

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATAPELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS AUTOPLAY UNTUK
MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PADA
MATERITATACARA SHALAT SISWA KELAS VII SMP
MUHAMMADIYAH KOTA PAGAR ALAM**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam



Oleh :

Bagus Permadi

NIM. 1711210079

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
TAHUN 2020/2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
Alamat :Jl. Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Bengkulu 38211

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/I Bagus Permadi

NIM : 1711210079

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb setelah membaca dan member arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahawa skripsi Sdr/I :

Nama : Bagus Permadi

NIM : 1711210079

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kota PagarAlam

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd) dalam bidang ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bengkulu,.....20

Pembimbing I

Pembimbing II

Deni Febrini, M.Pd

NIP. 197502042000032001

Dian Jelita, M.Pd

NIP. 199401142019032012

KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
Alamat: Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Bengkulu Telp. (0736) 51172

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “pengembangan media pembelajaran matapelajaran pendidikan agama islam untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi tatacara shalat siswa kelas vii smp muhammadiyah kota pagar alam” yang disusun oleh Bagus Permadi NIM.1711210079 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jumat tanggal 20 Agustus 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

Ketua
Dr. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

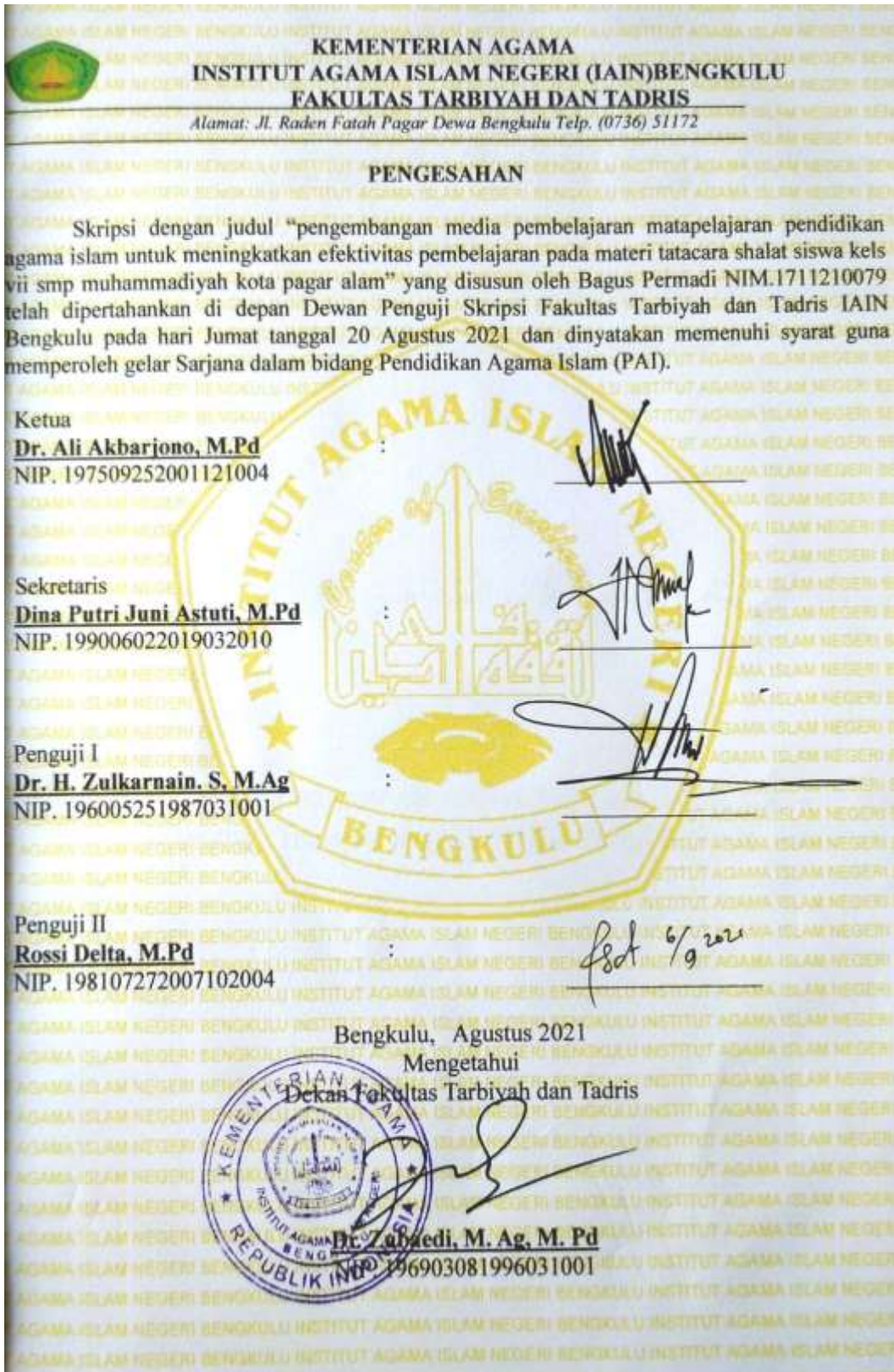
Sekretaris
Dina Putri Juni Astuti, M.Pd
NIP. 199006022019032010

Penguji I
Dr. H. Zulkarnain, S. M.Ag
NIP. 196005251987031001

Penguji II
Rossi Delta, M.Pd
NIP. 198107272007102004

Bengkulu, Agustus 2021
Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zahedi, M. Ag, M. Pd
NIP. 196903081996031001



MOTTO

وَمَنْ يَتَّقِ اللَّهَ تَجْعَلْ لَهُ مِنْ أَمْرِهِ يُسْرًا

"Dan barang -siapa yang bertakwa kepada Allah, niscaya Allah menjadikan baginya kemudahan dalam urusannya" (Q.s At-Talaq ayat 4)

مَنْ نَفَسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ
كُرْبِ الدُّنْيَا , نَفَسَ اللَّهُ عَنْهُ
كُرْبَةً مِنْ كُرْبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ

" Barangsiapa yang mempermudah jalannya suatu kaum di dunia, maka allah akan melapangkan kesusahan dirinya di hari kiamat (H.R Muslim No. 2699)"

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Bagus Permadi

NIM : 1711210079

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Materi Tatacara Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam"* adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Agustus 2021

Yang menyatakan



Bagus Permadi
NIM. 1711210079

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagus Permadi

NIM : 1711210079

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam


Telah melakukan verifikasi plagiasi dengan program. www.turnitin.com dengan ID :1629355948. Skripsi ini memiliki indikasi plagiat sebesar 26 % dan dinyatakan dapat di terima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, Juni 2021

Mengetahui,

Ketua TIM Verifikasi


Dr. H. Ali Akbarjono, M.Pd
NIP. 197509252001121004

Yang Menyatakan



Bagus Permadi
NIM. 1711210079

KATA PENGANTAR

Puji syukur marilah kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karuniaNya penulis dapat menyelesaikan sebuah skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATAPELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PADA MATERI TATACARA SHALAT SISWA KELS VII SMP MUHAMMADIYAH KOTA PAGAR ALAM”**.

Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi besar Muhammad SAW, karena perjuangan beliau kita beranjak dari zaman Jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan saat ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Atas perhatian para pembaca penulis mengucapkan terima kasih dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran, dukungan motivasi, bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan laporan skripsi ini. Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu demi kelancaran skripsi ini. Sehingga skripsi ini dapat di selesaikan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang penulis hormati dan cintai yang membantu secara langsung maupun tidak langsung selama

pembuatan skripsi ini. Terutama kepada keluargaku yang tercinta, Ibu Maryani dan Bapak Suyudi, yang selalu mendo'akan serta memberikan semangat yang luar biasa dan memberikan dukungan moril maupun materil. Untuk Ayukku Fifin Indrayani, M.Pd dan Fina Nuryani, Lc., MA yang selalu memberikan do'a dan semangat. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan juga kepada orang yang penulis hormati, yaitu Ibu Dian Jelita, M.Pd dan Ibu Deni Febrini, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktunya dengan memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan baik ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya

Bengkulu, Juli 2021
Penyusun

Bagus Permadi

NIM. 1711210079

ABSTRAK

Bagus Permadi, Agustus. 2021, *Pengembangan media pembelajaran matapelajaran pendidikan agama islam berbasis autoplay untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran pada materitatacara shalat siswa kelas vii smp muhammadiyah kota pagar alam*. Skripsi program studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris. IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1. Deni Febrini, M.Pd. 2. Dian Jelita, M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis autoplay pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi tatacara shalat. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yaitu Analysis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya, design merupakan suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan, development and implementation adalah tahap pengembangan produk awal media pembelajaran Autoplay, evaluation adalah suatu proses untuk menentukan nilai atau kelayakan dari suatu kegiatan tertentu. Metode yang digunakan untuk menguji keefektifan produk adalah Research and development. Hasil validasi media pembelajaran adalah: (1) Ahli Media menilai sangat layak dalam desain produk untuk di kembangkan menjadi media pembelajaran. (2) Ahli Materi menilai sangat layak untuk di terapkan pada peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran yang telah dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam pada materi tatacara shalat.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Autoplay

ABSTRACT

Bagus Permadi, August. 2021, Development of learning media for Islamic religious education subjects based on autoplay to increase the effectiveness of learning in the material for prayer procedures for class VII students of Muhammadiyah Junior High School in the city of Pagar Alam. Thesis of Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Tadris. IAIN Bengkulu. Supervisor : 1. Deni Febrini, M.Pd. 2. Dian Jelita, M.Pd

This study aims to produce learning media based on autoplay in Islamic religious education subjects in the material for prayer procedures. This development research adapts the ADDIE development model, namely Analysis is the decomposition of a subject from its various parts, design is a creative process in solving a problem, development and implementation is the initial product development stage of learning media for certain activities. The method used to test the effectiveness of the product is Research and development. The results of the validation of learning media are: (1) Media Experts assess that it is very feasible to be a product design for developing learning media. (2) Material Experts who are very suitable for use on students. Results Based on the learning media that has been developed suitable for use in the learning process of Islamic religious education in the material for prayer procedures.

Keywords : Development, Media Autoplay

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
SURAT PERNYATAAN VERIFIKASI PLAGIASI	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengertian Pembelajaran PAI.....	8
2. Tujuan PAI	9
3. Ruang Lingkup PAI	10
4. Materi Tatacara Shalat	10
5. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
6. Fungsi Media Pembelajaran	13

7. Ciri-ciri Media Pembelajaran	15
8. Autoplay Media Studio	17
9. Fungsi Autoplay	18
10. Kelebihan Dan Kekurangan Autoplay	19
11. Tata Cara Penggunaan Media Autoplay.....	20
12. Alat dan Bahan	22
13. Efektifitas	22
14. Pengertian Efektifitas	22
15. Sesuatu Yang Dikatakan Efektif	23
16. Kegiatan Yang Dikatakan Efektif	23
17. Media Yang Dikatakan Efektif	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis Penelitian	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian	26
C. Sumber Data	26
D. Prosedur Pengembangan	27
E. Uji Coba Produk.....	31
F. Jenis Data	32
G. Tehnik Pengumpulan Data	33
H. Analisis Instrumen.....	34
I. Tehnik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Profil Sekolah SMP Muhammadiyah.....	38
B. Desain Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	42
C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i>	52
D. Efektifitas Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian	65
2. Angket Respon Guru	66
3. Angket Respon Siswa.....	67
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	68
5. Lembar Soal <i>Pre Test</i> dan <i>Pos Test</i>	70
6. Lembar Validasi Media	72
7. Lembar Validasi Materi	74
8. Dokumentasi.....	76

DAFTAR TABEL

1.	Tabel 4.1 : Daftar Pendidik di SMP Muhammadiyah.....	40
2.	Tabel 4.2 : Kriteria Penskoran Angket dan Validasi	43
3.	Tabel 4.3 : Hasil Validasi Media	44
4.	Tabel 4.4 : Hasil Validasi Materi	45
5.	Tabel 4.5 : Perbandingan Media sebelum dan sesudah revisi	48
6.	Tabel 4.6 : Hasil Responden peserta didik metode <i>Pre Test</i>	56
7.	Tabel 4.7 : Hasil Responden peserta didik metode <i>Post Test</i>	58

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar 3.1 : Langkah-langkah Pengembangan.....	25
2.	Gambar 3.2 : Model ADDIE	27
3.	Gambar 4.1 : Cover Media Pembelajaran	47
4.	Gambar 4.2 : Menu Media Pembelajaran.....	48
5.	Gambar 4.3 : Dalil Diwajibkan Shalat.....	48
6.	Gambar 4.4 : Syarat Sah Shalat	49
7.	Gambar 4.5 : Rukun Shalat.....	49
8.	Gambar 4.7 : Tatacara Shalat	51

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani ajaran agama islam yang hal ini harus di ajarkan kepada peserta didik oleh seorang guru. Jadi guru merupakan salah satu bagian terpenting dalam jalannya pembelajaran.

Adapun hal yang harus diperhatikan dalam jalannya suatu pembelajaran yaitu penempatan guru 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.

Dampak dari penempatan guru yang tidak sesuai dan cara penyampaian materi yang monoton menjadikan peserta didik kurang aktif dan lambat dalam memahami materi yang di ajarkan, sehingga dalam mata pelajaran pendidikan agama islam materi tatacara sholat masih banyak terdapat peserta didik yang tidak hafal bacaan sholat.

Hal ini menjadikan kerugian yang sangat besar, dimana peserta didik belum bisa melaksanakan praktek sholat dengan benar. Padahal dalam islam sholat adalah ibadah yang wajib di kerjakan dan termasuk kedalam rukun islam. Rasulullah shalallahu ‘alaihi wassallam bersabda islam dibangun atas lima pilar, 1. Bersaksi bahwa tiada tuhan selain Allah dan nabi Muhammad utusan Allah, 2. Menegakan sholat, 3. Mengeluarkan zakat, 4. Menunaikan ibadah haji dan 5.puasa di bulan ramadhan.¹

Banyaknya peserta didik yang tidak hafal bacaan sholat dikarenakan pada saat dilaksanakannya praktek sholat guru yang mengajar tidak

¹ *Hadits Riwayat Bukhri no 08, Muslim no 16*

mengawasi jalannya praktek tersebut. Sehingga peserta didik kurang berminat dan termotivasi untuk belajar materi tatacara sholat.

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam 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 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 gambar di papan bulletin, pemutaran film dan mendengarkan program audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.²

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa saat ini proses pembelajaran yang terjadi, khususnya di sekolah SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam kelas VII peserta didik kurang minat dan termotivasi belajar Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi tatacara shalat. 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 sistem pendidikan nasional, seperti yang telah dijelaskan dalam tujuan pendidikan Nasional dalam UU RI No. 20 tahun 2003: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan

² Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 14.

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”.³

Selain itu Materi shalat fardhu adalah salah satu materi yang harus dipahami oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran. Karena shalat merupakan suatu fondasi (tiang) dari agama. Barangsiapa yang tidak mendirikan shalat maka tentu mereka sama saja dengan tidak mendirikan agama Islam (kafir).

Salah satu penyebab dari siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam kurang minat dan termotivasi belajar Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi tatacara shalat yaitu karena guru yang menerangkan pelajaran secara verbalisme. Proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan ruang bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri dan guru kurang kreatif dalam penyampaian materi. Peserta didik lebih banyak bersifat pasif dan komunikasi bersifat satu arah. Juga didapatkan informasi bahwa guru Pendidikan Agama Islam kelas VII masih belum bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran misalnya hanya sekedar menggunakan *powerpoint* dan menampilkan slide yang berisi kata kunci dari materi yang akan disampaikan. Jadi media presentasi di dalam kelas hanya dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi atau mengadakan pengajaran. Guru masih belum bisa mengadakan variasi serta mengembangkan media dalam proses pembelajaran Agama Islam khususnya pada materi memahami tatacara shalat.

Berdasarkan hal tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan Media pembelajaran, maka Media pembelajaran berbasis Autoplay mengenai materi tata cara shalat perlu dikembangkan sebagai media

³ Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*, (Bandung: Citra Umbara, 2003), hlm. 7

pembelajaran kelas VII SMP. Media yang dikembangkan akan dinilai kelayakannya yang meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis Autoplay mengenai tatacara shalat diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran siswa SMP kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam. Dengan pengembangan *Media Pembelajaran berbasis Autoplay* siswa dapat antusias atau termotivasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam”***

B. Identifikasi Masalah

1. Masih banyak siswa yang belum hafal bacaan sholat
2. Masih banyak siswa yang belum bisa praktik sholat dengan benar
3. Praktik sholat di sekolah tanpa pengawasan guru
4. Media pembelajaran yang di gunakan menggunakan media konvensional
5. Belum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan media autoplay pada materi tatacara sholat di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu, cakupan dan aktifitas, penelitian ini hanya membatasi mengenai :

1. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media Autoplay yaitu pengembangan aplikasi multimedia yang menggunakan komputer based training dengan presentasi.

2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi tatacara shalat yaitu penjelasan tentang syarat sah shalat dan rukun shalat.
3. Efektifitas Penggunaan Media Autoplay dalam pembelajaran PAI

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis autoplay pada materi tatacara shalat di kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis autoplay pada materi tatacara shalat dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran bagi siswa di kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam?
3. Apakah media pembelajaran berbasis autoplay ini efektif penggunaanya bagi siswa pada materi tatacara shalat di kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis autoplay pada materi tatacara shalat di kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam.
2. Untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis autoplay bagi siswa pada materi tatacara shalat di kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam.
3. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis autoplay pada materi tatacara shalat dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran bagi siswa di kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Media Autoplay Penting 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. Dan juga sebagai bekal peneliti sebagai calon guru, agar siap melaksanakan tugas di lapangan

b. Bagi Siswa

Siswa sebagai subyek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan melalui media Autoplay. Dan anak dapat tertarik mempelajari pembelajaran PAI, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pembelajaran PAI pada anak tersebut khususnya materi tatacara shalat

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan Pembelajaran PAI anak.

G. Sistematika Penulisan

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

2. Bab II Kajian Teori

Pada bab ini akan dibahas mengenai pengertian pembelajaran PAI, tujuan PAI, ruang lingkup PAI, materi tatacara shalat, pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, ciri-ciri media pembelajaran, *Autoplay Media Studio*, Fungsi *Autoplay*, kelebihan dan kekurangan *Autoplay*, tatacara penggunaan media *Autoplay*, alat dan bahan, efektifitas, pengertian efektifitas, sesuatu yang dikatakan efektif, kegiatan yang dikatakan efektif, dan media

yang dikatakan efektif.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini akan dibahas tentang Jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, sumber data, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, tehnik pengumpulan data, analisis instrumen, dan tehnik analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dibahas tentang profil sekolah, hasil pengembangan media pembelajaran, penyajian dan analisis data, dan pembahasan

5. Bab V Penutup

Pada bab ini akan dibahas mengenai Kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teoritis Tentang Pembelajaran PAI

1. Pembelajaran PAI

a. Pengertian Pembelajaran PAI

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 ke arah yang lebih baik.⁴ Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.⁵

Dari pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pengajaran tersebut, juga 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 antarumat beragama hingga terwujud kesatuan

⁴ E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 100 E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2003), hlm. 100

⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), Cet 1, hlm. 157.

persatuan bangsa. Sedangkan menurut Zakiyah Daradjat yang telah 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.⁶

Jadi, dapat disimpulkan pengertian dari *pembelajaran pendidikan agama islam* adalah suatu proses interaksi antar 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 antarumat 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 merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional, suatu rumusan UUSPN (UU No. 20 tahun 2003), berbunyi: “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 demokratis serta bertanggung jawab”⁷

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk

⁶ Abdul Madjid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), Cet. 1, hlm. 130.

⁷ Abdul Madjid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulu...*, hlm. 16.

menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan 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. Program pengajarannya meliputi segi iman, Islam, dan ihsan.
- 2) Hubungan manusia dengan sesamanya. Program pengajarannya 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 dibumi manusia bertugas mengolah dan memanfaatkan alam yang telah di anugerahkan Allah menurut kepentingannya sesuai dengan garis-garis yang telah ditentukan agama.⁸

d. Materi Tata Cara Shalat

1) pengertian Shalat

Salat adalah suatu ibadah yang terdiri atas ucapan-ucapan dan perbuatan-perbuatan tertentu atau khusus yang dimulai dengan takbir (takbiratulihram) diakhiri dengan salam. Melaksanakan salat adalah

⁸ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), Cet. 1, hlm. 176-177.

fardhu ain bagi setiap orang yang sudah mukallaf (terbebani kewajiban syari'ah), baligh (telah dewasa), berakal.

Salat di syari'atkan sebagai bentuk tanda syukur kepada Allah, untuk menghilangkan dosa-dosa, ungkapan kepada Allah, untuk menghilangkan dosa-dosa, ungkapan kepatuhan dan merendahkan diri dihadapan allah, menggunakan anggota badan untuk berbakti kepada-Nya yang dengannya bisa seseorang terbersih dari dosanya dan tersucikan dari kesalahankesalahannya yang terajarkan akan ketaatan dan ketundukan.

- a) Hasbi Ash Shiddiqie, mendefinisikan shalat adalah menghadapkan hati dan jiwa kepada Allah SWT yang mendatangkan rasa takut, menumbuhkan rasa kebesaran-Nya dengan sepenuh hati khusuk dan ikhlas di dalam beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir dan disudahi dengan salam".⁹
- b) Menurut Qasim Al-Ghozi Shalat sendiri adalah ibadah yang di wajib kan bagi umat Islam yang sudah baligh, baik laki-laki maupun perempuan, dengan syarat rukun yang sudah diatur oleh Islam sendiri.¹⁰

Dengan demikian shalat adalah suatu perbuatan yang di wajib kan dan harus di lakukan oleh setiap muslim yang sudah baligh sebagai bentuk pengabdian hamba kepada kholiqnya dengan sepenuh jiwa raga diatur dan syarat-syarat tertentu supaya mendatangkan ketenteraman jiwa.

⁹ Hasbi Ash Shiddiqiey, *Pedoman Shalat*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1976), hlm. 64.

¹⁰ M. Bin Qosim Al-Ghozi, *Fathul Qorib, Terj, Imron Abu Amar*, (Kudus: Perc. Menara kudus), hlm. 75.

e. Syarat Sah Shalat

Syarat sah salat berarti hal yang harus dipenuhi seseorang yang hendak melaksanakan salat. Apabila salah satu syarat tidak terpenuhi, maka salatnya tidak sah dan harus diulang. Ada delapan syarat yang harus dipenuhi oleh orang yang akan melaksanakan salat agar salatnya sah, sebagai berikut:

- 1) Islam.
- 2) Tamyis (berakal baligh),
- 3) Menutup aurat
- 4) Menghadap ke kiblat
- 5) Mengetahui masuknya waktunya salat.
- 6) Suci dari hadas, baik hadas besar maupun hadas kecil.
- 7) Suci dari najis, baik badan, pakaian, maupun tempat shalat.
- 8) Mengetahui tata cara shalat.¹¹

f. Rukun Shalat

Salat itu mempunyai rukun-rukun yang apabila salah satunya di tinggalkan maka tidak sah salatnya. Rukun-rukun tersebut adalah:

- 1) Berniat
- 2) Takbiratul ihram
- 3) Berdiri bagi yang mampu.
- 4) Membaca Surat al-Fatihah.
- 5) Rukuk dengan thumakninah.
- 6) I'tidal
- 7) Thumaninah

¹¹ M. Nur Kholis Al Amin, *Nilai-nilai Pendidikan Dalam Sholat*, Jurnal Pemikiran Alternatif, Vol.18 No. 3 Tahun 2013, H. 379

g. Efektifitas Pembelajaran Materi Tatacara Shalat

Efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang ingin dicapai. Efektifitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu dan adanya partisipasi aktif dari anggota.¹²

Masalah efektifitas biasanya erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan. Kriteria efektifitas harus mencerminkan keseluruhan siklus input-proses-out put, tidak hanya out put atau hasil akhir saja.¹³

Berdasarkan uraian tersebut jika dihubungkan dengan uraian di atas, barometer efektifitas dapat dilihat dari ketepatan perencanaan, ketepatan peragaan guru, ketepatan pendayagunaan, alat peraga, dan tercapainya tujuan dari pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi tatacara shalat yaitu ketepatan siswa dalam memahami materi tatacara shalat serta dapat mempraktikkan dengan benar sesuai dengan kompetensi dari kurikulum yang diterapkan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat.¹⁴

Association for Educational Communication and Technology AECT, mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang

¹² Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Rosdakarya, 2002), hlm. 82.

¹³ Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah...*, hlm. 82.

¹⁴ Basyaruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat pers, 2002), hlm. 11.

digunakan untuk menyalurkan informasi.¹⁵

Berbeda dengan pendapat Briggs yang mengatakan bahwa media pada hakikatnya adalah peralatan fisik yang membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran. Termasuk didalamnya buku, videotape, slide suara, suara guru, atau salahsatu komponen dari suatu sistem penyampaian. Di dalamnya tercakup segala peralatan fisik pada komunikasi seperti buku, slide, buku ajar, taperecorder.

Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dapat dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.¹⁶

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien untuk belajar lebih baik.

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru (pendidik) dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹⁷ Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa secara utuh dan dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut tim LPM DKI Jakarta, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Menciptakan situasi pembelajaran yang efektif

¹⁵ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: Yuma Pressindo, 2009), hlm. 4.

¹⁶ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*,... hlm. 4.

¹⁷ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 28.

- 2) Bagian integral dan dan keseluruhan pembelajaran
- 3) Mempertinggi mutu pembelajaran
- 4) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dan konsep abstrak sehingga dapat mengurangi verbalisme
- 5) Membangkitkan motivasi belajar¹⁸

Menurut Levie dan Lenz media pembelajaran mempunyai empat fungsi yaitu :

- 1) Fungsi Atensi yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk beronsentrasi pada isi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif yaitu fungsi yang dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar
- 3) Fungsi Kognitif yaitu fungsi yang terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dari suatu media.
- 4) Fungsi Kompensatoris yaitu fungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁹

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Garlach dan Elly mengemukakan tiga ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak dapat melakukannya, ciri-ciri media pembelajaran antara lain:

- 1) Ciri Fikstatif (*Fixtative Property*)

¹⁸ Darwin Syah, *Perencanaan sistem pengajaran PAI*, (Jakarta: Gaun Persada Press, 2007), hlm. 124-125

¹⁹ Darwin Syah, *Perencanaan sistem pengajaran PAI...*, hlm. 17

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer dan film. Dengan media ciri fikstatif ini, media memungkinkan rekaman suatu kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dan di transportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar atau video secara *Slow motion*. Misalnya proses tsunami atau reaksi kimia dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian di transportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dengan ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas di sekolah dalam wilayah tertentu tetapi bisa disebar ke seluruh penjuru tempat yang di inginkan.²⁰

d. Autoplay Media Studio

1) **Pengertian Autoplay**

Autoplay Media Studio merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan

²⁰ Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2001), hlm. 14

berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.

Berikut ini adalah beberapa penjelasan yang menjelaskan tentang Autoplay media studio.

a. Pengembangan aplikasi Multimedia

Autoplay merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti gambar, suara, video dan teks yang kemudian dijadikan dalam satu bentuk presentasi. Dengan demikian, autoplay media studio merupakan terobosan baru yang sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

b. Aplikasi Computer Based Training (CBT)

Autoplay merupakan media yang didesain untuk kalangan yang memiliki kemampuan dasar dibidang komputer, sehingga penggunaanya akan mudah.

c. Presentasi Marketing interaktif

Autoplay juga merupakan media presentasi yang dirancang untuk kegiatan marketing.

Autoplay memiliki beberapa versi, yaitu mulai dari versi 7.0, 7.5, 8.0 hingga 8.5. versi 8.0 merupakan versi terbaru dari software ini. Dibanding dengan versi-versi terdahulu, versi ini lebih dilengkapi dengan fitur anyar seperti XML, SQL Lite, Enkripsi dan sebagainya. Selain itu aplikasi ini juga kompatible dengan program C++ dan Java. Sehingga dengan adanya penggaya tersebut, peneliti dapat membuat desain halaman sendiri semenarik mungkin sesuai kebutuhan subjek yang akan diteliti, terbatas pada pemilihan desain halaman yang telah tersedia di dalam aplikasi.

Dibanding dengan software lain, autoplay dinilai lebih mudah untuk digunakan dalam media pembelajaran berbasis computer tanpa harus memiliki pengalaman di bidang pemrograman. Aplikasi ini

memang didesain khusus untuk membuat media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Bila ingin menjadikan tampilan lebih menarik, Autoplay juga mendukung *autoscript* yang berguna untuk membuat animasi segala komponen yang ada pada setiap halaman. Dengan banyak animasi yang tampil dalam tiap halaman, media ini akan membuat para audiens atau siswa menjadi antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Autoplay juga mendukung format SWF (Shock wave Flash). Sehingga beberapa output file presentasi dari aplikasi lain juga dapat dimasukkan dalam setiap halaman autoplay. Misalkan saja format PPT (PowerPoint) pada Microsoft word. File PPT ini akan dapat dimasukkan ke dalam halaman autoplay setelah file tersebut dirubah menjadi SWF melalui aplikasi Ispring Presenter.

Selain digunakan dalam pengembangan media dunia pendidikan, autoplay media studio juga sering digunakan oleh pengembangan bidang lainnya seperti bisnis, industri, perbankan dan lain sebagainya.

e. 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 materi pembelajaran yang disampaikan melalui Autoplay berkesan dan membekas di ingatan.²¹

Menurut peneliti sendiri media pembelajaran Autoplay ini berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran

²¹ Jurnal Tarbawi: *Jurnal ilmu pendidikan*, Vol.15, No. 02, Desember 2019, pp.205-221

Autoplay ini banyak menampilkan isi materi secara menarik dan mudah untuk di pahami.

f. Kelebihan dan Kekurangan Autoplay

Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan *Autoplay*²²

a. Kelebihan *Autoplay*

- 1) Aplikasi gratis dan bisa di unduh langsung dari internet
- 2) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung di buat *Autoplay Media Studio* secara otomatis (maksudnya ketika kita memasukan cd profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol *publish* (*icon* berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya.
- 3) Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain (mudah di pahami).

b. Kekurangan *Autoplay*

- 1) Minimnya template yang disediakan.
- 2) Tampilan slide yang kaku dan kurang menarik.
- 3) Terkadang *cras* atau *error*.

Autoplay memiliki kelebihan dan kekurangan, akan tetapi sebagai pengguna yang baik, harus bisa mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas dan menggunakan aplikasi ini agar materi yang disajikan lebih menarik sehingga siswa bisa termotivasi dalam belajar. Aplikasi ini sangat bagus dan mudah digunakan karena dalam aplikasi ini dilengkapi dengan tutorial penggunaanya yang sangat membantu bagi pemula.

g. Tata Cara Penggunaan Media Pembelajaran Autoplay

Penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan 2 tahapan, yaitu persiapan dan penerapan. Adapun di setiap tahapan

²² Misbahul Munir, *Tentang Autoplay Media Studio*, (Indonesia, 2012)

tersebut perlu adanya langkah-langkah yang harus dipersiapkan terlebih dahulu. Berikut ini penjelasan mengenai 2 tahapan penggunaan media pembelajaran Autoplay dalam tahap ini, yaitu :

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal dalam penggunaan media sebelum berlangsungnya pembelajaran. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan dalam tahap ini, yaitu :

- a. Mengecek media pembelajaran yang akan digunakan, agar tidak terjadi masalah saat pembelajaran berlangsung.
- b. Mengecek alat-alat yang digunakan dalam pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran Autoplay
- c. Didalam kelas mempersiapkan alat-alat berupa laptop, lcd, proyektor, dan audio yang akan digunakan

Semua langkah diatas merupakan langkah-langkah yang dilaksanakan sebelum dimulainya pembelajaran. Semua tahapan penggunaan media pembelajaran adalah penting. Dan tahap persiapan merupakan tahap awal yang juga menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran itu nantinya.

2) Tahap Penerapan

Ini merupakan tahap inti, karena pada tahap ini di gunakannya media pembelajaran Autoplay. Adapun langkah-langkah dalam dalam tahap ini yaitu :

a. Menggunakan Media

Setelah menyiapkan berbagai keperluan dan sampai pada tahap penerapan media pembelajaran autoplay. Dalam penggunaan media pembelajaran autoplay dinilai lebih mudah walaupun hanya sedikit pengalaman di bidang pemrograman. Media pembelajaran Autoplay juga mendukung system *autoscript* yang berguna untuk membuat sebuah animasi , dimana hal ini akan menjadi menarik pada saat kita

memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik khususnya pada materi tatacara shalat.

Penggunaan media pembelajaran Autoplay ini sangat cocok sebagai suatu alat presentasi digital dimana peserta didik menyaksikan penyampaian materi secara visual, tulisan, gambar, dan video yang dilengkapi dengan audio yang mampu memberikan pengalaman yang baik bagi peserta didik sehingga materi pembelajaran yang telah disampaikan akan berkesan dan melekat di pikiran.

b. Melakukan Tindak Lanjut

Guru diharapkan terus menggunakan media pembelajaran agar terbiasa menggunakan dan menguasainya. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang berkelanjutan akan meningkatkan kualitas hasil belajar dan memaksimalkan keberhasilan dalam pembelajaran yang menarik.

h. Alat dan Bahan

Alat dan bahan disebut juga sebagai hardware, merupakan suatu format yang digunakan sebagai alat bantu penyampaian media autoplay seperti LCD Proyektor, Komputer, multimedia dan lain sebagainya.

3. Efektifitas

a. Pengertian Efektifitas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Efektifitas memiliki pengertian 'keefektifan' keefektifan adalah 'keadaan berpengaruh' hal berkesan ; 'keberhasilan' (tata usaha, tindakan).²³ Efektifitas berasal dari kata efektif yang berarti berhasil atau sesuatu

²³ DEPDIBUD, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 371

yang dilakukan berhasil dengan baik. Disebut efektif apabila tercapai tujuan ataupun sasaran seperti yang telah ditentukan. Efektif menurut Peter F. Drucker adalah mengerjakan pekerjaan yang benar (doing the right things).²⁴

SP. Siagian, efektif adalah tercapainya berbagai sasaran yang ditentukan tepat pada waktunya dengan menggunakan sumber-sumber tertentu yang sudah dialokasikan untuk melakukan kegiatan tertentu.²⁵

Selanjutnya efektivitas menurut Komaruddin, dalam ensiklopedia dijelaskan bahwa efektivitas merupakan hal yang menunjukkan taraf tercapainya tujuan dan usaha, yang dikatakan efektif kalau usaha itu mencapai tujuan.

Steers mengemukakan bahwa efektivitas adalah jangkauan usaha suatu program sebagai suatu sistem dengan sumber daya dan sasaran tertentu.²⁶ Sedangkan menurut kamus Ilmiah Populer Kontemporer efektivitas berarti ketepatan guna atau menunjang tujuan.²⁷

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa efektifitas merupakan ukuran keberhasilan suatu proses yang dapat dilihat dari pelaksanaan kegiatan yang dilakukan tersebut. Apakah dapat terealisasi sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Sesuatu yang dikatakan Efektif

Tingkat efektivitas dapat diukur dengan membandingkan antara rencana yang telah ditentukan dengan hasil nyata yang telah diwujudkan. Namun jika usaha atau hasil pekerjaan dan tindakan yang dilakukan tidak

²⁴ Ernie Tisnawati Sule dan Kurniawann Saefullah, *Pengantar Manajemen*, (Jakarta: Kencana, 2010), cet ke-5, hlm 7

²⁵ T. Hani Handoko, *Organisasi Perusahaan Teori, Struktur, dan Perilaku*, (Yogyakarta : BPF, 2000), cet. Ke-2, hlm. 50

²⁶ Richard M Steers, *Efektivitas Organisasi*, (alih bahasa M. Yamin), (Jakarta: Erlangga, 1985), hlm 87

²⁷ Alex, *Kamus Ilmiah Populer Kontemporer*, (Surabaya: Karya Harapan, 2005), cet. Ke- 3, hlm. 138

tepat sehingga menyebabkan tujuan tidak tercapai atau sasaran yang diharapkan, maka hal itu dikatakan tidak efektif. Adapun ciri-ciri mengenai sesuatu yang dikatakan efektif atau tidak, sebagaimana dikemukakan oleh S.P Siagaan yaitu :²⁸

1. Dalam pelaksanaan tugas mencapai sasaran yang terarah dan tujuan dapat tercapai.
2. Strategi yang digunakan berhasil dalam mencapai sasaran.
3. Proses analisis dan perumusan kebijakan yang baik.
4. Perencanaan yang matang.
5. Penyusunan program yang tepat dan sesuai rencana yang ingin di tuju.

c. Kegiatan Yang dikatakan Efektif

Kegiatan adalah aktivitas, usaha, atau pekerjaan. Sedangkan efektif adalah ukuran sebuah keberhasilan dari suatu proses. Kegiatan yang dikatakan efektif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Kegiatan dikatakan efektif apabila memberikan hasil yang bermanfaat
- b. Kegiatan berjalan sesuai aturan dan mencapai tujuan yang diinginkan
- c. Pelaksanaan yang efektif dan efisien, yaitu tepat guna dan tepat waktu tentang pelaksanaan program²⁹

d. Media Yang Dikatakan Efektif

Menurut Harry Firman keefektifan Media ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut :

1. Berhasil menghantarkan siswa mencapai tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan.
2. Memberikan pengalaman yang atraktif, sehingga menunjang pencapaian tujuan intruksional
3. Memiliki sarana-sarana yang memadai.³⁰

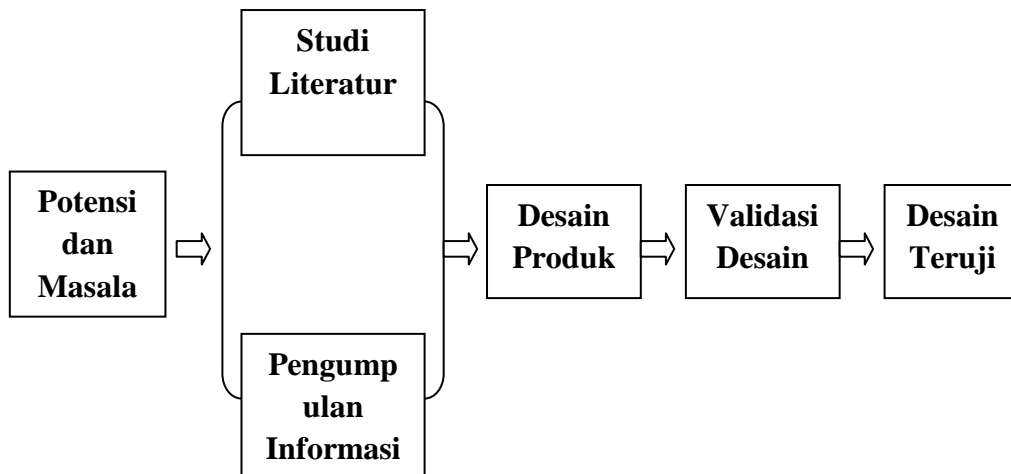
²⁸ Iga Rosalina, “ Efektifitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat”. *Jurnal Efektifitas Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 01 No. 01 (Februari 2012), hlm. 3

²⁹ Richard M Steers, *Efektifitas Organisasi*, ...hlm. 89

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) menurut Sugiyono jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keektifan produk tersebut. Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari lee & Owens. Pengembangan dalam penelitian ini akan menghasilkan suatu multimedia interaktif. Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan ini menggunakan tipe rancangan level 1. Penelitian ini dilakukan namun tidak dilanjutkan dengan melakukan pengujian lapangan. Dalam penelitian ini hanya menghasilkan rancangan produk yang kemudian di validasi secara internal tetapi tidak di produksi dan diuji secara eksternal (pengujian lapangan). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini



Gambar 3.1 :Langkah-Langkah Penelitian R&D Level 1

³⁰ Herry Firman, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian III*, (Bandung: PT Impereal Bhakti Utama, 2007), hlm. 53

Penelitian dan pengembangan merupakan sebuah karya menghasilkan produk berupa perangkat lunak meliputi program komputer Media pembelajaran dan lain-lain.³¹

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 20 Mei sampai tanggal 22 Juni tahun 2021, dan akan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam.

C. Sumber Data

Dalam penelitian ini data dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan data sekunder.³²

1. Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dan secara fisik untuk mendapatkannya, seperti angket yang dalam hal ini untuk pengisian angket akan melibatkan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam yang berjumlah 20 Siswa.
2. Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu berupa dokumen-dokumen, seperti absensi dan nilai raport siswa dalam matapelajaran Pendidikan Agama Islam.

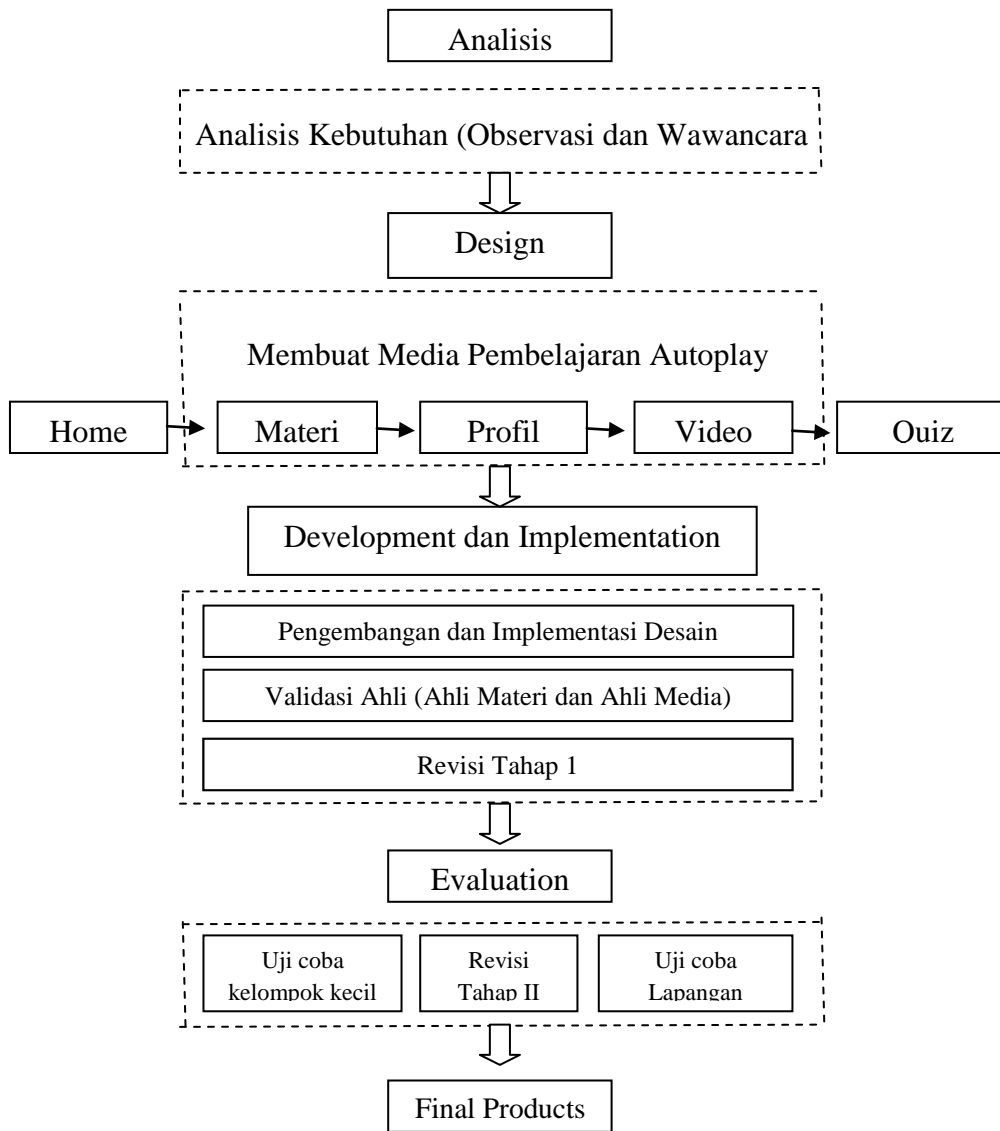
D. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran ini diadaptasi dari Instructional Media Design (Lee dan Owens) yaitu model ADDIE.³³ Alur pengembangan ADDIE

³¹ Ramadhanty Mashama Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate pada materi gerak harmonik sederhana*, (Skripsi S1 Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bengkulu, 2019), hlm. 115

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan komunikatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 187

³³ Endang Mulyatiningsih, *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Tehnik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2012), hlm. 200



Gambar 3.2 : Model ADDIE

Prosedur penelitian yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ini diadaptasi dari langkah-langkah pengembangan yang dikembangkan dari Instructional Media Design (Lee dan Owens) yaitu model ADDIE. Lee dan Owens menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam

skala kecil, termasuk membatasi langkah penelitian. Penerapan langkah-langkah pengembangannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.

Langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1. Analysis

Analysis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.³⁴ Tahap analisis kebutuhan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif.

Pada tahap ini dilakukan penelitian yaitu observasi terhadap kondisi sarana belajar, guru dan siswa. Penelitian ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis kebutuhan, yaitu :

- a. Analisis Kurikulum, yaitu menganalisis kurikulum yang berlaku di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam. Setelah mengetahui kurikulum yang berlaku maka dapat diketahui kompetensi apa yang ingin dicapai pada mata pelajaran PAI materi tatacara shalat.
- b. Analisis Media Pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.
- c. Analisis Materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi tentang tatacara shalat. Materi tersebut kemudian disusun secara sistematis untuk ditampilkan pada media pembelajaran Autoplay.

2. Design (Desain/Perancangan)

Desain merupakan suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam hal yang menyangkut perancangan suatu objek yang

³⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002), hlm.43

bersifat fungsional. Yang pada prinsipnya melihat aspek teknis, fungsi dan bentuk.³⁵

Tahap desain adalah tahap perancangan kerangka media pembelajaran Autoplay yang akan dikembangkan. Perancangan produk pada tahapan ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahapan pengembangan dan implementasi diantaranya :

- a. Home yang berisi tampilan awal sebuah aplikasi. Home dikembangkan berdasarkan struktur navigasi yang telah di buat di awal.
 - b. Profil yaitu biografi pembuat aplikasi pembelajaran Autoplay, sehingga yang belum tau menjadi tau.
 - c. Materi ini berisi tentang tatacara shalat pada mata matapelajaran Pendidikan Agama Islam.
 - d. Video yang berisi tentang materi materi yang dibahas supaya pelajaran bisa menjadi menarik dengan adanya video. Sehingga siswa siswi dapat cepat memahami materi yang dibahas saat itu.
 - e. Quiz yaitu evaluasi, melihat sebatas mana kemampuan seorang peserta didik dalam memahami pelajaran yang telah diajarkan oleh pendidik.
3. Development dan Implementation (Pengembangan dan Penerapan)

Tahap pengembangan dan penerapan adalah tahap pengembangan produk awal media pembelajaran Autoplay dengan menerapkan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Berikut tahapan yang dilakukan :

- a. Pengembangan dan penerapan desain, pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan pemrograman. Rancangan kerangka produk ini diterapkan menjadi produk awal media pembelajaran Autoplay.
- b. Validasi Ahli, tahapan ini berguna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan mendapat saran

³⁵ Agus Sachari dan Yan Yan Sunarya, *Sejarah Dan Perkembangan Desain Di Indonesia*, (Bandung: ITB, 2002), hlm. 10

perbaiki produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan dan kelayakan media pembelajaran didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk ahli.

- c. Revisi tahap I, revisi tahap pertama merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi yang didapatkan pada tahapan validasi ahli.

4. Evaluation (Evaluasi)

Istilah evaluasi menunjuk pada suatu proses untuk menentukan nilai dari suatu kegiatan tertentu.³⁶ Dalam arti luas evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat suatu kesimpulan.³⁷

Tahap evaluasi dilakukan dengan menguji coba media pembelajaran Autoplay kepada pengguna (siswa). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon penilaian siswa terhadap media pembelajaran Autoplay yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil. Tahapan uji coba yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut :

- a. Uji coba kelompok kecil

Setelah revisi tahap pertama selesai dilaksanakan, kemudian produk diujikan pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam dan materi tentang tata cara shalat menggunakan tehnik pemilihan sampel secara acak dari enam siswa dibagi menjadi dua kelompok acak, dan dari masing-masing kelompok dipilih satu siswa sebagai sampel, sehingga diperoleh sampel yang berjumlah dua dari enam siswa. Uji coba kelompok kecil berfokus pada rekomendasi revisi produk menurut siswa.

³⁶ H.M. Sulthon, Moh. Khusnuridlo, *Manajemen Pondok Pesantren dalam Perspektif Global*, (Yogyakarta : PRESSindo, 2006), hlm. 272

³⁷ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 1994), hlm. 3

b. Revisi tahap II

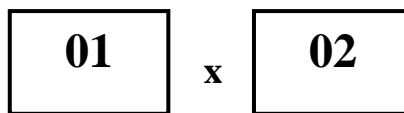
Revisi tahap kedua merupakan tahapan perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan dari siswa pada uji coba kelompok kecil. Setelah produk mengalami perbaikan sesuai saran, maka produk siap untuk diuji coba pada kelompok besar.

E. Uji Coba Produk

Seperti telah dijelaskan diatas uji coba produk dilakukan setelah melakukan revisi dari desain produk. Uji coba produk dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan pada kelompok terbatas.

1. Desain uji coba

Dalam penelitian ini uji coba keefektifan produk menggunakan metode eksperimen desain *pre test* dan *post test*, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru. Desain eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut :³⁸



Gambar 3.3 Desain Eksperimen Sugiyono

Berdasarkan gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa eksperimen adalah dengan membandingkan hasil observasi 01 nilai sebelum treatment dan 02 adalah nilai sesudah treatment. 01 adalah nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran Autoplay. Sedangkan 02 nya adalah nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran Autoplay.

³⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan*,... hlm. 500

2. Subjek uji coba

Subjek penelitian uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII.

F. Jenis Data

Data adalah sejumlah informasi yang dapat memberikan gambaran tentang suatu keadaan atau masalah, baik berupa angka-angka (golongan) maupun berbentuk kategori seperti baik, buruk, tinggi, rendah dan sebagainya, pada penelitian ini menggunakan dua jenis data :

1. Data Kualitatif

Menurut Sugiyono data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat , kata atau gambar.³⁹ Data kualitatif merupakan deskripsi komentar observer terhadap kegiatan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung dan komentar pengamat terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilihat oleh guru dan peneliti.

Data kualitatif diperoleh dari wawancara, tanggapan, dan saran serta penyebaran angket terhadap peserta didik sehingga bukan hanya mendasar pada data tunggal.⁴⁰ Hasil wawancara, pengamatan, observasi tanggapan, saran dan penyebaran angket terhadap objek penelitian yang akan dianalisis. Hasil analisis ini nantinya akan digunakan untuk melakukan perbaikan atau revisi media pembelajaran Autoplay ununtuk meningkatkan efektifitas pembelajaran pada materi tatacara shalat siswa di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung : Alfabeta, 2015), hlm.23

⁴⁰ Punaji Setyosari, *Metode pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Prenandamedia Group, 2015), hlm.61

2. Data Kuantitatif

Menurut Sugiyono data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kualitatif yang diangkakan (scoring).⁴¹ Jadi data kuantitatif merupakan data yang memiliki kecenderungan dapat dianalisis dengan cara teknik statistik.

Data kuantitatif juga dapat dianalisis dengan menggunakan analisis statistic, baik inferensia maupun non-inferensia.⁴² Jadi dapat disimpulkan data kuantitatif adalah data berupa penilaian, yang dihimpun melalui hasil tes setiap siklus pengembangan yang kemudian akan dianalisis secara kuantitatif deskriptif persentase.

G. Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa cara :

1. Observasi

Metode observasi adalah proses sistematis dalam merekam pola perilaku manusia, objek dan subjek. Proses tersebut mengubah fakta menjadi data, dilakukan untuk mengetahui kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah yang menunjang proses pembelajaran dan pelaksanaan penelitian pengembangan.

2. Menggunakan Instrumen Angket

Metode angket digunakan untuk mengukur indicator program yang berkenaan dengan kriteria pendidikan, tampilan media, dan kualitas teknis. Instrumen meliputi dua tahap, yaitu angket uji ahli dan angket respon pengguna. Instrumen angket uji ahli digunakan untuk menilai dan mengumpulkan data tentang kelayakan produk yang dihasilkan sebagai

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi*,...hlm 23

⁴² Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*,(Jakarta:Kencana Prendamedia Group, 2006), hlm. 130

media pembelajaran. Sedangkan instrumen angket respon pengguna digunakan untuk mengumpulkan data tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kemanfaatan produk.

3. Metode Tes

Tes menurut Arikunto adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dalam aturan-aturan yang telah ditentukan.⁴³ Metode tes yang digunakan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk yang dihasilkan sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini produk akan digunakan sebagai sumber belajar, siswa diambil berdasarkan teknik acak atas dasar kesetaraan subjek penelitian untuk memenuhi kebutuhan berdasarkan analisis kebutuhan dan menggunakan desain penelitian one shot case study. Pada tahap ini siswa akan menggunakan media interaktif sebagai sumber sekaligus media pembelajaran, kemudian siswa akan diberikan post-test. Hasil post-test ini kemudian akan dianalisis ketercapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan nilai KKM yang harus dipenuhi.

H. Analisis Instrumen

Analisis instrumen dalam penelitian ini meliputi validasi instrumen. Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrumen dalam pengukuran. Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir suatu daftar pernyataan dalam mendefinisikan suatu variable.

Adapun Menurut Arikunto “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat keandalan atau kesahihan”.⁴⁴ Berarti validitas adalah penilaian terhadap suatu produk yang dibuat apakah sudah layak untuk digunakan. Sugiyon, mengatakan bahwa “suatu instrumen dikatakan valid bila

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta :Rineka Cipta, 2012), hlm. 67

⁴⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2008), hlm. 97

instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur”.⁴⁵

Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran yang dikembangkan divalidasi terlebih dahulu sehingga layak untuk digunakan. Ada beberapa jenis-jenis validitas yang dapat dilakukan dalam penelitian pengembangan, yaitu:

1. Validitas Isi

Validitas isi mengukur tujuan khusus yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan kurikulum. Selanjutnya dalam sintaks langkah pembelajaran pada perangkat pembelajaran didesain berbasis model pembelajaran generatif dengan pendekatan open-ended problem.

2. Validitas Media

Validitas Media dilakukan dengan menggunakan lembar validitas mengacu pada pendapat para ahli sebagai validator yang ahli dalam media pendidikan dan berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang. Aspek yang menjadi acuan penilaian oleh pakar yakni komponen isi dan tujuan.

I. Tehnik Analisis Data

Tehnik analisis data adalah proses mencari data, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil Angket, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun kedalam pola memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.⁴⁶ Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai prosedur

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2008), hlm. 414

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 335

pengembangan yang dilakukan. Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Mengubah penilaian dalam bentuk kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Analisis Data Validasi Ahli

Ujian validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala *linkert*. System penskoran menggunakan skala linkert penilaian dengan rentang nilai 1 sampai 5 (1 = sangat Kurang, 2= Kurang, 3= cukup, 4= baik, 5= sangat baik) seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

2. Analisis Hasil Belajar

Analisis data tes dilakukan dengan melihat persentase peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan dilakukannya *pretest* dan *posttest*. Presentase peningkatan hasil belajar siswa dapat dihitung melalui= $(posttest-pretest) \times 100 \%$.

Dalam penilaian pengembangan media pembelajaran Autoplay ini, penilaian ditentukan dengan nilai minimal B, yaitu kategori baik. Jadi,jika rata-

rata penilaian oleh hasil uji penggunaan media oleh siswa dan guru menunjukkan hasil akhir B, maka pengembangan media pembelajaran Autoplay matapelajaran Pendidikan Agama Islam materi tatacara shalat siswa kelas VII pada penelitian ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran PAI di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.

A. Profil Sekolah SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

1. Sejarah Singkat SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam merupakan sekolah swasta yang beralamat di Jl. Kombes H. Umar No. 1124, no telpon :730623628 atau Websitenya :

["http://www.smpmuhammadiyahpagaralam.blogspot.com"](http://www.smpmuhammadiyahpagaralam.blogspot.com)

Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah kota Pagar Alam yaitu bapak Candraliansyah, dalam kepemimpinan beliau banyak kemajuan yang diraih. Hal tersebut ditandai dengan meningkatnya tenaga professional, prestasi siswa dalam berbagai ajang perlombaan, serta dalam bidang kedisiplinan. Dengan berbagai prestasi yang didapat, menjadikan SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam terakreditasi A.

a. Visi Sekolah

"Unggul dalam Prestasi Teladan yang Islami"

b. Misi Sekolah

1. Melakukan pembinaan ahklak melalui kegiatan praktek sholat berjamaah, latihan ibadah dan seni baca Al-qur'an
2. Membina hubungan antar warga sekolah dengan masyarakat melalui: safari kegiatan, kunjungan keluarga dalam keadaan suka dan duka.
3. melaksanakan / meningkatkan kegiatan dengan penambahan jam pelajaran pada hari ahad
4. Melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler seperti: kepramukaan, seni dan budaya, olahraga prestasi, Marching Band, dan pelajaran muhadaroh

- Melaksanakan kerja sama dengan semua pihak dalam pengawasan peserta didik

2. Tenaga Pendidik Di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

Adapun pengajar di SMP Muhammadiyah berjumlah 69 orang, dengan pengajar laki –laki berjumlah 24 dan pengajar perempuan berjumlah 45 orang, berikut table nama-nama pendidik di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pendidik di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
1.	Abdul Muin, M.Pd	L
2.	Adi Negara	L
3.	Agung Putra Pasma	L
4.	Agust Riyanto	L
5.	Agustina Wulandari	P
6.	Ahmad Sutrisno	L
7.	Akhmad Junius, S.Pd	L
8.	Alek Candra, S.Pd	L
9.	Alguntar Budafit, S.Pd	P
10.	Amalia Husna, S.Pd	P

11.	Anggun Purnama Sari	P
12.	Arianah, S.Pd	P
13.	Arif Hariansyah, S.Pd	L
14.	Arlin Hersyah, S.Pd	P
15.	Arnita, S.Pd	P
16.	ASROL SANI	L
17.	Bambang Purnomo, S.Pd	L
18.	BERTI ANINA SULISTINA	P
19.	Betrina Ankisva, S.Pd	P
20.	Depi Midiarti	P
21.	Derry Dermawan, S.Pd	L
22.	Desi Novitasari	P
23.	DEWI CAHAYANTI	P
24.	Dindah Monika	P
25.	Dini Adi Pratama	P
26.	Dodi Hardianto	L
27.	Dra. Evi Vivziatin	P
28.	Dra. Sri Murti	P
29.	EET NOPIA	P

30.	Eka Lamar Syari, S.Pd	P
31.	Eka Pridayanti, S.Pd	P
32.	Ekrum, SE	L
33.	Elni Sulasnita, SE	P
34.	ELSI ISDIANI	P
35.	Elza Marcellia, S.Pd	P
36.	Emi Harlini	P
37.	Enny Guspita	P
38.	Era Kusnita	P
39.	Erwin Apriansyah, A.Ma.Pd	L
40.	Erzal Panani, S.Pd	L
41.	Esti Dwi Utami	P
42.	Eva Lestari Indah, S.Pd	P
43.	Evi Apriani	P
44.	Fahmi Putra	L
45.	Fitriyanti	P
46.	Gita Satya	P
47.	Gunawan, S.Pd	L
48.	H Jusmin Oktavianus, Lc	L

49.	Harkandi, S.Pd	L
50.	Helda Eka Sari, SPd	P
51.	Heliana, S.Pd	P
52.	Helly Winiarti, S.Pd	P
53.	Heni Trianah,S.Pd	P
54.	Herawati, S.Pd.i	P
55.	Herdison, S.Pd	L
56.	Hernia Purnama Sari	P
57.	Hetti Yusnita	P
58.	Hingki Ternando	L
59.	Hj. Nuril Hawati, S.Pd	P
60.	HUSPITA RIANI	P
61.	M. Bayu Nopriyanto, S.Pd	L
62.	Iin Agustina	P
63.	Iin Tri Apriyani, S.Pd	P
64.	Ilin Sunarti, S.Pd	P
65.	Rahman Khalil, S.Pd	L
66.	YULANTYA	P
67.	Yuli Astuti	P

68.	Zeni Agustriana, S.Pd	P
69.	Zulmasyefnidar, S.Pd.i	P

B. Desain Media Pembelajaran

Desain media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang akan disajikan di rancang menggunakan aplikasi *Autoplay* dimana aplikasi ini menyediakan fitur yang lengkap dan menarik. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari desain media ini, maka diperlukan beberapa jenis data dari validator.

Jenis data yang akan diperoleh dalam penelitian ini ada dua macam, yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penelitian yakni validasi dan uji lapangan. Selengkapnya sebagaimana diuraikan berikut ini.

a. Hasil Validasi Ahli

Validasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh Validator ahli dilaksanakan pada tanggal 20 Juni. Data validasi diperoleh dari hasil evaluasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh tiga validator yang terdiri dari satu dosen Pendidikan Agama Islam sebagai ahli materi dan satu konsultan media pembelajaran serta satu guru kelas VII SMP yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran Pendidikan Agama Islam sehari-hari. Identitas validator ini selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validasi ahli materi penskoran nilai adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2 Kriteria penskoran Angket Validasi Materi, Media, Guru dan Siswa Kelas VII

Jawaban	Keterangan	Skor
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
C	Cukup	3
K	Kurang	2
SK	Sangat Kurang	1

Berikut adalah penyajian dan analisis data penilaian angket oleh ahli materi, konsultan media dan guru kelas VII beserta kritik dan saranya

1. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan melihat kualitas media *Autoplay* sebagai media pembelajaran. Ahli media kemudian dimohon untuk memberikan penilaian media *Autoplay* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran PAI. Hasil validasi media yang dinilai oleh dosen ahli yaitu Bpk. Taufiqurrahman, Mp.d dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Media *Autoplay*

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	a. Media <i>Autoplay</i> yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan				√	

	b. Media <i>Autoplay</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
	c. Penggunaan <i>Autoplay</i> yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.					√
2	Ilustrasi					
	a. Ilustrasi yang digunakan dalam media <i>Autoplay</i> tidak mengandung unsur sara					√
	b. Media <i>Autoplay</i> dapat mempermudah siswa dalam menerapkan materi yang diajarkan.				√	
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	a. Penampilan media <i>Autoplay</i> menarik perhatian siswa.					√
	b. Media <i>Autoplay</i> yang digunakan tidak membosankan				√	
	c. Warna yang digunakan dalam media <i>Autoplay</i> sangatlah cocok					√
	d. Suara yang ada didalam media <i>Autoplay</i> terdengar jelas					√
4	Daya Tarik					
	a. Penggunaan media <i>Autoplay</i> dapat mengurangi rasa jenuh					√
	b. Penggunaan media <i>Autoplay</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.					√

Berdasarkan hasil validasi media Berikut ini adalah analisis tiap butir soal validasi media Menyatakan valid pada setiap butir soal angket maka isi media pembelajaran ini dinyatakan valid berdasarkan data hasil validasi

2. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan pernyataan terkait dalam penjelasan materi yang terdapat di media pembelajaran *Autoplay*. Selanjutnya validator ahli materi dimohon memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Hasil validasi media yang dinilai oleh dosen ahli yaitu Bpk. Dr. Kasmantoni, M.Si dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi Pembelajaran

NO	PERTANYAAN	NILAI PENGAMATAN				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar					√
2	Materi pada media sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar				√	
3	Materi disajikan secara baik					√
4	Materi yang disajikan dapat di pahami dengan baik					√
5	Materi yang disajikan ringkas dan mudah di pahami					√
6	Video yang di sajikan menyampaikan materi yang mudah dimengerti				√	
7	Bahasa yang digunakan dalam media dapat					√

dimengerti						
------------	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan hasil validasi materi Berikut ini adalah analisis tiap butir soal validasi media Menyatakan valid pada setiap butir soal angket maka isi materi pembelajaran ini dinyatakan valid berdasarkan data hasil validasi

Setelah validasi produk selesai dilakukan oleh validator ahli media,dan ahli materi didapatkan saran dari validator.

Kemudian memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi

Adapun perbandingan media pembelajaran awal dan setelah revisi dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Media Pembelajaran Autoplay Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk awal	Produk setelah revisi
	
<p>Produk awal, cover hanya menggunakan 2 sub menu yaitu mulai dan keluar, setelah</p>	

direvisi cover ditambahkan 1 sub menu yaitu menu petunjuk.



Produk awal terdapat menu petunjuk, dan setelah di revisi menu petunjuk di ganti menjadi menu evaluasi



Produk awal materi dari syarat sah shalat tidak di jelaskan, setelah di revisi sub sub syarat sah shalat memiliki penjelasan yang jelas, dan ditambahkan tombol selanjutnya untuk melanjutkan materi.



Produk awal materi dari rukun shalat tidak di jelaskan, setelah di revisi sub sub rukun shalat memiliki penjelasan yang jelas, dan ditambahkan tombol selanjutnya untuk melanjutkan materi.

3. Bentuk Media Pembelajaran Setelah Revisi

a. Halaman Menu Utama Media

Menu utama disusun semenarik mungkin, sehingga siswa memiliki keinginan dan ketertarikan untuk mengetahui isi media pembelajaran tersebut.

Pada bagian cover media terdiri dari 3 sub-sub yaitu menu memulai, petunjuk dan keluar



Gambar 4.1 Cover Media Pembelajaran

Background dari halaman awal terdapat gambar orang shalat dan hiasan yang keren .

b. Halaman Menu Pembelajaran

Halaman Menu ini berisikan dalil diwajibkan shalat, Syarat sah shalat, rukun shalat dan evaluasi. Pada pengembangan media pembelajaran ini pengembang sengaja menambahkan lebih banyak gambar agar menarik minat siswa untuk belajar tatacara shalat fardhu.



Gambar 4.2 Menu Dari Media Pembelajaran

c. Bagian Materi Pembelajaran

Pada bagian materi pembelajaran, telah tersedia 3 penjelasan, pertama mengenai dalil diwajibkan shalat, dua mengenai syarat sah shalat, ketiga rukun shalat



Gambar 4.3 Dalil Diwajibkan Shalat



Gambar 4.4 Syarat Sah Shalat



Gambar 4.5 Rukun Shalat

d. **Bagian Video Demonstrasi**

Media pembelajaran tatacara shalat fardhu ini juga dilengkapi dengan video animasi pelaksanaan tatacara shalat, guna mendukung kemudahan belajar tatacara shalat sehingga murid mudah memahami materi. Selain itu, video demonstrasi shalat ini juga dapat memberikan motivasi bagi siswa dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.7 Animasi Tatacara Shalat

e. **Halaman Evaluasi**

Pada tahap akhir terdapat evaluasi dimana tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan siswa terhadap materi tatacara shalat fardhu. Pada tahap ini siswa diminta menjawab 10 pertanyaan pilihan ganda

C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay*

Selama ini media yang digunakan di dalam proses pembelajaran di sekolah adalah *Konvensional*. Terdapat kekurangan dari media *Konvensional* ini yaitu dari segi penyampaiannya kurang menarik karena berupa penjelasan dengan metode ceramah dan tidak terdapat video animasi yang menjelaskan materi, Selain itu dari segi materi system pembelajaran konvensional dalam penyampaiannya terlalu monoton sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan, sehingga peserta didik sulit untuk memahami.

Sehingga peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran *Autoplay* dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Tujuan utama model pengembangan ini digunakan untuk mendesain dan mengembangkan sebuah produk yang efektif dan efisien.

1. Analysis (Analisis)

Bersumber dari hasil pra peneliti di SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam. Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam pemuatan media pembelajaran. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kinerja dan analisis kebutuhan³. Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah selama ini. Setelah melakukan analisis kinerja diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini adalah *Konvensional*. Dari media konvensional ini terdapat kekurangan yaitu dari segi penyampaiannya kurang menarik karena berupa penjelasan dengan metode ceramah dan tidak terdapat video animasi yang menjelaskan materi. Selain itu dari segi materi system pembelajaran konvensional dalam penyampaiannya terlalu monoton sehingga membuat peserta didik mudah merasa bosan, sehingga peserta didik sulit untuk memahami.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Autoplay* yang dirasa akan dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik saat mempelajari mata pelajaran PAI materi tatacara shalat. Media pembelajaran *Autoplay* merupakan

media yang akan memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik. *Autoplay* mampu mengintegrasikan tayangan suara, teks, gambar, animasi, dan music, sehingga informasi yang disampaikan lebih kaya dibandingkan dengan buku konvensional.

2. *Design (Desain)*

Pendesaian pengembangan media pembelajaran *Autoplay* adalah dari segi desain merancang format dengan melengkapi bagian intro pembuka yang terdiri dari 2 *content*. *Content* yang pertama yaitu cover yang berisi tulisan "Tatacara Shalat" dan terdapat menu Mulai, Petunjuk dan Keluar. Sedangkan *content* yang kedua berisi menu yang terdiri dari Dalil tentang shalat, syarat sah shalat, rukun shalat video tatacara shalat dan evaluasi. Selanjutnya perbaikan untuk format isi dengan memasukan materi secara padat dan jelas untuk memperjelas materi. Kemudian perbaikan warna pada segi pewarnaan: warna perpaduan yang indah dari setiap slide sebagai *background*, warna orange pada tombol menu, dan warna biru muda sebagai kolom tempat teks materi. Dan perbaikan untuk proses desain pembelajaran tatacar shalat menggunakan aplikasi *Autoplay* dalam proses desain. Media ini dibuat dalam bentuk media elektronik yang disimpan dalam file ekstensi (.exe) dengan format: *landscape* dan media ini dibuat dalam bentuk non cetak. Selain itu, pendesaian dari segi materi media *Autoplay* dalam pembelajarannya lebih menarik, dan tidak membosankan

3. *Development (Pengembangan)*

Hasil dari pengembangan media pembelajaran PAI materi tatacara shalat yang di desain menggunakan aplikasi *Autoplay*. Setelah produk berhasil dikembangkan langkah berikutnya dengan melakukan uji kelayakan

media dengan cara validasi produk. Validasi desain atau produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan dengan dua macam yaitu validasi desain oleh ahli media, dan validasi isi materi dengan ahli materi.

D. Efektifitas Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. *Implementasi* (Implementasi)

Langkah ini yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran di sekolah. Dengan melakukan uji coba produk menggunakan metode eksperimen *pre test* dan *pos test*

a. Metode *Pre Test*

Tahapan pelaksanaan *Pre test* :

1. Sebelum dilaksanakannya pembelajaran, peneliti menjelaskan tentang tatacara pelaksanaan pre test
2. Peneliti memberikan soal untuk mengetahui kemampuan siswa mengenai materi yang akan diajarkan, Metode ini melibatkan 20 Peserta didik di Smp Muhammadiyah. Adapun metode *pre test* diperoleh hasil responden seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Responden Peserta Didik Pada Metode *Pre Test*

NO	RESPONDEN	JUMLAH SKOR	SKOR MAKSIMAL	KRITERIA
1	R1	70	100	Baik
2	R2	75	100	Baik
3	R3	70	100	Baik
4	R4	65	100	Baik

5	R5	70	100	Baik
6	R6	60	100	Baik
7	R7	70	100	Baik
8	R8	70	100	Baik
9	R9	65	100	Baik
10	R10	70	100	Baik
11	R11	75	100	Baik
12	R12	60	100	Baik
13	R13	70	100	Baik
14	R14	75	100	Baik
15	R15	70	100	Baik
16	R16	70	100	Baik
17	R17	75	100	Baik
18	R18	65	100	Baik
19	R19	60	100	Baik
20	R20	70	100	Baik

Sumber : Data Penelitian

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik pada metode pre test yang melibatkan 20 responden, diperoleh bahwa peserta didik rata rata mendapatkan nilai 70 masuk dalam kategori baik.

b. Metode *Post Test*

Post Test adalah soal yang diberikan peneliti kepada siswa untuk dikerjakan setelah proses penyampaian materi sudah selesai. Pelaksanaan *Post Test* sendiri dilaksanakan peneliti pada tanggal 20 Mei sampai dengan selesai, adapun tahapan tahapan dari pelaksanaan *Post Test* :

1. Sebelum dilaksanakannya *Post Test* peneliti menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa mengenai tatacara shalat menggunakan media pembelajaran *Autoplay*, di dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya dari penerapan media *Autoplay* ini yaitu materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah di mengerti, guru dari sekolah yang diteliti pun menilai bahwa media ini cocok untuk diterapkan karena lebih praktis dan anak anak pun tidak mudah merasa bosan. Adapun kekurangan saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat kendala pada LCD proyektor, dimana LCD yang disediakan tidak telalu jelas saat menampilkan gambar dari media pembelajaran, karena hal itu banyak siswa yang merasa kesulitan untuk melihat materi dari media pembelajaran tersebut.
2. Dilihat dari hasil *Post Test* siswa terdapat peningkatan dari hasil sebelumnya, dimana hasil dari *Pre Test* masih banyak siswa yang mendapat nilai 70, dan setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media *Autoplay*, maka diperoleh hasil responden seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Responden Peserta Didik Pada Metode *Post Test*

NO	RESPONDEN	JUMLAH SKOR	SKOR MAKSIMAL	KRITERIA
1	R1	100	100	Sangat Baik
2	R2	99	100	Sangat Baik
3	R3	78	100	Baik
4	R4	95	100	Sangat Baik
5	R5	71	100	Baik
6	R6	85	100	Sangat Baik
7	R7	89	100	Sangat Baik
8	R8	99	100	Sangat Baik
9	R9	100	100	Sangat Baik
10	R10	97	100	Sangat Baik
11	R11	100	100	Sangat Baik
12	R12	100	100	Sangat Baik
13	R13	100	100	Sangat Baik
14	R14	90	100	Sangat Baik
15	R15	100	100	Sangat Baik
16	R16	100	100	Sangat Baik
17	R17	100	100	Sangat Baik

18	R18	98	100	Sangat Baik
19	R19	100	100	Sangat Baik
20	R20	100	100	Sangat Baik

Sumber : Data Penelitian

Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik pada metode Post Test yang melibatkan 20 responden, memperoleh hasil yang sangat baik, maka dapat disimpulkan produk media pembelajaran *Autoplay* sangat layak untuk digunakan.

2. Evaluation (Evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, *Autoplay* perlu dievaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan peserta didik yang diberikan selama tahap implementasi. Berdasarkan hasil tanggapan peserta didik, didapatkan saran terhadap media pembelajaran *Autoplay* yaitu *Autoplay* dapat diaplikasikan menggunakan *DVD* sehingga mudah untuk digunakan. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran *Autoplay* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan peserta didik didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan efektif untuk digunakan di dalam proses pembelajaran

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti kelebihan dari segi desain yaitu : warna bervariasi, terdapat gambar bergerak, banyak tampilan menu . Dari segi materi yaitu : lebih jelas, akurat , terperinci, dan mudah dipahami hal ini berkaitan dengan kelebihan media *Autoplay* yang telah dijelaskan di bab II. Adapun kekurangan yang dihadapi adalah tampilan layar yang tidak dapat diperbesar.
2. Kelayakan setelah di validasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli desain dan ahli bahasa memberikan hasil yang memuaskan, dan dari hasil pre test peserta didik masih banyak yang mendapatkan nilai 60-70, setelah dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media *Autoplay* peserta didik diberikan lembar soal post test , dan dapat dilihat perkembangan peserta didik menunjukkan hasil yang memuaskan, yaitu rata rata mendapatkan nilai 80-90. Hal ini menunjukkan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* “sangat layak” untuk dikembangkan.
3. Respon media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* oleh peserta didik dan sekolah diperoleh hasil perolehan persentase yang baik dan “sangat menarik”. Dikarenakan media pembelajaran ini diminati pihak sekolah sebagai media pembelajaran. Dan media *Autoplay* ini juga dapat digunakan untuk semua pembelajaran, dan media ini juga sangat mendukung dalam kondisi sekarang atau dikenal dengan pembelajaran daring. Sehingga, respon peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik jadi meningkat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk belajar secara mandiri.

3. Bagi peneliti lain

- a. Hendaknya penelitian lain dapat mengembangkan media pembelajaran ini untuk menghemat biaya dan waktu penelitian, atau berbasis audio visual sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik di dalam kelas ataupun di luar kelas.
- b. Hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* dengan menggunakan animasi yang sangat menarik.
- c. Hendaknya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Atoplay* dengan menggunakan referensi tidak hanya buku, namun menggunakan jurnal.
- d. Hendaknya dapat melakukan uji lebih lanjut lagi, hingga sampai mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *Autoplay*.

DAFTAR PUSTAKA

- Madjid, Abdul dan Dian Andayani. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta :Rineka Cipta
- Alex. 2005. *Kamus Ilmiah Populer Kontemporer*. Surabaya: Karya Harapan, 2005. cet. Ke- 3
- Sachari, Agus dan Yan Yan Sunarya. 2002. *Sejarah Dan Perkembangan Desain Di Indonesia*. Bandung: ITB
- Usman , Basyaruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Cipupat pers
- Bungin, Burhan. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta:Kencana Prendamedia Group
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sucipto. 2001. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sucipto. 2001. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Syah, Darwin. 2007. *Perencanaan sistem pengajaran PAI*. Jakarta: Gaun Persada Press
- DEPDIKBUD. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Departemen Pendidikan Nasional. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, Implementasi, dan Inovasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Riset Terapan Bidang Pendidikan Dan Tehnik*. Yogyakarta: UNY Press
- Sule, Ernie Tisnawati dan Kurniawann Saefulla. 2010. *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Kencana cet ke-5

- Shiddiqiey, Hasbi Ash. 1976. *Pedoman Shalat*, Jakarta: Bulan Bintang
- Hadits Riwayat Bukhri no 08, Muslim no 16*
- Khusnuridlo, Moh Sulthon. 2006. *Manajemen Pondok Pesantren dalam Perspektif Global*. Yogyakarta : PRESSindo
- Firman, Herry. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan Bagian III*. Bandung: PT Impereal Bhakti Utama
- Rosalina, Iga. 2012. “ *Efektifitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat*”. Jurnal Efektifitas Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 01 No. 01
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Al-Ghozi, M. Bin Qosim. *Fathul Qorib, Terj, Imron Abu Amar*. Kudus: Perc. Menara kudus
- Al Amin, M. Nur Kholis. 2013. *Nilai-nilai Pendidikan Dalam Sholat*, Jurnal Pemikiran Alternatif, Vol.18 No. 3
- Mulyasa. 2002. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Bandung: Rosdakarya
- Munir, Misbahul. 2012. *Tentang Autoplay Media Studio*. Indonesia
- Purwanto, Muhammad Ngalim. 1994. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Setyosari, Punaji. 2015. *Metode pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenandamedia Group
- Putri, Ramadhanty Mashama. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate pada materi gerak harmonik sederhana*. Skripsi S1 Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bengkulu
- Steers, Richard M. 1985. *Efektivitas Organisasi*, (alih bahasa M. Yamin). Jakarta: Erlangga
- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif dan komunikatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Handoko, T. Hani. 2000. *Organisasi Perusahaan Teori, Struktur, dan Perilaku* . Yogyakarta : BPFE cet. Ke-2
- Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasannya*. Bandung: Citra Umbara
- Daradjat, Zakiah. 1995. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 51276-51161-53879, Faximili (0736) 51171-51172
Website: www.iainbengkulu.ac.id

Nomor : 2141 / In.11/F.II/TL.00/05/2021

7 Mei 2021

Lampiran : 1 (satu) Exp Proposal

Perihal : **Mohon izin penelitian**

Kepada Yth,
Kepala SMP Muhammadiyah Pagar Alam
Di –
Kota Pagar Alam

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Untuk keperluan skripsi mahasiswa, bersama ini kami mohon bantuan Bapak/ibu untuk mengizinkan nama di bawah ini untuk melakukan penelitian guna melengkapi data penulisan skripsi yang berjudul "***Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam***"

Nama : Bagus Permadi
NIM : 1711210079
Prodi : PAI
Tempat Penelitian : SMP Muhammadiyah Pagar Alam
Waktu Penelitian : 8 Mei s/d 19 Juni 2021

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Dekan,

Zubaedi



Lembar Angket Respon Guru

ANGKET RESPON GURU

**“TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUTOPLAY MATA PELAJARAN TATA CARA SHALAT”**

Jawablah dengan member simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SB : SANGAT BAIK, B : BAIK, C : CUKUP, K: KURANG, SK : SANGAT KURANG

No	PERTANYAAN	TINGKAT PERSETUJUAN				
		SB	B	C	K	SK
1	Kemenaarikan Autoplay untuk disampaikan kepada siswa					
2	Kejelasan materi pada media pembelajaran Autoplay					
3	Kemampuan media Autoplay dalam menyajikan materi secara urut dan menarik untuk dipahami					
4	Desain yang di gunakan simple dan efektif untuk di fahami					
5	Memahami materi lebih cepat menggunakan media Autoplay					
6	Kemampuan media pembelajaran Autoplay untuk meningkatkan kemampuan siswa					
7	Kemampuan media Autoplay dalam meningkatkan motivasi belajar					
8	Materi yang disampaikan mudah di fahami					
9	Kemenaarikan desain karakter pada video tatacara shalat					
10	Media Autoplay sangat efektif untuk digunakan					

ANGKET RESPON SISWA

“TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY”

Lampiran 2

No	PERTANYAAN	TINGKAT PERSETUJUAN				
		SB	B	C	K	SK
1	Materi yang di sampaikan menggunakan Autoplay					
2	Kesesuaian media Autoplay untuk materi tatacara shalat					
3	Kemampuan media Autoplay dalam menyajikan materi secara urut dan menarik untuk dipahami					
4	Desain yang di gunakan simple dan efektif					
5	Memahami materi lebih cepat menggunakan media Autoplay					
6	Kemenarikan desain karakter pada video tatacara shalat					
7	Kemampuan media Autoplay dalam meningkatkan motivasi belajar					
8	Materi yang disampaikan mudah di fahami					
9	Media Autoplay sangat efektif untuk digunakan					
10	Pengalaman belajar yang didapat dengan meggunakan media Autoplay					

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Muhammadiyah
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
Kelas /Semester : VII/Ganjil
Materi Pokok : Shalat Fardhu

Tahun Pelajaran : 2019/2020

Alokasi Waktu : 9 Jam Pelajaran (3 Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI 1 Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
1.	1.8 Menunaikan shalat wajib berjemaah sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.	1.8.1 Menunjukkan tata cara shalat fardhu 1.8.2 Mendemonstrasikan tata cara shalat fardhu
2.	2.8 Menghayati perilaku demokratis sebagai implementasi dari pelaksanaan shalat fardhu.	Melaksanakan shalat fardhu sebagai implementasi dari pemahaman rukun Islam.
3.	3.8 Memahami ketentuan shalat fardhu.	3.8.1 Menjelaskan pengertian shalat fardhu dan dasar hukumnya 3.8.2 Menjelaskan syarat sah shalat fardhu. 3.8.3 Menyebutkan rukun shalat fardhu.
4.	4.8 Mempraktikkan shalat fardhu.	4.8.1 Menunjukkan tata cara shalat fardhu.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Pertemuan Pertama

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

- Menjelaskan pengertian salat fardhu dan dasar hukumnya
- Menjelaskan syarat sah salat fardhu
- Menyebutkan rukun sholat fardhu
- Menunjukkan tata cara salat fardhu

Fokus nilai-nilai sikap

1. Religius
2. Kesantunan
3. Tanggung jawab
4. Kedisiplinan

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran Reguler

1. Fakta

- Salat fardhu merupakan sholat yang wajib dilaksanakan berdasarkan waktu yang ditentukan atau ditentukan oleh kondisi dan tidak ada alasan untuk meninggalkan kecuali ada udzur yang dibenarkan syariat..

2. Konsep

- Keutamaan salat fardhu
- Shalat fardhu terbagi dua, yakni fardhu ‘ain dan fardhu kifayah.

3. Prinsip

- Hukum shalat fardhu adalah wajib, yaitu apabila ditinggalkan berdosa dan apabila dikerjakan mendapat pahala.

4. Prosedur

- Untuk menjadi imam harus memenuhi syarat antara lain : mengetahui syarat dan rukun shalat, serta perkara yang membatalkan shalat, fasih membaca al-Qur’an, paling tinggi ilmunya di bandingkan yang lain, berakal sehat dan balig

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Scientific Learning
2. Model Pembelajaran : Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan)

F. Media Pembelajaran

1. Media LCD projector,
2. Laptop,
3. Bahan Tayang

G. Sumber Belajar

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam & budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Buku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam & budi Pekerti*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
3. Al-Qur’an
4. Al-Hadits
5. Modul/bahan ajar,
6. Internet,
7. Sumber lain yang relevan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan Ke-1 (3 x 40 menit)	Waktu
<p style="text-align: center;">Kegiatan Pendahuluan</p> <p>Guru :</p> <p>Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran (PPK: Religius)• Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin• Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam mengawali kegiatan pembelajaran. <p>Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none">• Mengaitkan <i>materi/tema/kegiatan</i> pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan <i>materi/tema/kegiatan</i> sebelumnya, pada kelas VI• Mengingat kembali materi prasyarat dengan bertanya.• Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan. <p>Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.	10 menit

Lembar soal *Pre Test* dan *Post Test*

1. Dasar hukum kewajiban sholat adalah
 - a. Surat An-nisa ayat 101
 - b. Surat An-nisa ayat 102
 - c. Surat An-nisa ayat 103
 - d. Surat An-nisa ayat 104
2. Membaca *Takbiratul ihram* ketika sholat merupakan salah satu.... shalat
 - a. Wajib
 - b. Sunnah
 - c. Rukun
 - d. Mubah
3. Salah satu syarat wajib shalat adalah
 - a. Bermain
 - b. Suci dari hadas kecil dan hadas besar
 - c. Serius
 - d. Duduk diantara dua sujud
4. Yang merupakan salah satu syarat sah shalat adalah
 - a. Serius
 - b. Tekun
 - c. Berakal sehat
 - d. Diam
5. Yang tidak termasuk rukun shalat adalah
 - a. Takbiratul ihram
 - b. Surat Al Fatihah
 - c. Mengucap salam pertama
 - d. Membaca surat setelah al fatihah
6. Duduk *Ifitirasy* dilakukan dalam duduk
 - a. Takhyiat awal
 - b. Takhyiat Akhir

- c. Menjelang salam
 - d. Rakaat terakhir
7. Shalat wajib yang tidak dilakukan takhyiat awal didalamnya adalah
- a. Shalat Dzuhur
 - b. Shalat Ashar
 - c. Shalat Maghrib
 - d. Shalat subuh
8. رَبِّ اغْفِرْ لِي، وَارْحَمْنِي، وَاجْبُرْنِي، وَارْقُئْ عَلَيَّ، وَارْزُقْنِي، وَاهْدِنِي وَعَافِنِي، وَاعْفُ عَنِّي
- Bacaan diatas dibaca ketika
- a. Ikhtidal
 - b. Duduk diantara dua sujud
 - c. Duduk Tasyahud awal
 - d. Duduk Tasyahud akhir
9. سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ رَبَّنَا وَبِحَمْدِكَ اللَّهُمَّ اغْفِرْ لِي
- Bacaan diatas dibaca ketika
- a. Ikhtidal
 - b. Takbir
 - c. Sujud
 - d. Duduk diantara dua sujud
10. Menghadap kiblat berarti menghadap
- a. Ka'bah
 - b. Barat
 - c. Masjidil aqsa
 - d. Timur

Lampiran 3

Lembar validasi media

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

Peneliti : Bagus Permadi

Prodi : S1 Pendidikan Agama Islam

Nama Validator :

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

- 1 : SK (Sangat Kurang) 4 : B (Baik)
 2 : K (Kurang) 5 : SB (Sangat Baik)
 3 : C (Cukup)

No.	Aspek yang diamati	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi					
	d. Media <i>Autoplay</i> yang digunakan sesuai dengan materi yang akan disampaikan					
	e. Media <i>Autoplay</i> yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
	f. Penggunaan <i>Autoplay</i> yang digunakan sesuai dengan Kompetensi Dasar.					
2	Ilustrasi					
	c. Ilustrasi yang digunakan dalam media <i>Autoplay</i> tidak mengandung unsur sara					
	d. Media <i>Autoplay</i> dapat mempermudah siswa dalam menerapkan materi yang diajarkan.					
3	Kualitas dan Tampilan Media					
	e. Penampilan media <i>Autoplay</i> menarik perhatian siswa.					
	f. Media <i>Autoplay</i> yang digunakan tidak membosankan					

	g. Warna yang digunakan dalam media <i>Autoplay</i> sangatlah cocok					
	h. Suara yang ada didalam media <i>Autoplay</i> terdengar jelas					
4	Daya Tarik					
	c. Penggunaan media <i>Autoplay</i> dapat mengurangi rasa jenuh					
	d. Penggunaan media <i>Autoplay</i> dapat meminimalisir salah persepsi yang terjadi pada siswa.					

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini:

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

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan.

Lembar validasi materi

LEMBAR VALIDASI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Pada Materi Tatacara Shalat Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

Peneliti : Bagus Permadi

Prodi : S1 Pendidikan Agama Islam

Nama Validator :

Petunjuk:

Berilah tanda cek (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap Media Pembelajaran dengan skala penilaian sebagai berikut:

1 : SK (Sangat Kurang) 4 : B (Baik)

2 : K (Kurang) 5 : SB (Sangat Baik)

3 : C (Cukup)

NO	PERTANYAAN	NILAI PENGAMATAN				
		1	2	3	4	5
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang ada pada kompetensi inti dan kompetensi dasar					
2	Materi pada media sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					

3	Materi disajikan secara baik					
4	Materi yang disajikan dapat di pahami dengan baik					
5	Materi yang disajikan ringkas dan mudah di pahami					
6	Video yang di sajikan menyampaikan materi yang mudah dimengerti					
7	Bahasa yang digunakan dalam media dapat dimengerti					

Simpulan Validator/Penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

C. Media Pembelajaran ini:

6. Sangat Kurang
7. Kurang
8. Cukup
9. Baik
10. Sangat Baik

D. Media Pembelajaran ini:

5. Dapat digunakan tanpa revisi
6. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
7. Dapat digunakan dengan banyak revisi
8. Belum dapat digunakan.

Lampiran 4

Angket hasil respon siswa

ANGKET RESPON SISWA

"TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUTOPLAY MATA PELAJARAN TATA CARA SHALAT"

NAMA : Khaissa Nurul Fadila

KELAS : '21

Jawablah dengan member simbol (√) centung pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SB : SANGAT BAIK, B : BAIK, C : CUKUP, K: KURANG, SK : SANGAT KURANG

No	PERTANYAAN	TINGKAT PERSETUJUAN				
		SB	B	C	K	SK
1	Materi yang di sampaikan menggunakan Autoplay					
2	Kesesuaian media Autoplay untuk materi tatacara shalat	✓				
3	Kemampuan media Autoplay dalam menyajikan materi secara urut dan menarik untuk dipahami	✓				
4	Desain yang di gunakan simple dan efektif	✓				
5	Memahami materi lebih cepat menggunakan media Autoplay	✓				
6	Kemenarikan desain karakter pada video tatacara shalat	✓				
7	Kemampuan media Autoplay dalam meningkatkan motivasi belajar	✓				
8	Materi yang disampaikan mudah di fahami	✓				
9	Media Autoplay sangat efektif untuk digunakan	✓				
10	Pengalaman belajar yang didapat dengan menggunakan media Autoplay	✓				

Komentar dan saran terhadap media Autoplay :

Mudah dipahami, dan meningkatkan motivasi belajar

Pagar Alam, 2021



ANGKET RESPON SISWA

"TANGGAPAN SISWA TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY MATA PELAJARAN TATA CARA SHALAT"

NAMA : Intan Permata Olla.

KELAS : VII

Jawablah dengan member simbol (√) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan :

SB : SANGAT BAIK, B : BAIK, C : CUKUP, K: KURANG, SK : SANGAT KURANG

No	PERTANYAAN	TINGKAT PERSETUJUAN				
		SB	B	C	K	SK
1	Materi yang di sampaikan menggunakan Autoplay					
2	Kesesuaian media Autoplay untuk materi tatacara shalat	√				
3	Kemampuan media Autoplay dalam menyajikan materi secara urut dan menarik untuk dipahami		√			
4	Desain yang di gunakan simple dan efektif	√				
5	Memahami materi lebih cepat menggunakan media Autoplay	√				
6	Kemenarikan desain karakter pada video tatacara shalat		√			
7	Kemampuan media Autoplay dalam meningkatkan motivasi belajar	√				
8	Materi yang disampaikan mudah di fahami		√			
9	Media Autoplay sangat efektif untuk digunakan		√			
10	Pengalaman belajar yang didapat dengan meggunakan media Autoplay	√				

Komentar dan saran terhadap media Autoplay :

Sangat Bagus dan Disy. diperbaiki dengan mudah

Pagar Alam, 2021



Intan Permata Olla.

Lembar soal Pre Test

20

Nama : INDIRA AZZILA
 Kelas : VII

- Dasar hukum kewajiban sholat adalah
 - a. Surat An-nisa ayat 101
 - b. Surat An-nisa ayat 102
 - c. Surat An-nisa ayat 103
 - d. Surat An-nisa ayat 104
- Membaca *Takbiratul ihram* ketika shalat merupakan salah satu.... shalat.
 - a. Wajib
 - b. Sunah
 - c. Rukun
 - d. Mubah
- Salah satu syarat wajib shalat adalah
 - a. Menutup aurat
 - b. Suci dari hadas kecil dan hadas besar
 - c. Menghadap kiblat
 - d. Berakal sehat
- Yang merupakan salah satu syarat sah shalat adalah
 - a. Menghadap kiblat
 - b. Balig
 - c. Berakal sehat
 - d. Menghadap kiblat
- Yang tidak termasuk rukun shalat adalah
 - a. Takbiratul ihram
 - b. Surat Al-Fatihah
 - c. Mengucapkan salam pertama
 - d. Membaca surah setelah surah Al-Fatihah
- Duduk *Iftitasy* dilakukan dalam duduk
 - a. Takhiyat awal
 - b. Menjelang salam
 - c. Takhiyat akhir
 - d. Rakaat terakhir dalam shalat
- Shalat wajib yang tidak dilakukan takhiyat awal di dalamnya adalah
 - a. Shalat asar
 - b. Shalat maghrib
 - c. Shalat isya
 - d. Shalat subuh

... رَبِّ اغْفِرْ لِيْ وَارْحَمْنِيْ وَاجْتِنِيْ وَارْحَمْنِيْ ...

- Bacaan di atas dibaca ketika...
 - a. Iktidal
 - b. Duduk diantara dua sujud
 - c. Duduk tasyahhud awal
 - d. Sujud kedua

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

- Bacaan di atas dibaca ketika
 - a. Ikhtidal
 - b. Rukuk
 - c. Sujud
 - d. Duduk diantara dua sujud
- Menghadap kiblat berarti menghadap
 - a. Kakbah
 - b. Barat
 - c. Masjidil haram
 - d. timur

Nama: ~~Wahki~~ Riski Bernadi

Kelas: 7.6

30

1. Dasar hukum kewajiban sholat adalah
 - a. Surat An-nisa ayat 101
 - b. Surat An-nisa ayat 102
 - c. Surat An-nisa ayat 103
 - d. Surat An-nisa ayat 104
2. Membaca *Takbiratul ihram* ketika shalat merupakan salah satu..... shalat.
 - a. Wajib
 - b. Sunah
 - c. Rukun
 - d. Mubah
3. Salah satu syarat wajib shalat adalah
 - a. Menutup aurat
 - b. Suci dari hadas kecil dan hadas besar
 - c. Menghadap kiblat
 - d. Berakal sehat
4. Yang merupakan salah satu syarat sah shalat adalah
 - a. Menghadap kiblat
 - b. Balig
 - c. Berakal sehat
 - d. Menghadap kiblat
5. Yang tidak termasuk rukun shalat adalah
 - a. Takbiratul ihram
 - b. Surat Al-Fatihah
 - c. Mengucapkan salam pertama
 - d. Membaca surah setelah surah Al-Fat
6. Duduk *Iftirasy* dilakukan dalam duduk
 - a. Takhiyat awal
 - b. Menjelang salam
 - c. Takhiyat akhir
 - d. Rakaat terakhir dalam shalat
7. Shalat wajib yang tidak dilakukan takhiyat awal di dalamnya adalah
 - a. Shalat asar
 - b. Shalat maghrib
 - c. Shalat isya
 - d. Shalat subuh

رَبِّ اغْفِرْ لِيْ وَارْحَمْنِيْ وَاجْعَلْ لِيْ وَاوَّلِيْنَ وَاخِرِيْنَ وَارْفَعْنِيْ ...

8. Bacaan di atas dibaca ketika...
 - a. Iktidal
 - b. Duduk diantara dua sujud
 - c. Duduk tasyahhud awal
 - d. Sujud kedua

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

9. Bacaan di atas dibaca ketika
 - a. Ikhtidal
 - b. Rukuk
 - c. Sujud
 - d. Duduk diantara dua sujud
10. Menghadap kiblat berarti menghadap
 - a. Kakbah
 - b. Barat
 - c. Masjidil haram
 - d. timur

Lembar soal Post Test

Nama : hanif.azzuri

Kelas : VII

100

1. Dasar hukum kewajiban sholat adalah
 - a. Surat An-nisa ayat 101
 - b. Surat An-nisa ayat 102
 - c. Surat An-nisa ayat 103
 - d. Surat An-nisa ayat 104
 2. Membaca *Takbiratul ihram* ketika shalat merupakan salah satu.... shalat.
 - a. Wajib
 - b. Sunah
 - c. Rukun
 - d. Mubah
 3. Salah satu syarat wajib shalat adalah
 - a. Menutup aurat
 - b. Suci dari hadas kecil dan hadas besar
 - c. Menghadap kiblat
 - d. Berakal sehat
 4. Yang merupakan salah satu syarat sah shalat adalah
 - a. Menghadap kiblat
 - b. Balig
 - c. Berakal sehat
 - d. Menghadap kiblat
 5. Yang tidak termasuk rukun shalat adalah
 - a. Takbiratul ihram
 - b. Surat Al-Fatihah
 - c. Mengucapkan salam pertama
 - d. Membaca surah setelah surah Al-Fatihah
 6. *Duduk Iftirasy* dilakukan dalam duduk
 - a. Takhiyat awal
 - b. Menjelang salam
 - c. Takhiyat akhir
 - d. Rakaat terakhir dalam shalat
 7. Shalat wajib yang tidak dilakukan takhiyat awal di dalamnya adalah
 - a. Shalat asar
 - b. Shalat maghrib
 - c. Shalat isya
 - d. Shalat subuh
- رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ
8. Bacaan di atas dibaca ketika...
 - a. Iktidal
 - b. Duduk diantara dua sujud
 - c. Duduk tasyahhud awal
 - d. Sujud kedua
- سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ
9. Bacaan di atas dibaca ketika
 - a. Iktidal
 - b. Rukuk
 - c. Sujud
 - d. Duduk diantara dua sujud
 10. Menghadap kiblat berarti menghadap
 - a. Kiblah
 - b. Barat
 - c. Masjidil haram
 - d. timur

Nama: Riska Benaldi

Kelas: 25

100

1. Dasar hukum kewajiban sholat adalah
 - a. Surat An-nisa ayat 101
 - b. Surat An-nisa ayat 102
 - c. Surat An-nisa ayat 103
 - d. Surat An-nisa ayat 104
2. Membaca *Takbiratul ihram* ketika shalat merupakan salah satu.... shalat.
 - a. Wajib
 - b. Sunah
 - c. Rukun
 - d. Mubah
3. Salah satu syarat wajib shalat adalah
 - a. Menutup aurat
 - b. Suci dari hadas kecil dan hadas besar
 - c. Menghadap kiblat
 - d. Berakal sehat
4. Yang merupakan salah satu syarat sah shalat adalah
 - a. Menghadap kiblat
 - b. Balig
 - c. Berakal sehat
 - d. Menghadap kiblat
5. Yang tidak termasuk rukun shalat adalah
 - a. Takbiratul ihram
 - b. Surat Al-Fatihah
 - c. Mengucapkan salam pertama
 - d. Membaca surah setelah surah Al-Fa
6. Duduk *Iftitayy* dilakukan dalam duduk
 - a. Takhiyat awal
 - b. Menjelang salam
 - c. Takhiyat akhir
 - d. Rakaat terakhir dalam shalat
7. Shalat wajib yang tidak dilakukan takhiyat awal di dalamnya adalah
 - a. Shalat asar
 - b. Shalat maghrib
 - c. Shalat isya
 - d. Shalat subuh

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

8. Bacaan di atas dibaca ketika...
 - a. Iktidal
 - b. Duduk diantara dua sujud
 - c. Duduk tasyahhud awal
 - d. Sujud kedua

سُبْحَانَ رَبِّيَ الْأَعْلَى وَبِحَمْدِهِ

9. Bacaan di atas dibaca ketika
 - a. Ikhtidal
 - b. Rukuk
 - c. Sujud
 - d. Duduk diantara dua sujud
10. Menghadap kiblat berarti menghadap
 - a. Kakbah
 - b. Barat
 - c. Masjidil haram
 - d. timur

Dokumentasi

Pelaksanaan Pre Test siswa SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam



Pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Autoplay*





Pelaksanaan Post Test siswa SMP Muhammadiyah Kota Pagar Alam

