

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Devi Sela Eka Selvia¹ Imam Syafe'i² Aizi Tri Utami Rozer³

Pendidikan Agama Islam

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung¹²³

email: 1devisela14@gmail.com, 2syafeimam6@gmail.com, 3aizitriutamirozer@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research and development is to produce Autoplay-based learning media in PAI and Budi Pekerti subjects on fard prayer material as an innovation and a solution to the problem of students' understanding of fard prayer material and can add. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluatin. The subjects of this research and development are seventh grade students at SMP Negeri Satu Atap 1 Sragi. The techniques used in collecting data are interviews, validation questionnaires, and feasibility questionnaires. The results of the feasibility test by material expert validators 1 and 2 were 77.1% and 87.5% respectively, media experts 87.5%, with the criteria "Very feasible". The feasibility response test by educators obtained a percentage of 92.5%, the feasibility response of students in the large group was 86.25% with the criteria "very feasible" at SMP Negeri Satu Atap 1 Sragi and it can be stated that Autoplay Media is feasible to use in learning.

Keywords: Autoplay; development; learning media; Islamic Education.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan utama untuk menghasilkan media pembelajaran inovatif berbasis Autoplay pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti, khususnya materi Shalat Fardhu. Media ini dirancang sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan mendasar terkait pemahaman peserta didik terhadap materi Shalat Fardhu, sekaligus bertujuan untuk menambah minat dan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D), mengadopsi model ADDIE yang terstruktur, mencakup lima tahapan sistematis: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Subjek penelitian dan pengembangan ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri Satu Atap 1 Sragi. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama: wawancara (untuk tahap analisis kebutuhan), angket validasi (untuk menilai aspek materi dan media), dan angket kelayakan/respon (untuk mengukur tanggapan pendidik dan peserta didik). Hasil uji kelayakan

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay ini "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian dari validator ahli materi 1 dan 2 secara berurutan memperoleh persentase 77,1% dan 87,5%, sedangkan ahli media memperoleh 87,5%. Selain itu, uji respon kelayakan yang melibatkan pendidik mencapai persentase 92,5%, dan uji respon kelayakan oleh peserta didik mencapai 86,25%. Seluruh hasil ini secara konsisten berada dalam kategori "Sangat Layak" di lingkungan SMP Negeri Satu Atap 1 Sragi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media Autoplay ini efektif dan layak diterapkan sebagai inovasi pembelajaran materi Shalat Fardhu.

Kata Kunci: *Autoplay; pengembangan; media pembelajaran; Pendidikan agama islam*

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan yang sangat fundamental dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat berkembang secara menyeluruh, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat. Berbeda dengan hewan yang belajar melalui naluri atau insting, proses belajar pada manusia merupakan aktivitas yang bersifat sadar, terarah, dan bertujuan. Proses ini menjadi bagian penting dari pendewasaan individu guna membentuk kehidupan yang lebih bermakna dan berkualitas.

Dalam konteks ini, pendidikan berfungsi sebagai fondasi utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Permasalahan moral yang muncul dalam kehidupan sosial sering kali dapat ditelusuri akarnya melalui aspek Pendidikan (Adib & Widiastuti, 2023). Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses pengalaman belajar yang dialami oleh individu sepanjang hidupnya, yang berlangsung dalam berbagai situasi dan lingkungan, serta berdampak terhadap perkembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dalam pengertian yang

lebih sempit, pendidikan dipahami sebagai kegiatan formal yang diselenggarakan dalam institusi pendidikan dengan tujuan membentuk kompetensi dan kesadaran sosial peserta didik terhadap kondisi lingkungan sekitarnya.

(Pendidikan, Islam, Raden, & Lampung, 2015) Menurut Muhibbin Syah, pendidikan dalam makna luas adalah suatu proses berkelanjutan yang dilakukan melalui metode-metode tertentu, bertujuan membantu individu memperoleh pengetahuan dan pemahaman serta membentuk pola perilaku yang sesuai dengan tuntutan dan tantangan kehidupan. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah Al-Isra ayat 36:

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ
كُلُّ أُولَئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا

Artinya: "Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan, dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggungjawabannya."

Ayat tersebut menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia. Pendidikan tidak hanya menjadi bagian dari kebutuhan, tetapi juga merupakan proses yang berlangsung sepanjang hayat. Melalui pendidikan, manusia diberdayakan untuk memperoleh dan mengembangkan ilmu, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sumber daya manusia

Pendidikan tidak akan pernah berjalan jika didalamnya tidak ada kegiatan belajar mengajar. Menurut Winkel Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas (Festiawan, 2020). Jadi belajar merupakan proses perubahan dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas serta kuantitas tingkah laku.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Agar interaksi ini berlangsung dengan baik dan tanpa kesalahan, penting untuk menyelenggarakan kegiatan yang terstruktur dengan benar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dinamis dan efisien, dibutuhkan sarana atau alat bantu yang disebut media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai penghubung antara pengajaran dan pemahaman peserta didik, mempermudah penyampaian materi, serta dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dala

Media pembelajaran adalah

alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar. Menurut Ahmad Rohani, Media adalah segala sesuatu yang dapat di inderal yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi proses belajar mengajar (Fadilah & Kanya, 2023).

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual.

Pendidikan Agama Islam ini merupakan suatu usaha dalam membina serta mengajarkan peserta didik supaya senantiasa memahami ajaran-ajaran agama secara kompleks dan menyeluruh. Berdasarkan hasil prapenelitian yang dilakukan di SMPN Satu Atap 1 Sragi dengan bertemu langsung oleh Ibu Leni Nuraeni S.Pd selaku Guru mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti telah di temukan beberapa permasalahan.

Permasalahan-permasalahan tersebut adalah sebagai berikut: pertama, melalui kegiatan wawancara dengan Ibu Leni Nuraeni S.Pd dalam proses pembelajaran Pendidikan agama islam kelas VII belum tersedia media pembelajaran berbasis Autoplay. Media yang di gunakan oleh Guru yaitu menggunakan media berupa buku cetak dan papan tulis dan kadang menggunakan

powerpoint. Jadi beberapa peserta didik merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Kedua, dari hasil observasi peneliti guru masih menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga tingkat perhatian peserta didik masih kurang. Hal ini bisa dilihat dari aktifitas fisik, ketika proses pembelajaran berlangsung, ada beberapa peserta didik asik berbicara dengan teman lainnya, sehingga banyak diantaranya kurang focus dalam memahami materi.

Tabel A.1 Penilaian Uji Coba Praktik Bacaan Shalat

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Luki Prasetyo	70	Tidak tuntas
2	Melani	80	Tuntas
3	Ahmad Sabani	60	Tidak tuntas
4	Dina Elistya	60	Tidak tuntas
5	Fatmawati	80	Tuntas
6	Hera Winingsih	60	Tidak tuntas
7	Riani Puspita	90	Tuntas

Sumber: Hasil Uji Coba Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), 2025

Tabel diatas merupakan uji coba praktik bacaan shalat oleh perwakilan peserta didik, dari hasil uji coba tersebut maka peserta didik yang memperoleh nilai >75 dinyatakan tuntas, sedangkan yang memperoleh nilai dibawah <75 dinyatakan tidak tuntas. Dari tabel diatas, hanya Melani, Fatmawati dan Riani yang mencapai KKM, sementara

peserta didik lainnya perlu bimbingan lebih lanjut.

Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berupa Media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio merupakan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus. erdasarkan uraian di atas maka penulis perlu mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan agama islam dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Autoplay pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMPN 1 Atap Satu Sragi Lampung Selatan”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan SMP Negeri 1 Atap Satu Sragi. Sekolah jenjang SMP berstatus Negeri yang berada Desa Margajasa, kec. Sragi, kab. Lampung Selatan, Lampung. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 04-11 juni 2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang di pergunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.(Bushido, Asmendri, & Muklis, 2023) Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model

pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation) yang diadaptasi dari Lee & Owens. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis Autoplay untuk peserta didik SMPN 1 Atap Satu Sragi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi shalat Fardhu menggunakan Model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi shalat fardhu. Model pengembangan ADDIE mencakup 5 tahap yaitu Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

1. Analisis (Analyz)

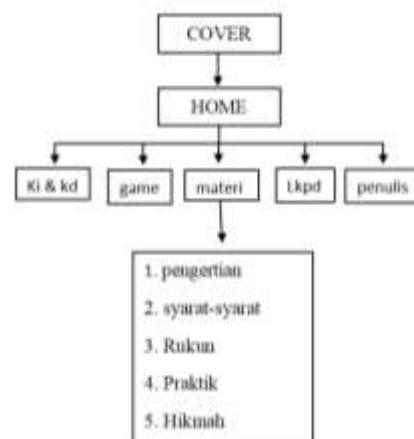
Tahap ini melibatkan analisis kebutuhan peserta didik kelas VII di SMPN Satu Atap 1 Sragi. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada saat prapenelitian yaitu belum tepatnya media yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran sehingga beberapa peserta didik merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran, metode yang diterapkan masih menggunakan metode konvensional. Jadi, dibutuhkan media untuk mendukung proses pembelajaran, kemudian tahap analisis materi didapatkan bahwa peserta didik merasa kesulitan ketika materi banyak melakukan praktik, jadi peneliti mengambil materi tentang shalat fardhu. Diakhir tahap analisis, dilakukan evaluasi bagaimana media pembelajaran berbasis Autoplay pada

materi shalat fardhu digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Perencanaan (Design)

Tahap ini merancang dan mengkonstruksi materi yang telah dirancang sehingga menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Autoplay. Media ini berisi cover, Menu Home, KI dan KD, Materi, lembar kerja peserta didik, game referensi, dan profil penulis. Evaluasi pada tahap ini dilakukan rancangan terlebih dahulu agar mempermudah tahapan pembuatan media pembelajaran.

Diagram B.1 Merancang Media



Sumber: *Dokumen Penelitian (2025)*





3. Pengembangan (Development)

Pada tahap ini pembuatan media pembelajaran pada materi shalat fardhu menggunakan aplikasi Autoplay. Setelah produk selesai dikembangkan selanjutnya adalah validasi produk untuk mengidentifikasi kekurangan sehingga dapat menerima kritik dan saran dari para ahli untuk menyempurnakan hingga dinyatakan layak. Proses validasi dilakukan oleh 3 validator ahli dalam bidangnya masing-masing. Adapun penilaian dari validator ahli materi 1

dan ahli materi 2 secara berurutan sebesar 77,1% dan 87,5% dengan kategori sangat layak digunakan, penilaian validator ahli media sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak. Tahap selanjutnya, Penilaian angket respon pendidik dengan jumlah rata-rata skor sebesar 92,5% dengan kategori "Sangat Layak" dan dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya. Setelah produk dinyatakan layak, produk tersebut akan diuji cobakan ke peserta didik. Uji coba ini bertujuan untuk menguji kelayakan media berbasis Autoplay pada materi shalat fardhu dalam proses pembelajaran. Diakhir tahap pengembangan dilakukan evaluasi produk yaitu merevisi dan mengolah hasil validasi oleh tim ahli Validator.

Table A.2 Hasil Pengembangan

Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Ida Faridatul Hasanah S.Pd.I, M.Pd (ditambahkan referensi dan tambahan tertib di rukun shalat)	 	 
Beti Susilawati, S.Kom, M.Pd (Ditambahkan niat sholat dan	 	 

animasi gambar dibagian rukun)		
Agus Susanti, M.Pd.I (Tambahkan materi di bagian pengertian)	 	 

Sumber: Dokumen Penelitian (2025)

4. Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi digunakan untuk menguji kelayakan media Autoplay pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi shalat fardhu yang telah divalidasi sebelumnya dan telah direvisi selanjutnya di uji cobakan kepada peserta didik. Uji coba pertama dilakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden 10 orang dengan skor rata-rata sebesar 85% dengan kategori "Sangat Layak",

Dikatakan butir soal valid jika rhitung > dari rtabel. Maka berdasarkan tabel diatas terdapat 10 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. Sebanyak 5 soal yang dinyatakan tidak valid, tidak dibenarkan untuk dijadikan instrumen dalam penelitian.

Table A.3 Uji Validitas

Tabel 1.17 Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0

Total	10	100.0
-------	----	-------

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Sumber: *Hasil Olahan SPSS Peneliti (2025)*

Tabel diatas menunjukkan banyak responden 10 orang dan telah mengisi semua butir-butir soal kuesioner.

tabel A.4 Uji Reabilitas

Tabel 1.18 Reabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.860	15

Sumber: *Hasil Olahan SPSS Peneliti (2025)*

Berdasarkan tabel tersebut terdapat Cronbachs Alpha yang memberikan nilai keputusan dalam pengujian reliabilitas. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai Cronbachs Alpha dengan rtabel:

1) Jika Cronbachs Alpha > rtabel maka kuesioner dinyatakan reliabel

2) Jika Cronbachs Alpha < rtabel maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

Berdasarkan output pada tabel 1.18 diketahui Cronbachs Alpha sebesar 0,860. Kemudian kita bandingkan dengan rtabel dimana $df(n-2)$ dengan taraf signifikan sebesar 5% didapat hasil rtabel sebesar 0,632. karena Cronbachs Alpha dengan rtabel sebagai mana berdasarkan pengambilan keputusan kuesioner, sebanyak 10 butir soal yang valid dapat dinyatakan reliabel.

kemudian dilanjutkan uji coba kelompok besar dengan jumlah responden 21 orang dengan skor rata-rata 86,25% dengan kategori "Sangat

Layak". Jadi, dari hasil angket respon Peserta didik dinyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay ppada materi shalat fardhu dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Evaluasi pada tahap ini yaitu mengolah hasil data responden kelayakan produk.

5. Evaluasi (evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan, dimana tahap evaluasi akan berhenti jika hasil penilaian mempunyai kriteria layak, sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian validator, respon kelayakan pendidik dan peserta didik pada produk dianalisis dan dievaluasi. Hasil produk yang peneliti kembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil analisis ahli materi 1 dengan persentase 77,1% dengan kategori "Sangat Layak", Ahli Materi 2 dengan persentase 87,5 dengan kategori "Sangat Layak", Ahli Media dengan Skor 87,5% dengan kategori " Sangat Layak, hasil angket respon pendidik dengan skor 92,5% dengan kategori "Sangat Layak" dan hasil angket respon Peserta Didik uji kelompok kecil rata-rata skor sebesar 85% dengan kategori "Sangat Layak" untuk Uji kelompok Besar mendapatkan skor rata-rata sebesar 86,25% dengan kategori "Sangat Layak".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi shalat fardhu yang telah dikembangkan menggunakan penelitian Research

- and Development (RND) dengan model pendekatan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)
2. Hasil validator materi 1 dan 2 secara berurutan sebesar 77,1% dan 87,5% dengan kategori "Sangat Layak", Validator Media dengan persentase skor rata-rata 87,5% dengan kategori "Sangat Layak", hasil angket respon pendidik sebesar 92,5% dengan kategori "Sangat Layak", dan terakhir angket respon peserta didik yang dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan persentase sebesar 85% dan 86,25% dikategorikan "Sangat Layak"
- Universitas Jenderal Soedirman,*
1—17.
- Pendidikan, D., Islam, A., Raden, F. I., & Lampung, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam Imam Syafel. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(November), 151—166.

REFERENSI

- Adib, A., & Widiastuti, N. (2023). Peran Guru Dalam Pelaksanaan Hidden Curriculum Terhadap Pencapaian Tujuan Pendidikan Agama Islam. *Unisan Jurnal*, 02(02), 482—492.
- Bushido, G. A., Asmendri, A., & Muklis, L. S. (2023). Pengembangan Aplikasi Arsip Elektronik Administrasi Di Sma N 1 Batusangkar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(3), 876—897.
<https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i3.817>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, 1(2).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran.