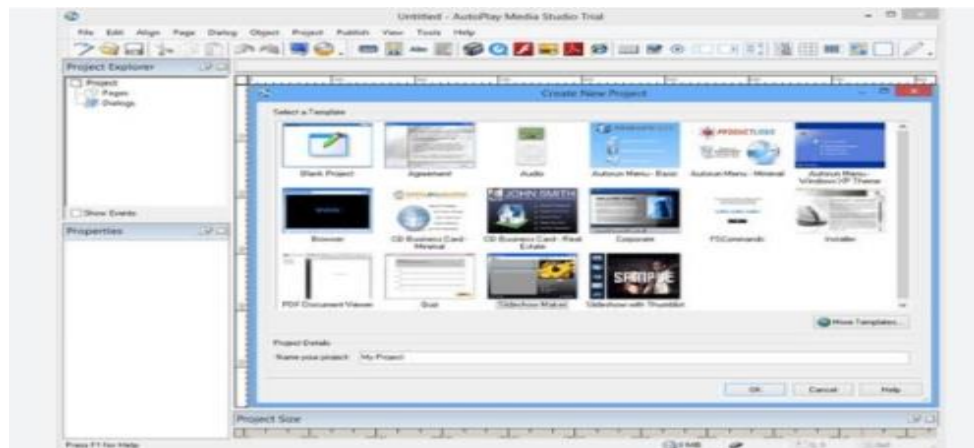
menjalankan beberapa sistem operasi untuk tindakan tertentu ketika kita memasukkan removable media seperti CD, DVD, atau flash memory ke dalam VCD player atau komputer.

Autoplay media studio memungkinkan bagi seseorang membuat desain produk multimedia yang dapat digunakan dalam presentasi dan sebagai wadah materi-materi yang akan disampaikan. Untuk mengoperasikan software ini, hanya dengan beberapa klik dan drag, sudah dapat mengintegrasikan berbagai foto, teks, video, music, dan grafik kedalam suatu desain dan dikombinasikan dengan sedikit imajinasi, maka akan menghasilkan produk yang menarik. Dalam belajar mengajar, sangat diperlukan sesuatu yang menarik untuk membuat siswa merasa nyaman dan senang dengan proses belajar mengajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia berupa software *autoplay*.

Untuk memperjelas bagaimana yang dimaksud dengan software *autoplay*, kami sertakan beberapa *screenshot* software *autoplay* sebagai berikut:



Gambar 2.1 Tampilan awal saat mulai membuat project *Autoplay*



GAMBAR 2.2 Tampilan future template yang tersedia dalam *Autoplay*

b. Fungsi *Autoplay*

Fungsi media pembelajaran berbasis *autoplay* sebagai suatu alat presentasi digital dimana peserta didik menyaksikan penyampaian materi secara visual tulisan, gambar, video yang dilengkapi dengan audio yang mampu memberikan pengalaman yang baik bagi peserta didik sehingga mampu memberikan pengalaman yang baik bagi peserta didik sehingga materi pelajaran yang disampaikan melalui *autoplay* berkesan dan membekas diingatan.²³

Menurut peneliti sendiri media pembelajaran *autoplay* ini berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran *autoplay* ini banyak menampilkan isi materi secara menarik dan mudah untuk dipahami.

c. Kelebihan dan kekurangan *autoplay*

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan *autoplay*

1) Kelebihan *Autoplay*

a) Aplikasi gratis dan bisa diunduh langsung diinternet

²³ Jurnal Tarbawi: jurnal ilmu pendidikan, vol.15, No. 02, Desember 2019, pp.205-221

b) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat *autoplay media studio* secara otomatis (maksudnya ketika kita masukkan profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengetik tombol pulish (*icon* berbentuk CD) kemudian ikut perintahnya.

c) Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain (mudah dipahami)

2) Kekurangan *autoplay*

a) Minimnya template yang disediakan

b) Tampilan slide yang kaku dan kurang menarik

c) Terkadang *cras* atau *eror*²⁴

d. Tata cara penggunaan media pembelajaran *autoplay*

Penggunaan media pembelajaran melibatkan dua tahap yaitu persiapan dan penerapan. Setiap tahap membutuhkan persiapan khusus. Ini adalah dua tahapannya, yaitu:

1) Tahapan persiapan

Sebelum pembelajaran dimulai, penggunaan media dimulai dengan persiapan. Pada titik ini, beberapa tindakan harus dilakukan, yaitu:

a) Untuk menghindari masalah saat belajar, periksa media pembelajaran.

b) Dengan menggunakan media pembelajaran *autoplay*, periksa instrumen yang digunakan dalam pembelajaran PAI.

c) Mempersiapkan perangkat yang akan digunakan di kelas, seperti laptop, LCD, proyektor, dan audio.

²⁴ Misbahul Munir, “*Tentang Autoplay Media Studio*”, (on-line), tersedia di : <http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>, di akses tanggal 02 desember 2017 pukul 14:55

Sebelum pembelajaran dimulai, langkah-langkah diatas harus dilakukan. Semua tahapan penggunaan media pembelajaran adalah penting, dan tahap persiapan adalah tahap awal yang menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran pada akhirnya.

2) Tahapan penerapan

Pada tahap ini, media pembelajaran *autoplay* digunakan. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah:

a) Menggunakan media media pembelajaran *autoplay*

Penggunaan media setelah memenuhi berbagai persyaratan dan memulai penerapan pembelajaran *autoplay* dinilai lebih mudah, meskipun memiliki sedikit pengalaman pemrograman. Selain itu, media pembelajaran *autoplay* mendukung sistem autoscript, yang bermanfaat untuk membuat animasi yang menarik untuk diberikan kepada siswa, terutama tentang materi tata cara shalat.

Autoplay adalah alat pembelajaran digital yang ideal untuk digunakan sebagai alat presentasi digital dimana peserta didik dapat melihat materi secara visual, tulisan, gambar, dan video yang dilengkapi dengan audio. Ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang luar biasa bagi peserta didik sehingga materi pelajaran menjadi berkesan dan melekat di hati mereka.

b) Melakukan tindak lanjut

Diharapkan guru terus menggunakan media pembelajaran agar mereka terbiasa menggunakannya dan dapat menguasainya. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran yang berkelanjutan adalah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar dan memaksimalkan keberhasilan pembelajaran yang menarik.

e. Alat dan bahan media pembelajaran *autoplay*

Suatu format yang digunakan untuk menyampaikan media *autoplay*, seperti proyektor LCD, komputer, multimedia, dan sebagainya, disebut *hardware*.

3. Efektivitas

a. Pengertian efektivitas

Efektivitas menurut bahasa berasal dari bahasa Inggris yakni "*effective*" yang berarti tercapainya suatu pekerjaan atau perbuatan yang terencana²⁵ Sedangkan menurut istilah efektivitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan.²⁶ Jadi efektivitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan bahwa sejauh mana kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan agar dapat terlaksanakan dengan baik sesuai keinginan dan harapan.

Efektivitas dimaksudkan untuk menjelaskan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang telah dilalui oleh peserta didik. Efektivitas merupakan indikator terwujudnya pembelajaran secara baik, teratur, bersih rapih, sesuai ketentuan yang telah ditetapkan. Efektivitas digunakan untuk mengetahui atau mengukur efek yang ditimbulkan oleh sebuah perlakuan.²⁷

b. Sesuatu yang dikatakan efektif

Rencana yang dibuat dan hasil yang dihasilkan dapat dibandingkan untuk mengetahui tingkat efektivitas. Namun, usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan

²⁵ Wajo Wasito, *Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Indonesia*, (cet I; Bandung: karya Hasta, 1980) H.49

²⁶ H. emerso, *Loc. Cit*, H.16.

²⁷ Nurdin K dan Ahmad Munawir, "efektivitas pendekatan keterampilan proses pada pembelajaran konsep bunyi di sekolah dasar," *Jurnal Kependidikan* 14 (2020)

yang dilakukan tidak efektif jika gagal mencapai tujuan atau sasaran yang diharapkan. Ada beberapa karakteristik yang menentukan apakah sesuatu efektif atau tidak yaitu:

- 1) Pelaksanaan tugas mencapai tujuan yang terarah dan dapat tercapai.
- 2) Strategi yang digunakan berhasil untuk mencapai tujuan.
- 3) Perencanaan yang matang.
- 4) Proses analisis dan perumusan kebijakan yang baik.
- 5) Penyusunan program yang tepat dan sesuai dengan rencana yang dituju.

c. Kegiatan yang dikatakan efektif

Aktivitas, usaha, atau pekerjaan disebut kegiatan. Sementara efektivitas diukur sebagai hasil dari suatu proses. Kegiatan yang dianggap efektif memiliki karakteristik berikut :

- 1) Kegiatan dikatakan efektif jika memberikan hasil yang bermanfaat.
- 2) Kegiatan berjalan sesuai aturan dan mencapai tujuan.
- 3) Pelaksanaan program yang efektif dan efisien, yaitu tepat guna dan tepat waktu.

4. Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan merupakan sebuah penelitian, biasanya sering kali digunakan dalam pendidikan yang disebut juga dengan penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan sebutan *Research and Development* (R & D). Penelitian dan pengembangan umumnya diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data sehingga dapat dipergunakan untuk menghasilkan, mengembangkan dan memvalidasi produk. Penelitian dan

pengembangan (R & D) dapat didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan menggali lebih jauh atas teori dalam disiplin ilmu tertentu.²⁸ Pengembangan adalah salah satu usaha atau proses mendesain pembelajaran dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.²⁹ Oleh karena itu, pembuatan prosedur dapat membuat dan memverifikasi suatu produk berupa pengembangan media pembelajaran. Pengembangan pembelajaran dianggap realistik, bukan hanya sekedar suatu idealisme pendidikan yang sulit diaplikasikan dalam kehidupan terkhusus di ruang lingkup pendidikan. Pengembangan pembelajaran juga merupakan suatu usaha untuk meningkatkan pemahaman proses pembelajaran, bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan. Sedangkan secara metodologi yang dimana substansinya juga berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran secara teoritis maupun praktis.³⁰

Pengembangan media pembelajaran adalah upaya untuk membuat program media pembelajaran yang lebih fokus pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus dirancang dan direncanakan terlebih dahulu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

²⁸ Koko Hari Pramono, Pengembangan Media Video Pengembangan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan R & D, *Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, Vol XIX No.1, 2022.
<https://journal.isi.ac.id/index.php/TNL/article/viewifilei/6949/2569>

²⁹ Abdul Majid “ *Perencanaan Pembelajaran* ”, (Bandung Rosdakarya, 2005),h 24

³⁰ Hamdani Hamid, “ Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia,” (Bandung pustaka setia, 2013) h 125.

Media Pembelajaran berbasis *autoplay* dikembangkan dan digunakan sebagai media audio visual pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pencapaian materi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam penelitian ini. Diharapkan bahwa pengembangan media yang berupa produk ini akan menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih efisien dan berkualitas. Mengembangkan media pembelajaran harus mempertimbangkan prinsip pembelajaran. Relevansi, konsistensi, dan kecukupan adalah beberapa prinsip yang harus dipertimbangkan saat membuat bahan ajar atau materi pembelajaran, menurut Gafur.³¹ ketiga penerapan prinsip-prinsip tersebut dipaparkan sebagai berikut:

- a. Prinsip relevansi berarti hubungan. Materi pelajaran harus relevan, terkait, atau berkaitan dengan kompetensi, kompetensi dasar, dan standar isi. Materi pembelajaran harus berfokus pada fakta jika tujuan peserta didik adalah menghafal fakta. Namun, jika tujuan peserta didik adalah menggunakan sifat atau konsep, materi pembelajaran harus berfokus pada prinsip.
- b. Konsep konsistensi mendefinisikan keajeng. Jika materi pembelajaran untuk mapel PAI terdiri dari salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa, atau jika satu KD terdiri dari tiga indikator tersebut.
- c. Prinsip adjekulasi (kecukupan) berarti bahwa materi yang diajarkan hendaknya cukup memadai dalam membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit, dan tidak boleh terlalu banyak. Jika terlalu sedikit akan kurang membantu mencapai standar kompetensi dan

³¹ Abdul Gafur, *Disain intruksional: langkah sistematis penyusunan pola dasar kegiatan belajar mengajar*, (Solo: Tiga Serangkai, 1994), H. 17.

kompetensi dasar. Sebaliknya, jika terlalu banyak akan membuang–buang waktu dan tenaga yang tidak perlu untuk mempelajarinya.

5. Pembelajaran PAI

a. Pembelajaran pendidikan agama Islam

Pembelajaran dalam pendidikan berasal dari kata 'instruction' yang berarti pengajaran. Menurut E. Mulyasa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik.³²

Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.³³

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang di atur guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut, harus didukung oleh fasilitas yang disediakan sekolah sesuai dengan materi yang diajarkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud kesatuan persatuan bangsa. Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat yang telah

³² E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2023), H. 100.

³³ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), Cet. 1, H. 157

dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani menyatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Lalu menghayati tujuan, yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.³⁴

pengertian pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu proses interaksi antara pendidik dengan lingkungan belajar yang telah diatur oleh guru yang berguna untuk membina dan mengasuh secara sistematis dan pragmatis dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani hingga mengamalkan ajaran agama Islam dibarengi dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antara umat beragama hingga terwujud persatuan dan kesatuan bangsa melalui ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam Al- Qur'an dan Hadits.

b. Tujuan pendidikan agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam tidak lepas dari tujuan manusia yang hidup sesuai ajaran Islam karena untuk memperoleh atau membentuk pribadi individu sebagai hamba Allah Swt yang senantiasa bertawakkal dan beribadah, dengan tujuan mendapatkan kebahagiaan dunia dan akhirat.³⁵

Tujuan pendidikan agama Islam merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional, suatu rumusan UUSPN (UU No. 20 tahun 2003), berbunyi:

³⁴ Abdul Majid dan Diana Andayani, *pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2004), Cet. 1, H.130.

³⁵ St. Marwiyah & Alauddin, manajemen kelas dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Of Islamic Education Management*, vol. 8, No. 2 (2023)

“pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi-potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokrasi serta bertanggung jawab”

Pendidikan agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.

c. Ruang lingkup pendidikan agama Islam

Ruang lingkup pembelajaran pendidikan agama Islam pada dasarnya meliputi:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah Swt. Program pembelajaran meliputi segi Iman, Islam, dan Ihsan
- 2) Hubungan manusia dengan sesamanya. Program pembelajarannya berkisar pada pengaturan dan kewajiban antara manusia yang satu dengan manusia yang lain dalam kehidupan bermasyarakat, dan mencakup segi kewajiban dan larangan dalam hubungan dengan sesama manusia.

3) Hubungan manusia dengan alam. Sebagai khalifah di bumi manusia bertugas mengolah dan memanfaatkan alam yang telah di anugrahkan Allah Swt menurut kepentingannya sesuai dengan garis-garis yang telah di tentukan agama.³⁶

d. Materi tata cara sholat

1) Pengertian sholat

Asal kata sholat menurut bahasa Arab adalah “doa” tetapi yang dimaksud adalah “ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan diakhiri dengan salam dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan”.⁶² Dia disebut sholat karena menghubungkan seorang hamba penciptanya, dan sholat merupakan manifestasi penghambaan dan kebutuhan diri kepada Allah Swt. Sholat dapat menjadi media permohonan pertolongan dalam menyingkirkan segala bentuk kesulitan yang ditemui manusia dalam perjalanan hidupnya.³⁷ Sebagaimana dalam firman Allah Swt QS Al-Baqarah/ 2: 43

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّكْعَيْنِ ٤٣

Terjemahnya:

“Dan laksanakanlah sholat, tunaikanlah zakat, dan rukuklah beserta orang yang rukuk”. (Q.S. Al-Baqarah/2:43).³⁸

Ayat diatas menunjukkan perintah untuk mendirikan sholat. Ibadah sholat ini sangat penting untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari karena

³⁶ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet. 1, H. 176-177

³⁷ Abdul Azis Muhammad Azzam and Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *دأث انعبا ًانفم في ظيط*, Terj. Kamran As'at Irsyadi dan Ahsan Taqwin, *Fiqh Ibadah Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2013), H. 14

³⁸ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 9.

merupakan kepala bagi ibadah-ibadah yang lainnya. Apabila sholat dilakukan dengan baik maka baiklah semua ibada-ibadah lainnya. Namun jika ibadah sholatnya yang rusak maka rusaklah semua ibadah lainnya.

2) Waktu-waktu sholat

Waktu merupakan penyebab zhahir diwajibkannya sholat, sementara penyebab hakikinya adalah perintah atau ketetapan dari Allah Swt. Penetapan kewajiban (al-ijab) disandarkan kepada Allah Swt, sedangkan kewajiban (al-wujud) disandarkan pada perbuatan hamba yaitu sholat.

Dari nash-nash diatas dapat diketahui penjelasan mengenai waktu-waktu sholat yang diwajibkan, dimulai dari sholat zuhur, karena merupakan kewajiban pertama yang disyariatkan dan jibril melakukannya bersama dengan Rasulullah. Secara detail, waktu sholat wajib lima waktu adalah sebagai berikut:

- a) Waktu zuhur. Waktu sholat zuhur adalah mulai sejak tergelincirnya matahari ke arah barat hingga bayangan setiap benda sama panjang dengan benda aslinya. Sholat zuhur lebih baik dilakukan segera kecuali dalam kondisi yang sangat panas, sunnahnya diakhirkan sehingga panas menurun menjadi dingin.³⁹
- b) Waktu sholat ashar adalah mulai sejak habisnya waktu zuhur hingga matahari berwarna kekuning-kuningan.⁴⁰
- c) Waktu sholat magrib adalah mulai sejak terbenamnya matahari sampai

³⁹ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam*, h. 63.

⁴⁰ Sulhan Abu Fitrah, *Tuntunan Shalat Khusyu" Sempurna dan diterima* (Cet.IV; Jakarta: Pustaka Fitra, 2010), H. 69.

hilangnya mega-mega merah.⁴¹

d) Waktu isya. Waktu sholat isya adalah mulai dari hilangnya mega merah sampai terbit fajar (bayang-bayang sinar terang di arah timur), jika memungkinkan dianjurkan untuk mengakhir sholat sampai sepertiga malam.⁴²

e) Waktu sholat subuh adalah mulai sejak terbit fajar yang kedua hingga terbitnya matahari.

3) Syarat – syarat sholat

Syarat menurut bahasa adalah tanda, sedangkan menurut terminologi syara' adalah sesuatu yang keabsahannya tergantung pada sesuatu yang lain namun tidak menjadi bagian didalam sesuatu tersebut. Syarat terbagi menjadi dua macam syarat wajib dan syarat sah.⁴³

a) Syarat-syarat wajib sholat

Syarat-syarat wajib sholat antara lain sebagai berikut:

(1) Islam. Hal itu dikarenakan objek yang dituntut untuk melaksanakan kewajiban syariat seperti salat, zakat dan lain sebagainya adalah orang Islam bukan orang kafir.

(2) Berakal. Sholat tidak wajib dan juga tidak sah jika dilakukan oleh orang gila.

(3) Suci dari hadas dan nifas. Kewajiban pelaksanaan sholat tidak ditujukan pada wanita yang haid dan nifas.

⁴¹ Abdul Azis Muhammad Azzam and Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *دَاثُ اَنْعَبَا َاَنْفَمُ فِي ظِيْط* انو. Terj. Kamran As'at Irsyadi dan Ahsan Taqwin, *Fiqh Ibadah Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji*, H. 157

⁴² Sulhan Abu Fitrah, *Tuntunan Shalat Khusyu" Sempurna dan diterima*, H. 69.

⁴³ Abdul Azis Muhammad Azzam and Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *دَاثُ اَنْعَبَا َاَنْفَمُ فِي ظِيْط* انو. Terj. Kamran As'at Irsyadi dan Ahsan Taqwin, *Fiqh Ibadah Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji*, H. 169.

(4) Sampainya dakwah.

(5) Mampu melaksanakan. kewajiban hanya dibebankan kepada orang yang mampu melaksanakan, sehingga orang yang tidak mampu atau orang yang dipaksa untuk meninggalkan sholat tidak wajib melaksanakannya.

(6) Baligh. Sholat tidak wajib atas anak kecil, karena tidak ada perintah baginya, akan tetapi orang yang merawat dan mendidiknya wajib memerintahkannya untuk menjalankan sholat sejak dia berumur 7 tahun dan memukulnya (jika meninggalkannya) saat usinya menginjak 10 tahun.⁴⁴

b) Syarat-syarat sah sholat

Agar sholat menjadi sah, maka disyaratkan sebagai berikut:

(1) Suci dari hadats. Hal ini dapat dilakukan dengan wudhu, mandi (wajib) atau tayammum.

(2) Suci dari pakaian, badan dan tempat dari najis. Dari dua syarat tersebut, *mushalli* (orang yang sholat) harus menyempurnakan kesucian dari hadas dan najis.

(3) Mengetahui masuknya waktu sholat. Ini adalah syarat yang ditujukan pada seseorang mukallaf, dan dianggap sebagai syarat sah sholat, sehingga tidak sholat seseorang yang dilakukan sebelum masuk waktunya.

(4) Menutup aurat.

(5) Menghadap kiblat. Hal ini merujuk pada ketetapan Al-qur'an, sunnah dan kesepakatan ulama (*ijma''*).

⁴⁴ Abdul Azis Muhammad Azzam and Abdul Wahab Sayyed Hawwas, *دَاثُ اَنْعِيَا َاَنْفَمُ فِي ظِيْط*, Terj. Kamran As'at Irsyadi dan Ahsan Taqwin, *Fiqh Ibadah Thaharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji*, H. 169-1701.

c) Hal hal yang membatalkan sholat

Adapun yang membatalkan sholat, antara lain: berbicara, tertawa, berhadass besar maupun kecil, terbuka auratnya, merubah niat, membelakangi kiblat, makan dan minum, murtad, meninggalkan salah satu rukun sholat dengan sengaja, dan bergerak dengan banyak (3 kali gerakan atau lebih berturut-turut).⁴⁵

d) Rukun sholat

Tentang rukun salat ini dirumuskan menjadi 13 perkara:

- (1) Niat, artinya menyengaja didalam hati untuk melakukan sholat.
- (2) Berdiri bagi yang berkuasa (jika tidak dapat berdiri, maka boleh duduk dan jika tidak dapat duduk boleh dengan berbaring).
- (3) Takbiratul ihram: membaca “Allahu Akbar”.
- (4) Membaca Surah Al-fatihah.
- (5) Ruku’ dan *thuma“ninah*, artinya membungkuk sehingga punggung menjadi sama datar dengan leher dan kedua belah tangannya memegang lutut.
- (6) *I’tidal* dengan *tuma“ninah*, artinya bangkit dari rukuk dan kembali tegak lurus, *thuma“ninah*.
- (7) Sujud dua kali dengan *tuma“ninah*, yaitu meletakkan kedua lutut, kedua tangan, kening dan hidung di atas lantai. Anggota sujud adalah kening/dahi, kedua telapak tangan, kedua lutut dan kedua telapak kaki.
- (8) Duduk antara dua sujud dengan *thuma“ninah* artinya bangun kembali setelah sujud yang pertama untuk duduk sebentar. Sementara menanti sujud yang kedua.
- (9) Duduk untuk tasyahud akhir.

⁴⁵ Nurhayati dan Ali Imran Sinaga, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, H. 99-100.

- (10) Membaca tasyahud akhir di waktu duduk di rakaat terakhir.
- (11) Membaca salawat atas Nabi, setelah selesai tasyahud akhir, maka dilanjutkan membaca pula salawat atas Nabi dan keluarganya.
- (12) Mengucapkan salam yang pertama.
- (13) Tertib artinya berturut-turut menurut peraturan yang telah ditentukan.⁴⁶

Sholat adalah amal ibadah dengan menghadap kepada Allah Swt secara langsung. Saat melaksanakan ibadah sholat setiap umat muslim melakukan gerakan sholat dan membaca bacaan sholat. Dengan mengetahui dan memahami gerakan dan bacaan sholat, diharapkan siswa dapat lebih berkonsentrasi atau khusyuk sehingga ibadah sholat akan membekas dan berpengaruh terhadap tingkah laku peserta didik.

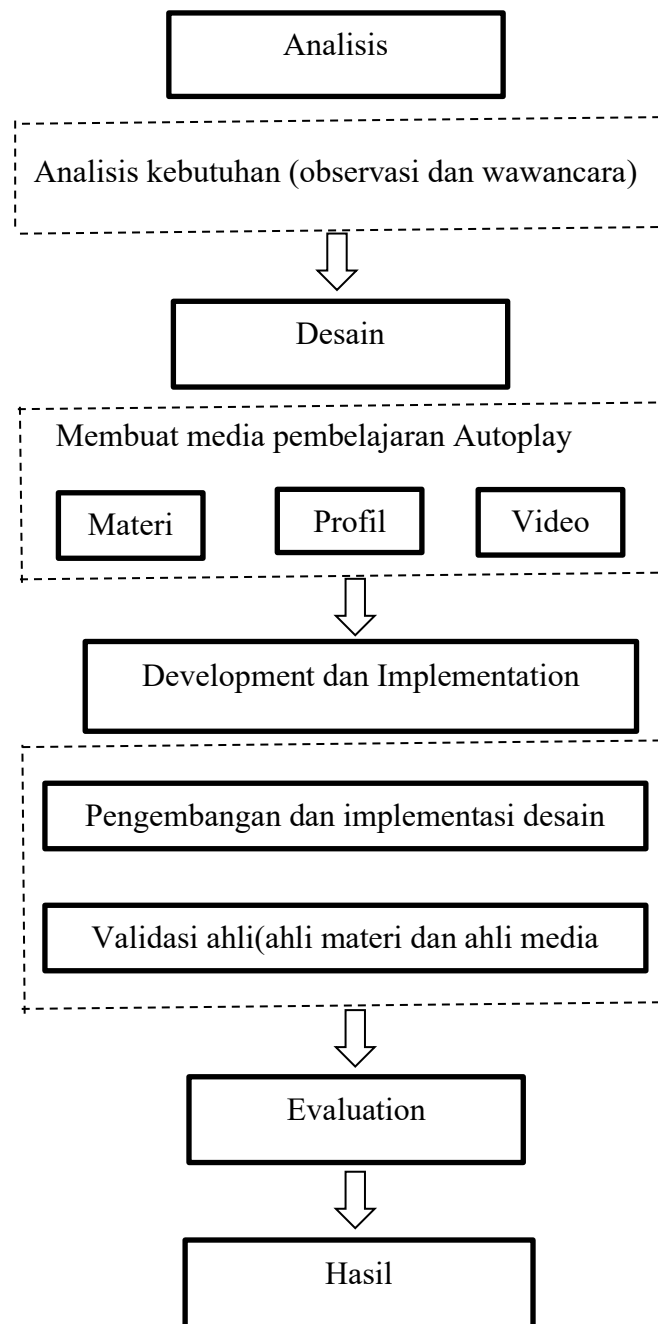
C. Kerangka Pikir

Dalam proses belajar mengajar, diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang baik dan tepat agar siswa dapat menyukai pelajaran yang dipelajarinya khususnya pada materi pembelajaran pendidikan agama Islam. Dalam pembelajaran banyak hal yang memengaruhi peserta didik tidak menyukai mata pelajaran yang diajarkan oleh guru dikarenakan media yang digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini dimaksudkan agar guru harus paham mengenai tentang metode belajar mengajar dan dapat menggunakan media yang baik dan tepat. Oleh karena itu, salah satu pengembangan yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan

⁴⁶ Sulhan Abu Fitrah, *Tuntunan Shalat Khusyu'' Sempurna dan diterima*, H. 131-132.

pendidikan adalah pengembangan bahan ajar berbasis *autoplay* dimana pengembangan menggunakan model *ADDIE*. Adapun langkah-langkah dalam proses penelitian ini akan dipaparkan melalui kerangka pikir sebagai berikut:



GAMBAR 2.3 kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

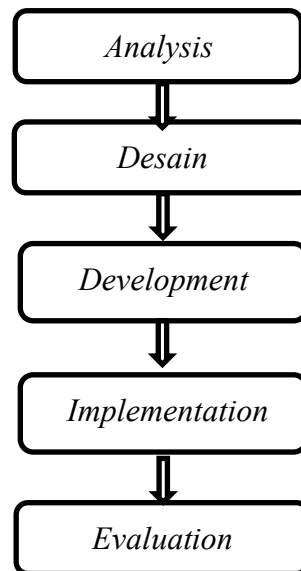
Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R & D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut .⁴⁷ Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan yaitu berbentuk media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar, suara, video, teks dan flash kedalam presentasi yang dibuat dengan menggunakan sebuah aplikasi yang biasa digunakan dalam laptop. Dimana produk ini digunakan untuk dapat menghasilkan produk tertentu, supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan *ADDIE*, yaitu model pengembangan yang terdiri dari beberapa tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pengembangan model *ADDIE* ini dicetuskan dan dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sebuah system pembelajaran.⁴⁸

⁴⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (pendekatan kuantitatif kualitatif, dan R&D) (Bandung: Alfabeta, 2010), H. 407.

⁴⁸ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2011), H. 200.

Prosedur pengembangan media berbasis *autoplay* media studio untuk pembelajaran pendidikan agama Islam terdiri dari tahap, yaitu:



Gambar 3.1 langkah pengembangan

B. Lokasi Waktu dan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 08 Palopo yang terletak di Jl. Dr. Ratulangi, No.66 Balandai Kec. Bara Kota Palopo Sulawesi Selatan.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian adalah siswa SMP Negeri 08 Palopo. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *autoplay*

D. Prosedur Pengembangan

Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Prosedur pengembangan model *ADDIE* meliputi lima tahap yakni analisis (*Analysis*),

perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). berikut prosedur penelitian model *ADDIE* yang akan dilakukan oleh peneliti:⁴⁹

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama yang dilakukan dalam mengembangkan produk adalah analisis. Analisis terbagi kedalam beberapa bagian, yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini terlebih dahulu menganalisis keadaan metode pembelajaran yang mendukung terlaksananya suatu pembelajaran. pada tahap ini juga akan ditentukan metode pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam belajar.

b. Analisis karakter peserta didik

Tujuan dilakukannya analisis ini yaitu untuk mengetahui sikap atau karakter peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan agama Islam.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan memperhatikan karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di SMPN 8 Palopo. Hal ini dilakukan agar produk yang akan dikembangkan dapat sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut.

2. Perancangan (*Design*)

Dalam tahap ini dilakukan rancangan pengembangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka dari itu pengembangan perlu mendesain

⁴⁹Made Tege And Made Kirna, “Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan *ADDIE Model*” Jurnal Dosenan. ISSN 1829-5282. 2016. H. 16

media sesuai apa yang diteliti. Pada tahap penulis mendesain media yang akan dikembangkan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk video menggunakan *autoplay*, dimulai dari pemilihan *background* atau latar belakang, pemilihan *templete* dan animasi yang ditampilkan cocok digunakan sesuai dengan materi agar produk yang dihasilkan tidak membosankan dan tentunya dapat menarik perhatian peserta didik.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini dikatakan juga tahap validasi ahli. Tahap ini digunakan calon peneliti untuk menguji produk media pembelajaran video animasi berbasis *autoplay* baik dari segi analisis, desain serta pengembangan. Pada desain media pembelajaran yang diuji adalah apakah media pembelajaran ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran adapun tahap validasi desain anatara lain yaitu:

- a. Uji ahli media, bertujuan untuk melakukan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap penyajian video animasi berbasis *autoplay*
- b. Uji ahli materi, bertujuan untuk menguji kelayakan dari segi materi dan kesesuaian materi dengan kurikulum. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang kompeten dalam bidangnya.

Pada tahap ini yaitu menghasilkan sesuatu desain menjadi kenyataan, apabila dalam desain tersebut dibutuhkan suatu aplikasi berbentuk multimedia pembelajaran maka itu perlu dikembangkan. Pada penelitian ini media yang dikembangkan yaitu berupa aplikasi *autoplay* yang bisa dilakukan secara online pada laptop. Selain itu dalam langkah ini juga perlu menyiapkan komponen

pendukung berupa pedoman dan buku petunjuk serta melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat pendukung

4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam langkah implementasi ini pengembang harus mengambil peran aktif agar produk yang dihasilkan dapat tersampaikan dengan efektif, pengembang dituntut untuk optimal dalam menganalisis, mendesain ulang dan menyempurnakan produk kemudian digunakan untuk menilai seberapa praktis media pembelajaran yang akan dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap yang paling terakhir dari model *ADDIE*, dimana pada tahap ini untuk menilai atau mengevaluasi dari media yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif adalah penilaian yang dilakukan dengan tujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Dilakukan pada setiap tahap pengembangan *ADDIE*, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan. Pada tahap evaluasi, media yang dikembangkan dievaluasi dengan cara mengumpulkan data hasil validasi ahli media, ahli materi, hasil validasi guru mata pelajaran, uji praktikalitas dan penilaian siswa untuk menilai secara keseluruhan media pembelajaran video animasi berbasis *autoplay*. evaluasi ini dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang telah dihasilkan dan sesuai untuk dipergunakan oleh guru serta siswa dalam mencapai tujuan dari pengembangan produk yang diharapkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara peneliti dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Oleh karena itu agar hasil yang diperoleh dari penelitian ini benar-benar data yang akurat dan dapat dipertanggung jawabkan, maka teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut⁵⁰

1) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan hal lainnya yang dapat langsung diamati oleh peneliti.⁵¹ Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melakukan pengamatan secara langsung ke sekolah dengan melihat pendidik mengajar kemudian mencoba menggali informasi mengenai problem atau permasalahan yang dihadapi serta melihat bagaimana proses pembelajaran di kelas.

2) Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dua orang atau lebih dalam maksud tertentu memperoleh data. Pewawancara adalah orang yang memberikan pertanyaan sedangkan yang diwawancara adalah orang yang memberikan jawaban yang diajukan oleh pewawancara wawancara yang dilakukan pada penelitian ini yaitu wawancara dengan guru pendidikan agama Islam dan peserta didik.

⁵⁰ Farida Nugrahani, *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa* (Surakarta: Cakra Bos, 2014), H. 124

⁵¹ Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), H. 148.

Wawancara pada guru pendidikan agama Islam dengan tujuan untuk memperoleh atau mengetahui masalah yang dihadapi pada saat mengajar dan masalah apa yang dihadapi peserta didik pada saat proses belajar mengajar serta tingkat kemampuan peserta didik. Sedangkan wawancara pada peserta didik untuk mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi saat menerima materi pada proses belajar mengajar dan juga metode yang diajarkan oleh guru kepada peserta didik serta perkembangan media yang digunakan oleh guru dalam mengajar.

3) Angket

Angket (*kuesioner*) adalah daftar pertanyaan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan pertanyaan penelitian.⁵² Angket sering digunakan oleh peneliti baik dalam penelitian yang membutuhkan data kuantitatif maupun data kualitatif. Hal ini disebabkan karena angket itu sendiri yang bersifat praktis.⁵³

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah salah satu metode yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data agar data yang diperoleh itu real. Studi dokumentasi menjadi pelengkap dari penggunaan metode pengumpulan data yang lain.⁵⁴ Dalam hal ini peneliti menggunakan dokumentasi sebagai lampiran terhadap proses penerapan media pembelajaran video tutorial pada pembelajaran pendidikan agama Islam berupa foto-foto kegiatan pembelajaran tersebut selama proses penelitian.

⁵² Muhammad Yaumi dan Muljono Damopolii, *Action Research Teori, Model dan Aplikasi* Jakarta: Kencana, 2014), h. 126.

⁵³ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, H.255.

⁵⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Cet VI; Bandung: CV. Alfabeta, 2008), H. 329.

5) Metode tes

Tes adalah seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor.⁵⁵ Metode tes adalah cara untuk mengetahui hasil dari pelajaran yang diberikan dalam jangka waktu tertentu. Dalam penelitian ini tes menjadi metode utama yang terdiri dari pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab. Penelitian dengan metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang peningkatan keterampilan menyimak yang diterapkan pada *pretest* dan *posttest*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang.⁵⁶ Skala likert berupa angket memiliki 4 pilihan jawaban. Penilaian oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan dari kelayakan media dimasukkan ke dalam tabel. Angket validasi terkait kesesuaian materi dan desain pada produk yang dikembangkan memiliki 4 pilian jawaban sesuai konten pertanyaan. Data kesesuaian tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang di hasilkan. Berikut tabel skor penilaian.

⁵⁵ Donal Ary, *Introduction to Research in Education* (Wadswort: Cengage Learning), H. 202.

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018) H. 134

TABEL 3.1 KRITERIA INTERPRETASI

Skor	Pilihan jawaban
4	Sangat baik
3	Baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

a. Analisis validasi media pembelajaran

Nilai yang diperoleh pada penilaian angket kemudia dicari rata ratanya dan dikonversikan dalam bentuk pertayaan untuk menentukan kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan. Pemberian nilai validasi dengan rumus

$$\text{nilai kevalidan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Adapun pengkonversian skor menjadi pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut

TABEL 3.2 KRITERIA KEVALIDAN⁵⁷

%	Keterangan
81-100	Sangat valid
71-80	Valid
31-70	Kurang valid
00-30	Tidak valid

⁵⁷ Atika Izzatul Jannah and Endang Listyani, “ Pengembangan Media Pembelajaran pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Peserta didik SMP Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3 (April, 2017), H. 60.

b. Analisis praktikalitas media pembelajaran

Nilai yang diperoleh pada penilaian angket kemudian dicari rata-ratanya dan dikonversikan dalam bentuk pertanyaan untuk menentukan kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. pemberian nilai kepraktisan dengan rumus:

$$\text{Nilai kepraktisan} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Adapun pengkonversian skor menjadi pernyataan dapat dilihat dalam tabel berikut:

TABEL 3.3 KRITERIA KEPRAKTISAN⁵⁸

%	kepraktisan
81-100	Sangat praktis
71-80	Praktis
31-70	Kurang praktis
00-30	Sangat kurang praktis

Semakin tinggi persentase kepraktisan, maka semakin praktis media pembelajaran yang dibuat.

c. Analisis data tes hasil belajar

Analisis hasil tes belajar dilakukan dengan cara memberikan soal tes pemahaman konsep dan diukur hasil belajarnya untuk melihat tingkat efektifitasnya dari produk. Peningkatan hasil belajar peserta didik yang diperoleh sesudah menggunakan media video pembelajaran, diperhitungkan menggunakan rumus *N-gain* ditentukan berdasarkan rata-rata *gain*. Skor *gain* (g) yang diperoleh merupakan hasil dari perbandingan antara rata-rata nilai *pre-test* dan

⁵⁸ Atika Izzatul Jannah and Endang Listyani, “Pengembangan Media Pembelajaran pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Peserta didik SMP Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3 (April, 2017), H. 61.

post-test. Rata-rata *gain* yang dibandingkan dengan *N-gain* dengan rumus Meltzer adalah sebagai berikut:⁵⁹

$$N - Gain = \frac{S \text{ Post} - S \text{ Pre}}{S \text{ Maks} - S \text{ Pre}}$$

Keterangan:

S Post : Rata-rata skor Posttest

S Pre : Rata-rata skor Pretest

S Maks : Skor Maksimal

Selanjutnya apabila nilai tersebut diperoleh maka langkah selanjutnya nilai tersebut di konversikan ke dalam interpretasi nilai gain menurut Hake disajikan pada tabel di bawah.⁶⁰

TABEL 3.4 Interpretasi N-Gain

No	Besar Persentase	Interpretasi
1	$(N\text{-gain}) \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,7 > (N\text{-gain}) \geq 0,3$	Sedang
3	$(N\text{-gain}) < 0,3$	Rendah

⁵⁹ Meltzer, D.E. The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Possible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores American Journal of Physics: 2002. 70, H 7.

⁶⁰ Hake, Intraktive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course The American Journal of Physics Research. 1998, H. 74

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengasikan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada materi tata cara sholat kelas VII SMPN 8 Palopo. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* Pada materi tata cara sholat adalah sebagai berikut:

1. Tahap analisis

Tahap analisis adalah langkah pertama yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan yakni kegiatan analisis kebutuhan dan kurikulum.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi masalah-masalah dasar dalam penggunaan media pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengamati permasalahan-permasalahan yang muncul dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 8 Palopo.

b. Analisis karakter peserta didik

- 1) Pemahaman, untuk mengetahui peserta didik dalam megiterpretasikan informasi, konsep atau situasi yang baik.
- 2) Minat, untuk mengetahui apakah peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi atau tidak sebenarnya dapat dilihat dari indikator minat itu sendiri.

Indikator minat meliputi: perasaan senang, ketertarikan peserta didik, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

3) Perkembangan Kognitif, tingkat perkembangan kognitif yang dimiliki peserta didik akan mempengaruhi guru dalam memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran, metode, media, dan jenis evaluasi.

4) Kemampuan/Pengetahuan awal, kemampuan atau pengetahuan awal merupakan pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki terlebih dahulu oleh peserta didik sebelum mempelajari pengetahuan atau keterampilan baru. Pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki terlebih dahulu maksudnya adalah pengetahuan atau keterampilan yang lebih rendah dari apa yang akan dipelajari.

5) Gaya belajar, gaya belajar peserta didik merupakan hal yang penting untuk diperhatikan dalam melakukan proses pembelajaran karena dapat mempengaruhi proses dan hasil belajarnya.

6) Motivasi, motivasi kadang timbul dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) dan kadang motivasi itu muncul karena faktor dari luar dirinya sendiri (motivasi ekstrinsik). Disamping itu motivasi peserta didik dalam belajar kadang tinggi, sedang, atau bahkan rendah. Motivasi belajar yang tinggi dari peserta didik akan tampak dari ketekunannya dalam belajar yang tidak mudah patah untuk mencapai keberhasilan meskipun banyak rintangan yang dihadapinya.

c. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum digunakan untuk mengetahui kurikulum apa yang digunakan di sekolah, mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi-

materi apa saja yang ada dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang dapat dijadikan bahan materi untuk pembuatan media pembelajaran menggunakan *autoplay*.

Setelah melakukan kegiatan analisis kurikulum maka diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SMPN 8 Palopo adalah kurikulum merdeka. Berdasarkan kurikulum tersebut diperoleh bahwa capaian pembelajaran untuk materi tata cara sholat adalah sebagai berikut:

- 1) Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik dapat memahami dan menghafal urutan gerakan sholat beserta bacaanya sesuai tuntunan yang benar.
- 2) Setelah mengikuti proses pembelajaran peserta didik mampu mempraktikkan sholat dengan gerakan dan bacaan yang tepat, baik secara individu maupun berjamaah.
- 3) Setelah mengamati penjelasan yang telah dipaparkan peserta didik mampu memahami serta menyadari bahwa sholat adalah kewajiban utama dalam Islam yang harus dilakukan secara rutin dan khusyuk.
- 4) Setelah berdiskusi dan mengamati informasi, dapat menunjukkan sikap sopan, tenang, dan khusyuk saat melaksanakan sholat, serta menghormati orang yang sedang beribadah.

2. Tahap perancangan

Tahap perancangan (design) ini dihasilkan sebuah rancangan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis *autoplay* pada materi tata cara sholat. Pendesainan pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* berisi menu judul pembahasan yaitu tata cara

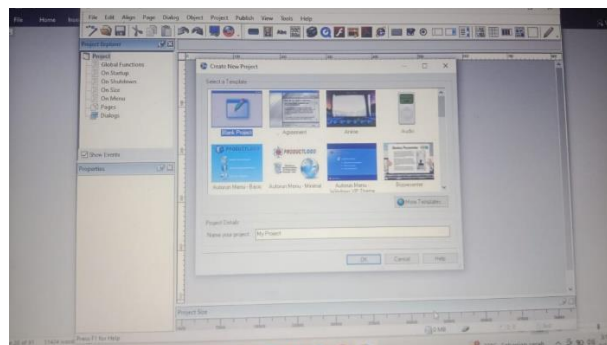
sholat yang dilengkapi dengan background Selanjutnya perbaikan untuk format isi dengan menambahkan gambar dan video animasi pada setiap sub materi untuk menjelaskan materi. Kemudian perbaikan warna pada segi pewarnaan: perpaduan beragam jenis warna sebagai background, warna hitam, biru dan putih pada penulisan, latar, disertai dengan gambar animasi dan pengisian audio pada video animasi dengan menggunakan pendesainan dari segi bahasa menggunakan Bahasa yang mudah dipahami.

a. Pertama, *autoplay* terlebih dahulu dapat di install dilaptop, selanjutnya ketik *autoplay* pada mesin pencarian google, lalu klik sign in untuk mendaftar akun *autoplay*.



Gambar 4.1 *Autoplay*

b. Selanjutnya peneliti memilih template, didalam *autoplay* ini tersedia banyak sekali template yang menarik. Template adalah file yang membantu andamendeain dokumen yang menarik.



Gambar 4.2 Menu Template *Autoplay*

3. Tahap pengembangan

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan (development) merupakan tahap realisasi produk dari tahap perancangan yang telah dilakukan. Kemudian dilakukan validasi dari media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Adapun Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

- a. Tahap Realisasi Perencanaan atau Pembuatan Produk Pada rancangan sebelumnya media pembelajaran yang dikembangkan berisi beberapa hal diantaranya yaitu: intro, opening, materi dan penutup hasil rancangan produk.
- b. Tahap validasi media pembelajaran tahap yang dilakukan setelah tahap pembuatan produk yaitu tahap validasi oleh validator. Tahap validasi dilakukan pada bulan oktober tahun 2024. Validasi dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi dimana aspek yang dinilai untuk ahli media yaitu aspek tampilan dan pemrograman. Sedangkan aspek yang dinilai untuk ahli materi adalah aspek pembelajaran, isi materi, bahasa dan kegunaan. Hasil dari validasi para ahli digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki media pembelajaran ini agar layak digunakan.

Adapun nama-nama validator yang memvalidasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

TABEL 4.1 NAMA-NAMA VALIDATOR

NO	NAMA	PEKERJAAN
1	Muh. Yamin., S.Pd., M.Pd.	Dosen UIN Palopo
2	Dr. Arifuddin, M.Pd.	Dosen UIN Palopo

Validasi produk video animasi pembelajaran dilakukan oleh validator fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan (FTIK) UIN Palopo sebagai ahli media dan materi untuk memvalidasi perangkat pembelajaran *autoplay* yang telah dibuat.

TABEL 4.2 HASIL VALIDASI AHLI MEDIA DAN MATERI

No	Indikator	Σx	Σx_1	%	Kategori
1.	Ahli media	53	56	94	Sangat valid
2.	Ahli materi	58	64	90	Sangat valid

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validasi oleh ahli media dan materi diperoleh nilai 94% ahli media dengan kategori sangat valid dan nilai 90% oleh ahli materi dengan kategori sangat valid (penjelasan lebih lengkap terdapat pada lampiran 13 dan 14)

4. Tahap implementasi

Berdasarkan hasil uji coba produk berupa media yang dikembangkan, maka diperoleh hasil respon guru mata pelajaran dan respon peserta didik terhadap kegiatan proses pembelajaran dengan memberikan angket kepada guru dan 3 peserta didik yang mewakili 20 orang peserta didik terhadap materi tata cara sholat video animasi berbasis autoplay dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

TABEL 4.3 UJI PRAKTIKALITAS GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN PESERTA DIDIK

No	Indikator	Σx	Σx_1	%	Kategori
1.	Guru PAI	p	48	95	Sangat praktis
2.	Peserta didik	52	56	92	Sangat praktis
3.	Peserta didik	48	56	85	Sangat praktis
4.	Peserta didik	50	56	89	Sangat praktis

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji praktikalitas oleh guru pai dan 3 orang peserta didik diperoleh nilai 95% guru pai dengan kategori sangat praktis

dari hasil keseluruhan dan nilai 92%,85%dan 89% oleh peserta didik dengan kategori sanga praktis dari hasil keseluruhan. (penjelasan lebih lengkap terdapat pada lampiran 15,16,17,18 dan 19)

Setelah produk dinyatakan valid berdasarkan hasil validasi, maka pemberian *pre-test* dan *post-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat efektifitas bahan ajar video pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman konsep pendidikan agama Islam peserta didik yaitu dengan melihat perbedaan skor sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar video pembelajaran. Adapun *pre-test* dilakukan pada seluruh peserta didik di kelas VII SMPN 8 Palopo sebanyak 20 orang peserta didik yang dilaksanakan pada tanggal 15 november 2024 pada pertemuan awal dikelas sebelum penerapan bahan ajar dalm bentuk video pembelajaran sedangkan untuk tes hasil belajar dilaksanakan pada tanggal 18 november 2024.

Berikut data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan bahan ajar video pembelajaran:

TABEL 4.4 DATA HASIL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST*

pretest	posttest	max	selisih	N-gain
61,5	92,5	100	31	81

Berdasarkan perhitungan diatas, skor gain diperoleh dari perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran menggunak an bahan ajar video pembelajaran adalah 81 dengan kategori tinggi ($n\text{-Gain} \geq 0,7$). Peningkatan terhadap nilai rata-rata *post-test* menunjukkan bahwa secara umum bahan ajar video pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama

Islam terkhusus pada materi tata cara sholat setelah peserta didik belajar menggunakan produk. (penjelasan lebih lengkap terdapat pada lampiran 20)

5. Tahap evaluasi

Evaluasi adalah tahap terakhir dari model pengembangan *ADDIE*. Karena dalam penelitian ini hanya sampai pada penelitian respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *autoplay* yang dikembangkan, maka evaluasi yang dimaksud disini adalah evaluasi dari kegiatan implementasi. Maka hasil penilaian yang didapatkan oleh peneliti tentang media pembelajaran berbasis *autoplay* efektif digunakan sesuai hasil *posttest* dengan persentase 81%.

B. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran *autoplay* pada pelajaran PAI

Sumber belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis *autoplay* dengan sasaran penggunaannya yaitu peserta didik kelas VII 6 SMPN 8 Palopo. Pengembangan media pembelajaran *autoplay* pelajaran PAI dirancang dengan memadukan teks bacaan, gambar, audio sehingga menjadi video tata cara sholat. Pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian divalidasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana validitas dan praktikalitas media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis *autoplay*. Selanjutnya model *ADDIE* dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian pengembangan ini, meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Pembelajaran pendidikan agama Islam

berisikan materi tata cara sholat di buat dalam bentuk video animasi menggunakan *autoplay*.

2. Validasi media pembelajaran *autoplay* pada pelajaran PAI

Validitas media pembelajaran merupakan tolak ukur utama dalam menentukan kelayakan suatu media untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media yang valid harus memenuhi standar substansi materi, kesesuaian kurikulum, serta kemudahan penggunaannya oleh guru dan siswa. Media pembelajaran berbasis *autoplay* yang dikembangkan dalam penelitian ini mendapatkan hasil validasi dari ahli media sebesar 94% dan dari ahli materi sebesar 90%, yang berarti termasuk dalam kategori “sangat valid”. Ini menunjukkan bahwa media *autoplay* tidak hanya memenuhi aspek teknis visual dan fungsionalitas, tetapi juga menyajikan materi PAI khususnya tata cara sholat secara akurat, sistematis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Briggs menyatakan, media yang valid adalah media yang mampu memberikan rangsangan yang menimbulkan respons belajar yang diinginkan⁶¹. Media *autoplay* memadukan unsur teks, gambar, animasi, suara, dan video, yang secara teori telah memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran multimodal sebagaimana dikemukakan oleh teori Levie dan Lentz. Mereka menyatakan bahwa media yang menampilkan unsur visual dan audio dapat meningkatkan perhatian siswa (fungsi atensi), membantu mereka memahami informasi (fungsi kognitif), serta menimbulkan kesan emosional positif terhadap proses belajar

⁶¹ Briggs dalam Miarso, Yusufhadi. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media, 2004.

(fungsi afektif)⁶². Dalam pengembangan media pembelajaran, prinsip-prinsip seperti relevansi, konsistensi, dan kecukupan juga harus diperhatikan.

Gafur menyatakan, prinsip relevansi mengharuskan isi media selaras dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, sementara konsistensi berkaitan dengan kesinambungan antara tujuan, materi, dan evaluasi. Adapun prinsip kecukupan menuntut materi disajikan secara cukup tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif⁶³. Media *autoplay* dalam penelitian ini telah memenuhi ketiga prinsip tersebut karena seluruh isi materi disusun sesuai kurikulum PAI tingkat SMP dan dikembangkan menggunakan pendekatan sistematis melalui model *ADDIE*.

Validitas media *autoplay* ini juga diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media serupa. Muhammad Anwar, dalam penelitiannya mengenai pengembangan video animasi *autoplay* pada pelajaran IPS, menyimpulkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi kenampakan alam dan sosial budaya⁶⁴. Penelitian lain oleh Rofi'atunnisa juga menunjukkan bahwa media fiqih berbasis *autoplay* mampu meningkatkan hasil belajar siswa MI Al-Aziz Dampit secara signifikan⁶⁵. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *autoplay*

⁶² Levie, W. H. & Lentz, R., "Effects of Text Illustrations: A Review of Research", *Educational Communication and Technology Journal*, 1982.

⁶³ Abdul Gafur, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2007.

⁶⁴ Muhammad Anwar, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay pada Materi IPS Kelas IV SDN Pongok 1 Blitar*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Malang, 2020.

⁶⁵ Rofi'atunnisa, *Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Al-Aziz Dampit*. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.

terbukti valid dan layak untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk PAI.

Validitas yang tinggi ini memiliki implikasi praktis yang penting bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, visual, dan menyenangkan, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi ajar. Dengan kemudahan penggunaan dan tingkat keterpahaman yang tinggi, media *autoplay* dapat menjadi alternatif solusi terhadap metode konvensional yang monoton. Oleh karena itu, keberhasilan validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *autoplay* layak diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran PAI guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

3. Praktikalitas guru dan peserta didik mata pelajaran PAI di SMPN 8 Palopo

Praktikalitas media pembelajaran berbasis *autoplay* dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMPN 8 Palopo menunjukkan tingkat praktikalitas yang sangat tinggi, baik dari sisi guru maupun peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian guru memberikan penilaian sebesar 95% terhadap kepraktisan media ini, yang berarti bahwa media *autoplay* sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran PAI, khususnya pada materi tata cara sholat. Media ini memungkinkan guru menyajikan materi secara otomatis, sistematis, dan terstruktur tanpa harus mengulang penjelasan secara manual, sehingga waktu di kelas dapat digunakan secara lebih efektif untuk diskusi dan penguatan pemahaman siswa. Selain itu, guru merasa terbantu karena tidak

memerlukan pelatihan teknis yang rumit untuk mengoperasikan media, dan media dapat digunakan dengan perangkat sederhana seperti laptop dan proyektor.

Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa media yang praktis adalah media yang mudah diakses dan dioperasikan oleh guru tanpa harus menguasai keterampilan teknis tertentu, serta mampu meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam pembelajaran⁶⁶. Dari peserta didik, *autoplay* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media ini menyajikan materi dalam bentuk audio-visual, seperti teks bacaan sholat, gerakan, dan video penjelasan, yang sangat membantu siswa dalam memahami konsep ibadah yang sebelumnya hanya diajarkan secara verbal atau melalui buku. Fitriani & Mustadi menyatakan bahwa media yang praktis bagi peserta didik adalah media yang dapat digunakan secara mandiri, memiliki tampilan antarmuka yang intuitif, dan mampu merangsang berbagai gaya belajar seperti visual, auditori, dan kinestetik⁶⁷.

Dengan kata lain, kepraktisan tidak hanya diukur dari teknis penggunaannya, tetapi juga dari kemudahan siswa dalam menyerap informasi. Selain itu, Riyana & Sari menambahkan bahwa media yang praktikal mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, mengurangi dominasi guru, dan meningkatkan kemandirian siswa dalam mengeksplorasi materi pembelajaran⁶⁸. Selanjutnya, Wahyuni mengemukakan bahwa praktikalitas media

⁶⁶ Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

⁶⁷ Fitriani, Y., & Mustadi, A. (2018). Kepraktisan Media Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Tematik. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 134–145.

⁶⁸ Riyana, C., & Sari, D. P. (2021). Evaluasi Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 55–67.

pembelajaran ditentukan oleh sejauh mana media tersebut dapat berfungsi optimal dalam konteks kelas nyata, tidak mengganggu alur pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik⁶⁹.

Di SMPN 8 Palopo, siswa merasa senang dan termotivasi saat belajar menggunakan *autoplay* karena tampilannya menarik, materi mudah diikuti, dan proses belajar terasa seperti menonton sekaligus membaca, bukan hanya mendengarkan ceramah. Hal ini sejalan dengan temuan dalam penelitian Husni dan Huda yang menunjukkan bahwa media interaktif seperti *autoplay* dapat meningkatkan fokus, keterlibatan emosional, dan pemahaman siswa terhadap materi ajar yang bersifat praktikal dan aplikatif, seperti ibadah sholat⁷⁰. Oleh karena itu, penggunaan *autoplay* dalam pembelajaran PAI terbukti tidak hanya efektif dari sisi hasil belajar, tetapi juga praktikal dalam penerapan di ruang kelas, baik bagi guru maupun peserta didik.

⁶⁹ Wahyuni, R. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 4(2), 121–130.

⁷⁰ Husni, M., & Huda, N. (2020). Pengaruh Media Autoplay terhadap Pemahaman Materi Fiqih di SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(1), 44–52.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada materi tata cara sholat didesain dengan materi yang disajikan menggunakan fitur yang tersedia kemudian menambahkan backsound serta animasi gambar sehingga menjadi sebuah video yang terlihat menarik.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai sangat valid digunakan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Hal tersebut ditinjau berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, guru pendidikan agama Islam dan respon peserta didik.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan sangat praktis karena hasil penelitian guru memberikan penilaian sebesar 95% terhadap kepraktisan media ini, yang berarti bahwa media *autoplay* sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran PAI, khususnya pada materi tata cara sholat.
4. Media pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman tata cara sholat peserta didik dilihat dari rata-rata *pretest* pada materi Tata cara sholat dengan skor sebesar 61,5 meningkat drastis pada tes hasil belajar dengan skor rata-rata *posttest* sebesar 92 ,5 dengan nilai *gain* 81%.

B. Implikasi

Berikut ini beberapa implikasi dari asil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada materi tata cara sholat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMPN 8 Palopo yaitu sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik khususnya pada pembelajaran pendidikan agama Islam materi tata cara sholat.
2. Sebagai media pembelajaran yang bersifat memudahkan dan simpel digunakan
3. Pendidik dapat memanfaatkan media ini dalam pembelajaran guna meningkatkan pemahaman serta semangat belajar peserta didik sehingga menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif.

C. Saran

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh peneliti, maka terdapat beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti di bidang pendidikan yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini, diharapkan agar lebih memperhatikan kelemahan dan keterbatasan peneliti sehingga penelitian selajutnya dapat lebih sempurna.
2. Bagi peserta didik dapat memanfaatkan *Autoplay* ataupun web pembelajaran pendidikan agama Islam sebaik mungkin untuk membantu proses pembelajaran.
3. Bagi pendidik dapat memanfaatkan *Autoplay* ataupun web pembelajaran dalam mengajarkan materi pembelajaran pendidikan agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Maolani Rukaesih dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015)
- Abu sulhan Fitrah, *Tuntunan Shalat Khususy" Sempurna dan diterima*,
- Abu Sulhan Fitrah, *Tuntunan Shalat Khususy" Sempurna dan diterima* (Cet.IV; Jakarta: Pustaka Fitra, 2010)
- Amin, Muhammad Agil. "Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik di MTs Al-Muhaimin Palopo." *INCARE, International Journal of Educational Resources* 3.4 (2022): 400-408.
- Annisa Dwi,"*Jurnal Pendidikan dan konseling* 4, no.1980 (2022): 134-58.
- Anwar Muhammad, *Pengembangan Video Animasi Berbasis Autoplay Pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya Siswa Kelas IV SDN Pongok IBlitar*. Skripsi program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim malang.2014
- Arifuddin, Abdul Rahim dan m. Ilham, "Pengarusutamaan Model Pembelajaran Religius dalam Membangun Kesadaran Peserta Dididk," *Jurnal Konsep* 10, No. 4 (Februari, 2022), h. 423
- Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada 2013)
- Ary Donal, *Introduction to Research in Education* (Wadswort: Cengage Learning).
- Azis Abdul Muhammad Azzam and Abdul Wahab Sayyed Hawwas, انعبا ّانفم في ظيط .Terj. Kamran As'at Irsyadi dan Ahsan Taqwin, *Fiqh Ibadah Taharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji* (Cet. III; Jakarta: Amzah, 2013)
- Azis Abdul Muhammad Azzam and Abdul Wahab Sayyed Hawwas, انعبا ّانفم في ظيط .Terj.Kamran As'at Irsyadi dan Ahsan Taqwin, *Fiqh Ibadah Taharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji*.
- Azis Abdul Muhammad Azzam and Abdul Wahab Sayyed Hawwas, ظيط في ّانفم انعبا .Terj.Kamran As'at Irsyadi dan Ahsan Taqwin, *Fiqh Ibadah Taharah, Shalat, Zakat, Puasa dan Haji*,.
- Bararah Isnawardatul, "Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran" *Jurnal MUDDARUSANA* 10, no. 2 (2020): 351-70.
- Batubara Hamdan Husein, "*Media Pembelajaran Efektif*". Semarang :Fatawa Publishing. 2020.

- Briggs dalam Miarso, Yusufhadi. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media, 2004.
- D.E. Meltzer, The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics: Posisible “Hidden Variable” in Diagnostic Pretest Scores American Journal of Physics: 2002.
- Daradjat Zakiah, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995)
- Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999)
- Efendi Erwatul, Ramla Dewi, and Eka Poppi Hutami, “Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Dengan Subtema Bekerjasama Mencapai Tujuan Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Pendahuluan” 11, no. 2 (2022): 85-98.
- Emerso H, *Loc. Cit*,
- Fathurrohman Pupuh dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Konsep Umum & konsep Islami*,
- Gafur Abdul, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Citra Aji Parama, 2007.
- Gafur, Abdul. *Desain intruksional: langkah sistematis penyusunan pola dasar kegiatan belajar mengajar*, (Solo: Tiga Serangkai, 1994), hlm. 17.
- Hake, Intraktive-engagement vs traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanicstest data introductory physics course The Amerivan Journal of Physics Research. 1998.
- Hamalik Oemar, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1998).
- Hasriadi, “Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,” *Jurnal Konsepsi* 11, No. 1 (Maret, 2022), h. 87.
- Husni, M., & Huda, N. (2020). Pengaruh Media Autoplay terhadap Pemahaman Materi Fiqih di SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 8(1), 44–52.
- Ilham Dodi et al., “Peran Pemerintah Dalam Mendorong Kualitas Pelayanan Pendidikan Di Indonesia The Government’ s Role in Encouraging the Quality of Education Services in Indonesia” 5, no. 2 (2023)
- Jannah Atika Izzatul and Endang Listyani, “ Pengembangan Media Pembelajaran pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Peserta didik SMP Kelas VII”. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3 (April, 2017), H. 60.

- Jannah Atika Izzatul J and Endang Listyani, "Pengembangan Media Pembelajaran pada Bahasan Himpunan dengan Pendekatan Problem Solving untuk Peserta didik SMP Kelas VII". *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 3 (April, 2017), H. 61.
- Jannah Raudatul & Nur Jannah, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK PGRI 5 Jember," *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 5 No. 3, 2023.
- Jurnal Tarbawi: jurnal ilmu pendidikan, vol.15, No. 02, Desember 2019, pp.205-221
- Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 9.
- Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), h. 534.
- Levie, W. H. & Lentz, R., "Effects of Text Illustrations: A Review of Research", *Educational Communication and Technology Journal*, 1982.
- Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012)
- Majid, Abdul. dan Diana Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2004).
- Makmur and Hadi Pajariantono, *Pendidikan Karakter Di Perguruan Tinggi Islam* (Palopo: LPPI UM Palopo, 2023), h. 18.
- Makmur and Suparman, *Manajemen Pendidikan Berbasis Madrasah* (Makassar: Aksara Timur, 2018), h.13.
- Mulyasa, E. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2023).
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Munir Misbahul, "Tentang Autoplay Media Studio", (on-line), tersedia di : <http://munirarber.blogspot.co.id/2012/07/tentang-auto-play-media-studio.html>, di akses tanggal 02 desember 2017 pukul 14:55
- Musfiquon. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Presatasi Pustakarya, 2012)
- Nugrahani, Farida. *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Surakarta: Cakra Bos, 2014).

Nurdin K dan Ahmad Munawir, “efektivitas pendekatan keterampilan proses pada pembelajaran konsep bunyi di sekolah dasar,” *Jurnal Kependidikan* 14 (2020)

Nurhayati dan Ali Imran Sinaga, *Fiqh dan Ushul Fiqh*

Pasessangi Andi Arif et al., “Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pasantren Putra Dato Sulaeman,” *Madaniya* 3, no. 4(2022): 737-44
<https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contens/view/272>.

Pirol Abdul, Zainab Zainab, and Lilis Suryani, “ Pengembangan Media Audiovisual Berbasis Kearifan Lokal Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Socratika: Journal of Orogressive Education and Social Inquiry* 1, no. 1 (2024): 10-20, <http://doi.org/10.58230/socratika.v1i1.32>.

Rasjid Sulaiman, *Fiqh Islam*

Richard E. Mayer, *Multimedia Learning*, Edisi ke-2 (Cambridge: Cambridge University Press, 2001).

Riyana, C., & Sari, D. P. (2021). Evaluasi Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 55–67.

Robert M. Gagné, *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*, Edisi ke-5 (Boston: Wadsworth, 2005).

Roblyer M.D. & J.E. Hughes, *Integrating Educational Technology into Teaching*, Edisi ke-7 (Boston: Pearson, 2019).

Rofi’atunnisa, *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas V di MI AL- Aziz Dampit Malang*. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.2004

S Sukirman, “Efektivitas Kelompok Kerja Guru (KKG) Dalam Peningkatan Kompetensi Guru,” *Indonesian Journal of Education Mnagement & ...* 4, no. 1 (2020): 1-8.

Sanjaya Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2012)

Sanjaya Wina, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*

Sartika Fitria, Fathurrahman, & Salma, “Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Sekolah Menengah,” *Jurnal Humanika: Kajian Ilmiah Pendidikan*, Vol. 12 No. 1, 2024.

- St. Marwiyah & Alauddin, manajemen kelas dalam meningkatkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Of Islamic Education Management*, vol. 8, No. 2 (2023)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018) H. 134
- Sugiyono, *Metode penelitian pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandun: Alfabeta, 2010)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Pendekatan Kuantitatif kualitatif , dan R&D) (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Sumiharsono, Rudy. Hisbayatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Tegal: Pustaka Abadi 2007)
- Tege, Made And Made Kirna, “*Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*” jurnal Dosenan. ISSN 1829-5282. 2016.
- Undang-Undang RI No Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003)
- Wahyuni, R. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 4(2), 121–130.
- Wasito Wajo, *Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Indonesia*, (cet I; Bandung: karya Hasta, 1980)
- Y., Fitriani, & Mustadi, A. (2018). Kepraktisan Media Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Tematik. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(2), 134–145.
- Yaumi Muhammad dan Muljono Damopolii, *Action Research Teori, Model dan Aplikasi* Jakarta: Kencana, 2014).
- Zaina Muhammad I Fuad, Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berintegasi Life Skills Pada Materi Bangun Ruang, (Tulungagung: Skrips Tidak Diterbitkan, 2013)

L

A

M

P

I

R

A

N

1. Lampiran 1 : Surat Keterangan Penelitian


PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos: 91921
Telp/Fax : (0471) 326648, Email : dpmpptsp@pekipokota.go.id, Website : http://dpmpptsp.palepokota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2024.0793/IP/DPMTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.
3. Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2006 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo.
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Dibenarkan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: AFRANI
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Dsn. Burau Pantai, Kec. Burau, Kab. Luwu Timur
Pekerjaan	: Pelajar/ mahasiswa
NIM	: 1902010103

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi: dengan Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY UNTUK MENINGKATKAN
EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 8 PALOPO**

Lokasi Penelitian	: SMP Negeri 8 Palopo
Lamanya Penelitian	: 15 Agustus 2024 s.d. 15 November 2024

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 15 Agustus 2024


Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pemula IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Terdapat, Kepada YTL:

1. Wali Kota Palopo
2. Dandim 1403 SWG
3. Kapolres Palopo
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini diandatangani secara elektronik menggunakan Sistem Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Elektronik Signatur (BES) Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 2: lokasi tempat penelitian



Sejarah singkat SMPN 8 Palopo

SMPN 8 Palopo berdiri pada tahun 1971 diatas tanah seluas 19. 694 M² dengan nama sekolah teknik jurusan gedung dan jurusan bangunan batu. Kepala sekolah pertama adalah bapak Ipphan, kemudian pada tahun 1993-1996 berubah nama menjadi SMPN 9 Palopo program keterampilan dengan ilmu jurusan, yaitu jurusan bangunan batu, jurusan bangunan kayu, jurusan pabriksi logam, jurusan Listrik dan jurusan tata niaga. Kemudian pada tahun 1999 sampai sekarang berubah menjadi SMPN 8 Palopo sebagai salah satu SMPN terkemuka di palopo dengan standar nasional.

Lokasi penelitian yang menjadi objek penelitian adalah sekolah menengah pertama negeri SMPN 8 Palopo, terletak di Jl. Dr. Ratulangi No.66 Balandi kecamatan bara kota palopo dengan kode NSS: 201196201002 dan NPSN: 40307837 dengan kategori sekolah adalah SSN yang didirikan pada tahun 1971 dan mulai beroperasi sejak tahun 1971 dengan status pemilikan tanah/bangunan adalah milik pemerintah kota palopo dengan luas tanah sebesar 19.694M² dan luas bangunan 1. 298M.

1) Visi dan Misi

Visi:

“unggul dalam prestasi yang berwawasan global berlandaskan profil belajar Pancasila”

Misi:

1. Melaksanakan Pendidikan yang yang mengedepankan pembentukan profil pelajar Pancasila.

2. Melaksanakan system pembelajaran yang mengembangkan sikap kritis, efektif, kreatif, inovatif, kolaboratif dan komunikatif dengan mengintegrasikan literasi dan numerisasi.
3. Melaksanakan pengembangan system kegiatan belajar mengajar berwawasan budaya lingkungan.
4. Melaksanakan pengembangan kurikulum muatan local.
5. Melaksanakan peningkatan propesional guru.
6. Melaksanakan bimbingan belajar yang intensif.
7. Melaksanakan peningkatan sarana dan prasarana Pendidikan.
8. Melaksanakan pengembangan manajemen sekolah.
9. Melaksanakan peningkatan penggalangan peran serta Masyarakat.
10. Melaksanakan pembinaan kegiatan Ekstra kulikuler
11. Melaksanakan penegakan peraturan-peraturan dalam lingkungan sekolah
12. Melaksanakan pengembangan kurikulum

Lampiran 3: penyerahan surat izin meneliti



Lampiran 4: wawancara dan pengisian angket guru mata pelajaran



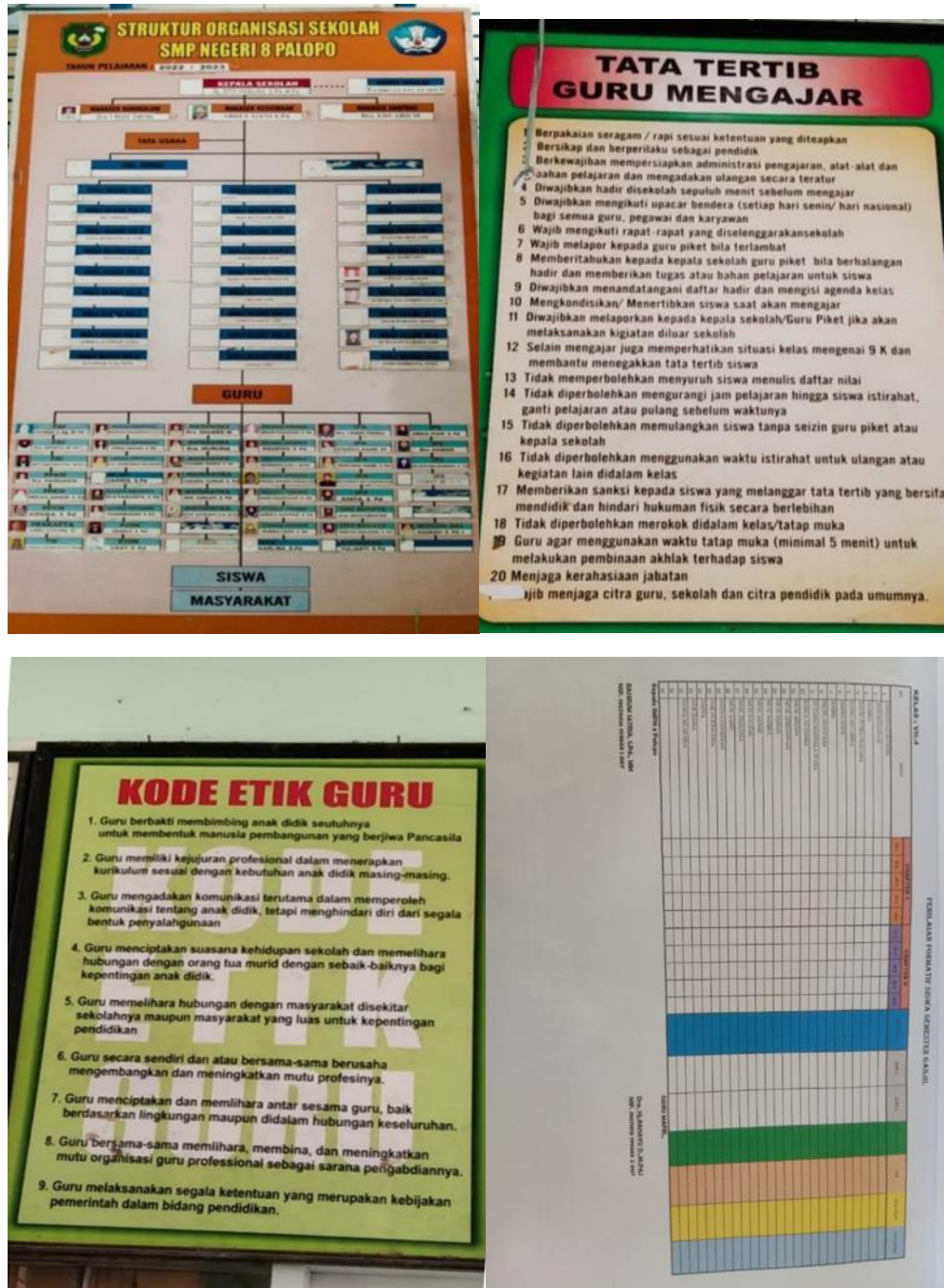
Lampiran 5 : pemaparan video animasi



Lampiran 6: foto bersama peserta didik kelas VII SMPN 8 Palopo



Lampiran 7: struktur organisasi, tata tertib, kode etik dan data siswa



Lampiran 8 : lembar wawancara guru

Tempat Wawancara : SMPN 8 Kota Palopo

Nama Guru : Dra. Hj. Rahayu D., M.Pd.I

Jabatan : Guru Pendidikan Agama Islam

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Kurikulum apa yang ibu/bapak terapkan di sekolah?	Kurikulum yang diterapkan di sekolah ini yaitu merupakan kurikulum merdeka
2.	Sejak kapan ibu mengajar di sekolah?	Saya mengajar disekolah ini sejak tahun 1994 kurang lebih 29 tahun
3.	Jenis media pembelajaran seperti apa yang ibu/bapak gunakan dalam pembelajaran?	Media yang di gunakan di sekolah ini yaitu LCD untuk menampilkan power point dan buku paket
4.	Kesulitan seperti apa yang ibu/bapak alami saat mengajar?	Peserta didik kebanyakan bermain dan tidak memerhatikan guru pada saat proses pembelajaran sehingga sulit memahami materi pembelajaran yang di berikan. Sehingga guru harus merancang pembelajaran media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.
5.	Dalam proses pembelajaran apakah ibu/bapak pernah menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi	Pada saat proses pembelajaran belum pernah menggunakan video animasi disini kami hanya menggunakan power point
6.	Fasilitas seperti apa yang tersedia di sekolah ini untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran?	Fasilitas yang tersedia disekolah ini berupa perpustakaan yang menyediakan buku paket,LCD
7.	Apa rencana ibu/bapak kedepannya untuk lebih memotivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa melalui model-model pembelajaran, apakah ibu/bapak akan berinovasi dalam menerapkan media pembelajaran elajaran berbasisi video animasi atau bagaimana?	Alangkah baiknya kami akan mencoba menerapkan media pembelajaran berbasis video animasi agar dapat menarik perhtian siswa dan proses pembelajaran.

Lampiran 9: daftar hadir siswa

NO	NAMA	KETERANGAN
1	AHMAD FAUZI FADEL	Hadir
2	AINI MAHARANI	Hadir
3	ALMIRA	Hadir
4	DAVID PUTRA PRATAMA	Hadir
	FADILAH CAHYA	Hadir
5	HADIJA HAFIL	Hadir
6	HASRIL	Hadir
7	HILDA ANASTASIA	Hadir
8	HUTAMA MANDALA PUTRA	Hadir
9	KAYLA AZ ZAHRA	Hadir
10	MUH. ABIZAM	Hadir
11	MUH ADRIANSYAH	Hadir
12	MUH. SABIYAN	Hadir
13	MUH. SAHRUL	Hadir
14	MUH. AKBAR	Hadir
15	MUH. FAUZAN	Hadir
16	MUH. ZHALZALI	Hadir
17	MUH. YASIM	Hadir
18	NADIA FAWZYYAH	Hadir
19	NAE NUR FALERIA	Hadir
20	NAJWA	Hadir
21	NUR ZHARA	Sakit
22	NURUL MUFIDA	Sakit

Lampiran 10 : validasi hali media

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA MATERI TATA CARA SHOLAT FARDHU UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 8 PALOPO

A. Identitas Validator

Nama : Muh. Yamin
Jabatan : Dosen IAIN
Alamat :

B. Tujuan

Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

C. Petunjuk Penilaian

a. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.

b. Terdapat empat alternatif jawaban dengan keterangan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

- a. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- b. Bapak/ Ibu dimohon memberikan komentar/saran pada halaman yang telah disediakan.
- c. Bapak/ Ibu dimohon memberikan tanda (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media Autoply pendidikan agama Islam ini
- d. Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

B. TABEL PERNYATAAN

NO	Pernyataan/ Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Teks, Audio dan Visual					
1.	Jenis font yang digunakan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan		✓		
2.	Tampilan video pembelajaran sudah jelas	✓			
3.	Audio pada media pembelajaran terdengar jelas	✓			
4.	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	✓			
5.	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi	✓			
6.	Pengisian suara sesuai dengan video pembelajaran	✓			
7.	Latar beakang suara yang digunakan sesuai denga isi video pembelajaran		✓		
8.	Penyajian tampilan video pembelajaran menarik	✓			
Aspek Media					
9.	Alur video pembelajaran menarik		✓		
10.	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	✓			
11.	Media pembelajaran dapat digunakan Kembali dilain waktu	✓			
12.	Media pembelajaran dapat dikembangkan untuk materi sejenis atau yang lainnya	✓			

Aspek Manfaat				
13.	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi	✓		
14.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja	✓		
15.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja	✓		

C. KOMENTAR/ SARAN

- Buatlah Barcode untuk mempermudah pengisian (Peninjauan)

D. KESIMPULAN

Media Autoplay pendidikan agama Islam materi tata cara sholat fardhu ini dinyatakan :

- ☐ Belum dapat digunakan/ revisi total
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi sebagian dan pengkajian ulang materi
- ☒ Dapat digunakan dengan revisi sebagian
- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,..... 2023

Validator,

Muh. Yamin

Lampiran 11 : validasi ahli materi

ANGKET TANGGAPAN/ PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA MATERI TATA CARA SHOLAT FARDHU UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PAI DI SMPN 8 PALOPO

A. Identitas Validator

Nama : Dr. Arifuddin, M.pd.
Jabatan : Dosen PAI
Alamat : IAIN Palopo

B. Tujuan

Lembar validasi ini ditujukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media. Pendapat dan saran Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media.

C. Petunjuk Penilaian

- Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia.
- Terdapat empat alternatif jawaban dengan keterangan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

- Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/ Ibu dimohon memberikan komentar/saran pada halaman yang telah disediakan.
- Bapak/ Ibu dimohon memberikan tanda (✓) terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media autoplay pendidikan agama Islam ini
- Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan banyak terima kasih.

D. TABEL PERNYATAAN

NO	Pernyataan/ Aspek Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Pembelajaran					
1.	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran sistematis		✓		
2.	Alur video pembelajaran jelas	✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan relevan dengan materi yang disajikan		✓		
4.	Judul media pembelajaran sesuai materi yang disajikan	✓			
5.	Ilustrasi pada media pembelajaran mudah dipahami	✓			
6.	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi	✓			
7.	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik		✓		
8.	Media pembelajaran membuat pelajaran lebih menarik	✓			
Aspek Materi					
9.	Uraian materi dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan jelas	✓			
10.	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
11.	Contoh gambar yang digunakan dapat memperjelas isi materi	✓			
12.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan katakteristik peserta didik	✓			
Aspek manfaat					
13.	Media pembelajaran yang digunakan dapat memperjelas materi	✓			
14.	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja		✓		
15.	Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran		✓		
16.	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi	✓			

E. KOMENTAR/ SARAN

Perlu diberikan penjelasan Dasar Teologi
Manfaat solat, Video Tata Cara Shalat, Menjadi
Imam, sebagai Mahasiswa, Tata Cara Masbuki.
& Kegan Demonstrasi

F. KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis autoplay pada pembelajaran Pendidikan agama
islam materi tata cara shalat fardhu :

- ☐ Belum dapat digunakan/ revisi total
☒ Dapat digunakan dengan revisi sebagian dan pengkajian ulang materi
☐ Dapat digunakan dengan revisi sebagian
☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 23 Oktober 2024

Validator,

Dr. Arifudin, S.Pd., M.Pd

NIP 19841216 201903 1003

Lampiran 12 : angket guru mata pelajaran agama islam

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUTOLAY PADA MATERI TATA CARA SHOLAT PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 8
PALOPO**

Nama : Dra. Hj. Rahayu D. M. Pd. 1
Nip : 196710151994032007
Sekolah : SMPN 8 Kota Palopo
No hp :

A. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- a. Berilah tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban dengan keterangan sebagai berikut :

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup baik
2	Kurang baik
1	Sangat kurang baik

C. Pertanyaan-pertanyaan angket

NO	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Tampilan media pembelajaran menarik untuk dipelajari oleh siswa		✓			
2.	Memudahkan guru dalam pembelajaran		✓			
3.	Memudahkan guru untuk mengkontruksi pengetahuan peserta didik		✓			
4.	Membantu guru mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran		✓			
5.	Membantu guru membangun kemandirian belajar peserta didik			✓		
6.	Adanya media pembelajaran berbasis Autoplay dapat meningkatkan evektifitas pembelajaran peserta didik			✓		
7.	Pemebelajaran akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dengan media pembelajaran berbasis Autoplay		✓			
8.	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay dapat berjalan lebih efektif		✓			
9.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay pembelajaran lebih menyenangkan		✓			
10.	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas		✓			
11.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa indonesia dan mudah untuk di pahami		✓			
12.	Video animasi mampu mendukung pembelajaran		✓			

B. KOMENTAR/ SARAN

Mohon memberikan komntar dan saran secara keseluruhan tentang media pemebelajaran berbasis Autoplay pada pembelajaran pendidikan agama islam.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

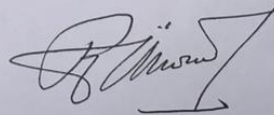
C. KESIMPULAN

Media pembelajaran menggunakan Autoplay pada pemebelajaran pendidikan agama islam materi tata cara sholat ini di nyatakan (beri tanda centang):

- ☐ Belum dapat digunakan/ revisi total
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi sebagian dan pengkajian ulang materi
- ☐ Dapat digunakan dengan revisi sebagian
- ☐ Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo,..... 2023

Validator,



.....
NIP 196710151994032007

Lampiran 13 : hasil validasi ahli media

<i>NO</i>	pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	%	Kategori
1	Jenis font yang di gunakan sesuai media pembelajaran yang digunakan	3	4	75	valid
2	Tampilan video pembelajaran sudah jelas	4	4	100	Sangat valid
3	Audio pada media pembelajaran terdengar jelas3	4	4	100	Sangat valid
4	Bahasa mudah dipahami oleh peserta didik	4	4	100	Sangat valid
5	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi	4	4	100	Sangat valid
6	Pengisian suara sesuai dengan video pemebalajaran	4	4	100	Sangat valid
7	Latar belakang suara yang digunakan sesuai dengan isi video pembelajaran	3	4	75	valid
8	Penyajian tampilan video pembelajaran menarik	4	4	100	Sangat valid

9	Alur video pembelajaran menarik	3	4	75	valid
10	Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	4	4	100	Sangat valid
11	Media pembelajaran dapat digunakan kembali dilain waktu	4	4	100	Sangat valid
12	Media pembelajaran dapat di kembangkan untuk materi sejenis atau lainnya	4	4	100	Sangat valid
13	Media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi	4	4	100	Sangat valid
14	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja	4	4	100	Sangat valid
Jumlah		53	56	94	Sangat valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{53}{56} \times 100 = 94\%$$

Tabel menunjukkan data hasil validasi ahli media terhadap produk pengembangan media pembelajaran adalah baik dengan persen kevalidan sebesar 94% sangat valid.

Lampiran 14 : hasil validasi ahli materi

No	pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	%	Kategori
1	Materi yang disajikan dalam video pembelajaran sistematis	3	4	75	valid
2	Alur video pembelajaran jelas	4	4	100	Sangat valid
3	Media pembelajaran yang digunakan relevan dengan materi yang disajikan	3	4	100	Sangat valid
4	Judul media pembelajaran sesuai materi yang disajikan	4	4	100	Sangat valid
5	Ilustrasi pada media pembelajaran mudah dipahami	4	4	100	Sangat valid
6	Animasi yang digunakan dapat memperjelas materi	4	4	100	Sangat valid
7	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik	3	4	75	valid
8	Media pembelajaran membuat pelajaran lebih menarik	4	4	100	Sangat valid
9	Uraian materi dalam media pembelajaran dapat dipahami dengan jelas	4	4	75	valid
10	Ilustrasi yang digunakan sesuai materi yang disajikan	3	4	100	valid
11	Contoh gambar yang digunakan dapat	4	4	100	Sangat valid

	memperjelas isi materi				
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik	4	4	100	Sangat valid
13	Media pembelajaran yang digunakan dapat memperjelas materi	4	4	100	Sangat valid
14	Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja	3	4	100	valid
15	Peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan media pembelajaran	3	4	75	valid
16	Media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi	4	4	100	Sangat valid
	Jumlah	58	64	90	Sangat valid

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{58}{64} \times 100 = 90\%$$

Tabel menunjukkan data hasil validasi ahli materi terhadap produk pengembangan media pembelajaran adalah baik dengan persen kevalidan sebesar 90% sangat valid.

Lampiran 15: praktikalitas guru mata pelajaran PAI

No.	Kriteria Penilaian	Skor			
		STS	TS	S	SS
1.	Petunjuk pengisian angket penilaian mudah di pahami				√
2.	Penyajian materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay lebih praktis				√
3.	Penggunaan media pembelajaran video video animasi membantu guru dalam proses pembelajaran				√
4.	Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi membantu guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran				√
5.	Membantu peran guru sebagai fasilitator				√
6.	Adanya media pembelajaran berbasis Autoplay dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran peserta didik				√
7.	Ilustrasi dan gambar membantu peserta didik memahami materi				√
8.	Penggunaan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami				√

Berdasarkan hasil uji tabel praktikalitas media pembelajaran berbasis Autoplay dapat dinyatakan bahwa siswa dan guru mata Pelajaran sangat setuju Ketika menggunakan autoplay pada saat proses pembelajaran

Lampiran 16: uji praktikalitas guru pendidikan agama islam

No	pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	%	Kategori
1	Tampilan media pembelajaran menarik untuk dipelajari oleh siswa	4	4	75	Sangat praktis
2	Memudahkan guru dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat praktis
3	Memudahkan guru untuk mengkontruksi pengetahuan peserta didik	4	4	100	Sangat praktis
4	Membantu guru mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat praktis
5	Membantu guru membangun kemandirian belajar peserta didik	3	4	75	praktis
6	Adanya media pembelajaran berbasis autoplay dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	4	75	praktis
7	Pembelajaran akan lebih mudh dipahami oleh peserta didik dengan media pembelajaran berbasis Autoplay	4	4	100	Sangat praktis
8	Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay dapat berjalan lebih efektif	4	4	100	Sangat praktis
9	Dengan menggunakan media pembelajaran autoplay pembelajaran lebih meneyenangkan	4	4	100	Sangat praktis

10	Penjelasan materi pada video ditampilkan dengan jelas	4	4	100	Sangat praktis
11	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah bahasa indonesia dan mudah untuk dipahami	4	4	100	Sangat praktis
12	Video animasi mampi mendukung pembelajaran	4	4	100	Sangat praktis
	Jumlah	46	48	95	Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{46}{48} \times 100 = 95\%$$

Tabel menunjukkan data hasil uji coba guru mata pelajaran terhadap produk pengembangan media pembelajaran diperoleh dengan kategori sangat praktis dengan skor 90% .

Lampiran 17: uji praktikalitas siswa

No	pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	%	Kategori
1	Pembelajaran PAI dengan media pembelajaran berbasis Autoplay membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran.	4	4	75	Sangat praktis
2	Pembelajaran Autoplay dengan video animasi memotivasi saya untuk aktif dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat praktis
3	Media animasi ini dapat membantu saya belajar sendiri	4	4	100	Sangat praktis
4	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	4	4	100	Sangat praktis
5	Mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi merupakan pengalaman baru saya	4	4	100	Sangat praktis
6	Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar	4	4	100	Sangat praktis
7	Gambar dalam media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi	4	4	100	Sangat praktis
8	Audio pada video pembelajaran ini sudah terdengar jelas	3	4	75	praktis
9	Bahasa yang digunakan dalam video mudah di pahami	4	4	100	Sangat praktis
10	Merasa bosan jika kegiatan pembelajaran tidak menggunakan	3	4	75	praktis

media pembelajaran					
11	Bahasa yang digunakan dalam video mudah di pahami	3	4	75	praktis
12	Gambar mudah dipahami, warnah cukup menarik dan kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4	100	Sangat praktis
13	Meningkatkan otivasi belajar saya	3	4	75	Praktis
14	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan	4	4	100	Sangat praktis
Jumlah		52	56	92	Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{52}{56} \times 100 = 92\%$$

Tabel menunjukkan data hasil uji coba peserta didik SMPN 8 Palopo terhadap produk pengembangan media pembelajaran diperoleh dengan kategori sangat praktis dengan skor 92% .

Lampiran 18: uji praktikalitas siswa

No	pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	%	Kategori
1	Pembelajaran PAI dengan media pembelajaran berbasis Autoplay membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran.	4	4	75	Sangat praktis
2	Pembelajaran Autoplay dengan video animasi memotivasi saya untuk aktif dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat praktis
3	Media animasi ini dapat membantu saya belajar sendiri	4	4	100	Sangat praktis
4	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	4	4	100	Sangat praktis
5	Mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi merupakan pengalaman baru saya	3	4	75	praktis
6	Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar	4	4	100	Sangat praktis
7	Gambar dalam media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi	3	4	75	praktis
8	Audio pada video pembelajaran ini sudah terdengar jelas	3	4	75	praktis
9	Bahasa yang digunakan dalam video mudah di pahami	4	4	100	Sangat praktis
10	Merasa bosan jika kegiatan pembelajaran tidak menggunakan	3	4	75	praktis

media pembelajaran					
11	Bahasa yang digunakan dalam video mudah di pahami	3	4	75	praktis
12	Gambar mudah dipahami, warnah cukup menarik dan kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4	100	Sangat praktis
13	Meningkatkan otivasi belajar saya	4	4	100	Sangat Praktis
14	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan	3	4	75	praktis
Jumlah		50	56	89	Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{50}{56} \times 100 = 89\%$$

Tabel menunjukkan data hasil uji coba peserta didik SMPN 8 Palopo terhadap produk pengembangan media pembelajaran diperoleh dengan kategori sangat praktis dengan skor 89% .

Lampiran 19: uji praktikalitas siswa

No	pernyataan	$\sum x$	$\sum x_i$	%	Kategori
1	Pembelajaran PAI dengan media pembelajaran berbasis Autoplay membuat saya tertarik untuk mengikuti pembelajaran.	3	4	75	praktis
2	Pembelajaran Autoplay dengan video animasi memotivasi saya untuk aktif dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat praktis
3	Media animasi ini dapat membantu saya belajar sendiri	3	4	75	praktis
4	Waktu pembelajaran menjadi lebih efisien	4	4	100	Sangat praktis
5	Mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi merupakan pengalaman baru saya	4	4	100	Sangat praktis
6	Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar	4	4	100	Sangat praktis
7	Gambar dalam media pembelajaran membantu saya dalam memahami materi	4	4	100	Sangat praktis
8	Audio pada video pembelajaran ini sudah terdengar jelas	3	4	75	praktis
9	Bahasa yang digunakan dalam video mudah di pahami	3	4	75	praktis
10	Merasa bosan jika kegiatan pembelajaran tidak menggunakan	3	4	75	praktis

media pembelajaran					
11	Bahasa yang digunakan dalam video mudah di pahami	3	4	75	praktis
12	Gambar mudah dipahami, warnah cukup menarik dan kalimat yang digunakan mudah dipahami	4	4	100	Sangat praktis
13	Meningkatkan otivasi belajar saya	4	4	100	Sangat Praktis
14	Pembelajaran seperti ini sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan	3	4	75	praktis
Jumlah		49	56	87	Sangat praktis

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 = \frac{49}{56} \times 100 = 87\%$$

Tabel menunjukkan data hasil uji coba peserta didik SMPN 8 Palopo terhadap produk pengembangan media pembelajaran diperoleh dengan kategori sangat praktis dengan skor 87% .

Lampiran 20: hasil pretest dan posttest

No	Nama	Kelas	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Skor				
1	AHMAD FAUZI FADEL		50	80
2	AINI MAHARANI		60	90
3	ALMIRA		60	100
4	DAVID PUTRA PRATAMA		60	90
5	FADILAH CAHYA		50	90
6	HADIJA HAFIL		60	90
7	HASRIL		60	90
8	HILDA ANASTASIA		60	80
9	HUTAMA MANDALA PUTRA		70	80
10	KAYLA AZ ZAHRA		50	90
11	MUH. ABIZAM		60	90
12	MUH ADRIANSYAH		70	100
13	MUH. SABIYAN		60	90
14	MUH. SAHRUL		60	90
15	MUH. AKBAR		70	100
16	MUH. FAUZAN		70	100
17	MUH. ZHALZALI		70	100
18	MUH. YASIM		70	100
19	NADIA FAWZYAH		70	100
20	NAE NUR FALERIA		50	100
Total				
Rata – rata			61,5	92,5

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat rata-rata skor *pretest* sebesar 60,85 dan rata-rata skor *post test* sebesar 92,65 hal ini menunjukkan peningkatan. Skor tes *post test* menunjukkan bahwa semua peserta didik telah mencapai KKM 70. Selain dilihat dari rata-rata yang diperoleh dari *pretest* dan *post test* juga dilihat dari *gain* skor yakni sebagai berikut

$$N - Gain = \frac{S \text{ Post} - S \text{ Pre}}{S \text{ Maks} - S \text{ Pre}} = \frac{92,65 - 60,85}{100 - 60,85} = \frac{31}{38,5} = 0,81$$

Berdasarkan perhitungan diatas, skor gain diperoleh dari perbandingan nilai rata-rata pre-test dan post-test dalam pembelajaran menggunakan bahan ajar video pembelajaran adalah 0,81 dengan kategori tinggi ($n\text{-Gain} \geq 0,7$). Peningkatan

terhadap nilai rata-rata post-test menunjukkan bahwa secara umum bahan ajar video pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama islam terkhusus pada materi tata cara sholat setelah peserta didik belajar menggunakan produk.

Lampiran 21: soal pilihan ganda pretest

SOAL PILIHAN GANDA

Nama : Yusuf H. Hafid

Kelas : VII 6

Sekolah : SDN B. Palaro

1. Dalam sholat, posisi tangan ketika i'tidal (berdiri setelah rukuk) adalah ...
 - a. Disedekapkan kembali di dada seperti saat berdiri awal
 - ☒ b. Dibiarkan lurus di samping badan
 - c. Diangkat ke telinga lalu diturunkan di paha
 - d. Dilipat di atas pusar seperti sebelum rukuk
2. Membaca surat ~~Al-Fatihah~~ Al-Fatihah dilakukan setelah ...
 - a. Duduk tasyahud
 - ☒ b. Doa iftitah
 - c. Membaca Al-Fatihah
 - d. Salam
3. Gerakan salat yang dilakukan setelah rukuk adalah ...
 - ☒ a. Sujud
 - b. I'tidal
 - c. Tasyahud
 - d. Salam
4. Urutan bacaan dalam duduk tasyahud akhir adalah ...
 - ☒ a. Tahiyat → Shalawat Nabi → Doa perlindungan dari azab kubur dan neraka → Salam
 - b. Shalawat Nabi → Tahiyat → Salam → Doa tambahan
 - c. Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat → Doa perlindungan
 - d. Doa perlindungan → Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat
5. Dalam sholat, bacaan "Subhana rabbiyal a'la" dibaca pada saat ...
 - ☒ a. Rukuk
 - b. Sujud
 - c. I'tidal
 - d. Tasyahud

6. Bacaan *attahiyatu lillahi washshalawatu wathayyibat* dibaca pada saat ...
- a. Rukuk
 - b. Sujud
 - ☒ c. Duduk tasyahud
 - d. Berdiri setelah rukuk
7. Dalam sujud, yang termasuk anggota tubuh yang wajib menempel ke lantai adalah ...
- a. Dahi, kedua tangan, kedua lutut, ujung jari kaki
 - b. Dahi saja
 - c. Dahi dan tangan saja
 - ☒ d. Dahi, hidung, dan telapak tangan
8. Bacaan ketika bangun dari rukuk adalah ...
- a. Rabbighfirli warhamni
 - ☒ b. Sami'allahu liman hamidah
 - c. Rabbana lakal hamdu
 - d. Allahu Akbar
9. Bacaan *Rabbana lakal hamdu* diucapkan pada saat ...
- a. Takbiratul ikrām
 - ☒ b. Rukuk
 - c. I'tidal
 - d. Sujud
10. Tata cara salam dalam salat adalah ...
- A. Menoleh ke kanan saja
 - B. Menoleh ke kiri saja
 - ☒ C. Menoleh ke kanan dan ke kiri
 - D. Mengangkat tangan sambil mengucapkan salam

SOAL PILIHAN GANDA

Nama : DAVID PUTRA PRATAMA

Kelas : VII 6

Sekolah : SMPN 8 PALOPO

1. Dalam sholat, posisi tangan ketika i'tidal (berdiri setelah rukuk) adalah ...
 - a. Disedekapkan kembali di dada seperti saat berdiri awal
 - ☒ b. Dibiarkan lurus di samping badan
 - c. Diangkat ke telinga lalu diturunkan di paha
 - d. Dilipat di atas pusar seperti sebelum rukuk
2. Membaca surat ~~Al-Fatihah~~ Al-Fatihah dilakukan setelah ...
 - a. Duduk tasyahud
 - ☒ b. Doa iftitah
 - c. Membaca Al-Fatihah
 - d. Salam
3. Gerakan salat yang dilakukan setelah rukuk adalah...
 - ☒ a. Sujud
 - b. I'tidal
 - c. Tasyahud
 - d. Salam
4. Urutan bacaan dalam duduk tasyahud akhir adalah ...
 - ☒ a. Tahiyat → Shalawat Nabi → Doa perlindungan dari azab kubur dan neraka → Salam
 - b. Shalawat Nabi → Tahiyat → Salam → Doa tambahan
 - c. Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat → Doa perlindungan
 - d. Doa perlindungan → Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat
5. Dalam sholat, bacaan "Subhana rabbiyal a'la" dibaca pada saat ...
 - a. Rukuk
 - ☒ b. Sujud
 - c. I'tidal
 - d. Tasyahud

6. Bacaan *attahiyatu lillahi washshalawatu waththayibat* dibaca pada saat ...
a. Rukuk
b. Sujud ✓
c. Duduk tasyahud
d. Berdiri setelah rukuk
7. Dalam sujud, yang termasuk anggota tubuh yang wajib menempel ke lantai adalah ...
a. Dahi, kedua tangan, kedua lutut, ujung jari kaki
b. Dahi saja
c. Dahi dan tangan saja ✗
d. Dahi, hidung, dan telapak tangan ✗
8. Bacaan ketika bangun dari rukuk adalah ...
a. Rabbighfirli warhamni ✗
b. Sami'allahu liman hamidah ✗
c. Rabbana lakal hamdu
d. Allahu Akbar
9. Bacaan *Rabbana lakal hamdu* diucapkan pada saat ...
a. Takbiratul ihram
b. Rukuk ✓
c. I'tidal
d. Sujud
10. Tata cara salam dalam salat adalah...
A. Menoleh ke kanan saja
B. Menoleh ke kiri saja
C. Menoleh ke kanan dan ke kiri ✓
D. Mengangkat tangan sambil mengucapkan salam

60
2

Lampiran 22 : soal pilihan ganda posttest

SOAL PILIHAN GANDA

Nama : David Putra Pratama

Kelas : VII B

Sekolah : SMPN 8 Palopo

1. Dalam sholat, posisi tangan ketika i'tidal (berdiri setelah rukuk) adalah ...
 - a. Disedekapkan kembali di dada seperti saat berdiri awal
 - b. Dibiarkan lurus di samping badan
 - ☒ c. Diangkat ke telinga lalu diturunkan di paha
 - d. Dilipat di atas pusar seperti sebelum rukuk
2. Membaca surat ~~Al-Fatihah~~ Al-Fatihah dilakukan setelah ...
 - a. Duduk tasyahud
 - ☒ b. Doa iftitah
 - c. Membaca Al-Fatihah
 - d. Salam
3. Gerakan salat yang dilakukan setelah rukuk adalah...
 - A. Sujud
 - ☒ B. I'tidal
 - C. Tasyahud
 - D. Salam
4. Urutan bacaan dalam duduk tasyahud akhir adalah ...
 - ☒ a. Tahiyat → Shalawat Nabi → Doa perlindungan dari azab kubur dan neraka → Salam
 - b. Shalawat Nabi → Tahiyat → Salam → Doa tambahan
 - c. Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat → Doa perlindungan
 - d. Doa perlindungan → Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat
5. Dalam sholat, bacaan "Subhana rabbiyal a'la" dibaca pada saat ...
 - ☒ a. Rukuk
 - b. Sujud
 - c. I'tidal
 - d. Tasyahud

6. Bacaan *attahiyyatu lillahi washshalawatu wathayyibat* dibaca pada saat ...
a. Rukuk
b. Sujud
☒ c. Duduk tasyahud
d. Berdiri setelah rukuk
7. Dalam sujud, yang termasuk anggota tubuh yang wajib menempel ke lantai adalah ...
☒ a. Dahi, kedua tangan, kedua lutut, ujung jari kaki
b. Dahi saja
c. Dahi dan tangan saja
d. Dahi, hidung, dan telapak tangan
8. Bacaan ketika bangun dari rukuk adalah ...
a. Rabbighfirli warhamni
☒ b. Sami'allahu liman hamidah
c. Rabbana lakal hamdu
d. Allahu Akbar
9. Bacaan *Rabbana lakal hamdu* diucapkan pada saat ...
a. Takbiratul ihram
b. Rukuk
☒ c. I'tidal
d. Sujud
10. Tata cara salam dalam salat adalah...
A. Menoleh ke kanan saja
B. Menoleh ke kiri saja
☒ C. Menoleh ke kanan dan ke kiri
D. Mengangkat tangan sambil mengucapkan salam

go

SOAL PILIHAN GANDA

Nama : ADIDJA HAFIL

Kelas : VII 6

Sekolah : SMN B KALOT

1. Dalam sholat, posisi tangan ketika i'tidal (berdiri setelah rukuk) adalah ...
 - a. Disedekapkan kembali di dada seperti saat berdiri awal
 - b. Dibiarkan lurus di samping badan
 - ☒ c. Diangkat ke telinga lalu diturunkan di paha
 - d. Dilipat di atas pusar seperti sebelum rukuk
2. Membaca surat ~~Al-Fatihah~~ Al-Fatihah dilakukan setelah ...
 - a. Duduk tasyahud
 - ☒ b. Doa iftitah
 - c. Membaca Al-Fatihah
 - d. Salam
3. Gerakan salat yang dilakukan setelah rukuk adalah...
 - A. Sujud
 - ☒ B. I'tidal
 - C. Tasyahud
 - D. Salam
4. Urutan bacaan dalam duduk tasyahud akhir adalah ...
 - ☒ a. Tahiyat → Shalawat Nabi → Doa perlindungan dari azab kubur dan neraka → Salam
 - b. Shalawat Nabi → Tahiyat → Salam → Doa tambahan
 - c. Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat → Doa perlindungan
 - d. Doa perlindungan → Salam → Shalawat Nabi → Tahiyat
5. Dalam sholat, bacaan "Subhana rabbiyal a'la" dibaca pada saat ...
 - a. Rukuk
 - ☒ b. Sujud
 - c. I'tidal
 - d. Tasyahud

6. Bacaan *attahiyatu lillahi washshalawatu waihayyibat* dibaca pada saat ...
a. Rukuk
b. Sujud
☒ c. Duduk tasyahud
d. Berdiri setelah rukuk
7. Dalam sujud, yang termasuk anggota tubuh yang wajib menempel ke lantai adalah ...
☒ a. Dahi, kedua tangan, kedua lutut, ujung jari kaki
b. Dahi saja
c. Dahi dan tangan saja
d. Dahi, hidung, dan telapak tangan
8. Bacaan ketika bangun dari rukuk adalah ...
☒ a. Rabbighfirli warhamni
b. Sami'allahu liman hamidah
c. Rabbana lakal hamdu
d. Allahu Akbar
9. Bacaan *Rabbana lakal hamdu* diucapkan pada saat ...
a. Takbiratul ihram
b. Rukuk
☒ c. I'tidal
d. Sujud
10. Tata cara salam dalam salat adalah...
A. Menoleh ke kanan saja
B. Menoleh ke kiri saja
☒ C. Menoleh ke kanan dan ke kiri
D. Mengangkat tangan sambil mengucapkan salam

90

RIWAYAT HIDUP



Afriani lahir pada tanggal 10 Mei 2000 di desa Burau Pantai, Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur Provinsi Sulawesi Selatan. Merupakan anak kelima dari 7 bersaudara dari pasangan suami istri yaitu **Nurlan** dan ibu **Nurdianti**. Saat ini, peneliti tinggal di Desa Burau Pantai Kecamatan Burau Kabupaten Luwu Timur. Pendidikan dasar peneliti diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 111 Burau Pantai. Kemudian ditahun yang sama menempuh Pendidikan di SMPN 2 Burau hingga tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 7 Luwu Timur hingga tahun 2019. Peneliti melanjutkan Pendidikan ke perguruan tinggi dengan mengambil jurusan program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Palopo. Penulis saat ini menulis sebuah skripsi yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan S1 yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Pada Materi Tata Cara Sholat Untuk Meningkatkan Efektivita Pembelajaran PAI Di SMPN 8 Palopo”**.