

AUTOPLAY MEDIA STUDIO DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS XII
SMA N 1 PIYUNGAN BANTUL: KELAYAKAN, KEPRAKTISAN,
EFEKTIVITAS



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Bidang Pendidikan (S.Pd)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Disusun oleh :

Rossa Aswitasari
NIM 20104010091

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN SUNAN KALIJAGA

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2406/Un.02/DT/PP.00.9/08/2024

Tugas Akhir dengan judul : AUTOPLAY MEDIA STUDIO DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS XII SMA N 1 PIYUNGAN BANTUL : KELAYAKAN, KEPRAKТИKAN, EFEKTIVITAS

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ROSSA ASWITASARI
Nomor Induk Mahasiswa : 20104010091
Telah diujikan pada : Senin, 26 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Yuli Kuswandari, S.Pd., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 66d01ba64065b



Pengaji I

Dr. Mohamad Agung Rokhimawan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66cf9aa7b62



Pengaji II

Prof. Dr. Eva Latipah, S.Ag., S.Psi., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 66cc51c2b1e25

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 66d03820592a



SURAT PERSETUJUAN SKIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi saudari Rossa Aswitasari
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Rossa Aswitasari
NIM : 20104010091
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay Media Studio* Pada Mata Pelajaran PAI di SMA N 1 Piyungan Bantul

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, 19 Agustus 2024
Pembimbing


Yuli Kuswandari, M. Hum.
NIP. 197407252006042008

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rossa Aswitasari
NIM : 20104010091
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata di kemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Rossa Aswitasari

NIM. 20104010091

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rossa Aswitasari

NIM : 20104010091

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut atas foto dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata Satu (S1) saya kepada pihak :

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Instansi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Apabila suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena menggunakan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran atas keinginan saya sendiri tanpa paksaan dari pihak manapun untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Rossa Aswitasari

NIM. 20104010091

Rossa Aswitasari

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.¹

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Tidaklah mungkin bagi matahari mengejar bulan dan malam pun tidak dapat mendahului siang. Masing-masing beredar pada garis edarnya”.²

(Q.S Yasin: 40)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Rohma Mita, dkk. (2024). Analisis Keterkaitan Tulisan Mushaf Al-Qur'an Rasm Utsmani Dalam Perubahan Emosional (Studi Tematik Surah Al-Baqarah Ayat 286). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* vol.1, No. 12, Hal. 409

² Elfarjil Khosiani, Indah Normalasari, dan Mizvy Claodia (2024). Terjadinya Siang dan Malam Menurut Al-Qur'an. *Journal Islamic Education* vol. 3, No.2, Hal. 28

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :



ABSTRAK

Rossa Aswitasari, Autoplay Media Studio dalam Pembelajaran PAI Kelas XII SMA N 1 Piyungan Bantul: Kelayakan, Kepraktisan, Efektivitas. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Latar belakang penelitian ini adalah berangkat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong diciptakannya berbagai inovasi di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Disamping itu, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, dalam proses pembelajaran PAI, banyak ditemukan siswa yang kurang memiliki motivasi belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* untuk kelas XII di SMA N 1 Piyungan. (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* untuk kelas XII di SMA N 1 Piyungan. (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII di SMA N 1 Piyungan.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII dan guru PAI kelas XII SMA N 1 Piyungan Bantul, ahli media, dan ahli materi. Data diambil menggunakan angket dengan teknik analisis kuantitatif (persentase) dan kualitatif (komentar, kritik, saran, dan masukan). Media pembelajaran yang digunakan adalah *autoplay media studio* pada materi pelajaran PAI kelas XII.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Hasil validasi ahli materi memperoleh hasil persentase 94% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media memperoleh hasil persentase 96% dengan kategori sangat layak sehingga media pembelajaran dinilai sangat layak diterapkan. (2) Hasil uji coba skala kecil memperoleh hasil persentase 92,4% dengan kategori sangat praktis. Uji coba skala besar memperoleh hasil persentase 83,03% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan guru memperoleh hasil persentase 93,7% dengan kategori sangat praktis sehingga media pembelajaran dinilai sangat praktis untuk digunakan. (3) Hasil uji efektivitas, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi 84,6% dengan kategori motivasi belajar tinggi sehingga media pembelajaran dikatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Autoplay Media Studio, Pendidikan Agama Islam

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ ، الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٌ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْ تَبَعَهُمْ يَعْلَمُ بِأَعْمَالِهِمْ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, hidayah, dan inayah-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan kepada zaman yang terang benderang ini dan yang kita nantikan syafa'atnya di Yaumul Akhir nanti.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat mengenai Pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* pada mata pelajaran PAI di SMA N 1 Piyungan. Penulis sangat menyadari bahwasanya penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Noorhaidi Hasan, M.A, M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Dr. Hj. Sri Sumarni, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas lengkap di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Prof. Dr. Eva Latipah, M.Si., selaku Ketua Pendidikan Agama Islam dan Dr. Moh. Agung R, M.Pd., selaku Sekretaris Pendidikan Agama Islam yang senantiasa memberikan yang terbaik untuk Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Yuli Kuswandari, M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran serta memberikan motivasi selama penulisan skripsi ini.

5. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang tak pernah lelah untuk mengajarkan ilmu pengetahuan.
6. Bapak Kepala Sekolah serta segenap keluarga besar SMA N 1 Piyungan Bantul Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan penelitian.
7. Kedua orang tua, bapak Suryo Witono dan ibu Puji Astuti, adik Andana, adik Hasan, adik Husein, serta seluruh keluarga yang tidak pernah lelah untuk memberi dukungan dan do'a.
8. Pengasuh dan seluruh keluarga besar Asrama Al-Hikmah Pondok Pesantren Wahid Hasyim Yogyakarta yang senantiasa memberikan do'a dan dukungannya.
9. Seluruh teman-teman Pendidikan Agama Islam Angkatan 2020 yang telah berjuang bersama.
10. Sahabat-sahabatku, Rusyda, Nadiah, Rosya, Safina, Anis, Umi, Matsna, Bariza, Syakira, Della, Febri yang selalu menemani, mendoakan, serta memberikan dukungan.
11. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan-kebaikan yang telah kalian berikan.

Aamiin.

Yogyakarta, 29 Juli 2024

Penyusun

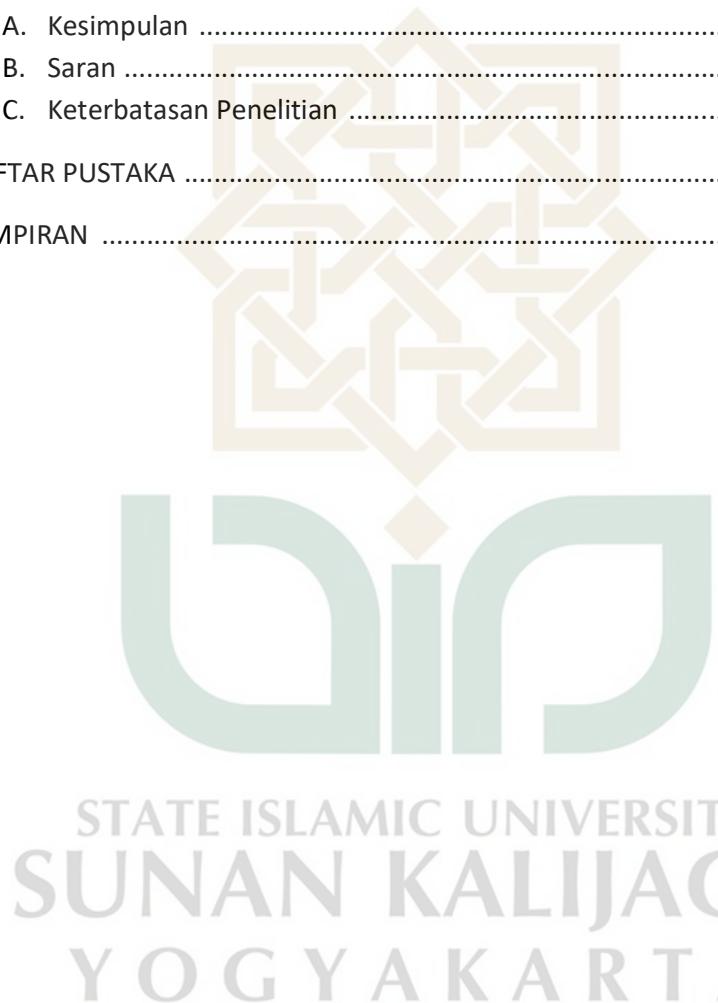


Rossa Aswitasari
NIM 20104010091

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN ABSTRAK	viii
HALAMAN KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN DAFTAR ISI	xi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	xiii
HALAMAN DAFTAR TABEL	xx
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xxi
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Manfaat Pengembangan	6
F. Asumsi Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Penelitian yang Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Model Pengembangan	30
B. Prosedur Pengembangan	32
C. Desain Uji Coba Produk	34
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Pengembangan Produk	41
B. Analisis Data	61
C. Kajian Produk Akhir	63
BAB V PENUTUP	82
A. Kesimpulan	82
B. Saran	83
C. Keterbatasan Penelitian	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	89



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang merupakan hasil keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158 tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin disini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḩa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De

ڏ	ڇal	ڙ	Zet (dengan titik di atas)
ڙ	Ra	r	er
ڙ	Zai	z	zet
ڦ	Sin	s	es
ڦ	Syin	sy	es dan ye
ڦ	Şad	ş	es (dengan titik di bawah)
ڦ	Đad	đ	de (dengan titik di bawah)
ڦ	Ta	ڦ	te (dengan titik di bawah)
ڦ	ڇa	ڙ	zet (dengan titik di bawah)
ڦ	'ain	'	koma terbalik (di atas)
ڦ	Gain	g	ge
ڦ	Fa	f	ef
ڦ	Qaf	q	ki
ڦ	Kaf	k	ka
ڦ	Lam	l	el
ڦ	Mim	m	em
ڦ	Nun	n	en
ڦ	Wau	w	we
ڦ	Ha	h	ha
ڦ	Hamzah	'	apostrof
ڦ	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Nama	Huruf Latin	Nama
Fathah	a	a
Kasrah	i	i
Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يَـ	Fathah dan ya	ai	a dan u
ـوـ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ kataba

فَعَلَ fa'ala

سُلَيْلَ suila

كَيْفَ kaifa

حَوْلَ haula

C. Maddah

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

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
------------	------	-------------	------

ي...ا	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ي	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

قال qala

رَمَى rama

قِيلَ qīla

يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbuta

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' Marbutah Hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' Marbutah Mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3

menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfäl/raudahtul atfäl

المَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madinah al-munawwarah/al-madinatul

طلحة

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

نَّازِلٌ nazzala
الْبَرِّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ۡ, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata Sandang yang Diikuti Huruf Syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “ۡ” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata Sandang yang Diikuti Huruf Qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

الرَّجُلُ ar-rajulu
الْقَلْمَنْ al-qalamu
الشَّمْسُ asy-syamsu

الْجَلَلُ al jalalu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh :

تَأْخُذُ ta'kužu

شَيْءٌ syai'un

النَّوْءُ an-nau'u

إِنْ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh :

وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ/ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ	Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/ Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ	Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahman ar-rahīm
اللَّهُ غَفُورٌ رَّحِيمٌ	Allaahu gafūrun rahīm
لِلَّهِ الْأَمْرُ جَمِيعًا	Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh :

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kategori Kelayakan Media.....	39
Tabel 2. Kategori Kepraktisan Media	40
Tabel 3. Kategori Motivasi Belajar Siswa	40
Tabel 4. Data Hasil Validasi Ahli Materi	51
Tabel 5. Komentar dan Saran Ahli Materi	52
Tabel 6. Data Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 7. Komentar dan Saran Ahli Media	53
Tabel 8. Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran	55
Tabel 9. Data Hasil Uji Coba Skala Kecil	58
Tabel 10. Data Hasil Uji Kepraktisan Guru	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE	32
Gambar 2. Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran	33
Gambar 3. Tampilan Halaman Awal	45
Gambar 4. Tampilan Petunjuk Penggunaan	45
Gambar 5. Tampilan Menu atau <i>Home</i>	46
Gambar 6. Tampilan Kompetensi Inti	46
Gambar 7. Tampilan Kompetensi Dasar	47
Gambar 8. Tampilan Tujuan Pembelajaran	47
Gambar 9. Tampilan Menu Materi Pembelajaran	48
Gambar 10. Tampilan Materi Power Point	48
Gambar 11. Tampilan Materi Website	49
Gambar 12. Tampilan Materi PDF	49
Gambar 13. Tampilan Video Pembelajaran	49
Gambar 14. Tampilan Cover Kuis	50
Gambar 15. Tampilan Kuis	50
Gambar 16. Tampilan Profil Penyusun	51
Gambar 17. Tampilan Akhir Halaman Awal atau Cover	63
Gambar 18. Tampilan Akhir Halaman Petunjuk Penggunaan	64
Gambar 19. Tampilan Akhir Halaman Menu atau <i>Home</i>	65
Gambar 20. Tampilan Akhir Halaman Kompetensi Inti	66
Gambar 21. Tampilan Akhir Halaman Kompetensi Dasar	68
Gambar 22. Tampilan Akhir Halaman Tujuan Pembelajaran	83
Gambar 23. Tampilan Akhir Halaman Menu Materi Pembelajaran	76
Gambar 24. Tampilan Akhir Halaman Video Pembelajaran	76
Gambar 25. Tampilan Akhir Materi PPT	77

Gambar 26. Tampilan Akhir Materi PDF	77
Gambar 27. Tampilan Akhir Materi Website	77
Gambar 28. Tampilan Akhir Halaman Kuis	81
Gambar 29. Tampilan Akhir Profil Penyusun	81



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Dokumentasi Pengambilan Data di Sekolah
- Lampiran 2 : Pedoman dan Hasil Wawancara
- Lampiran 3 : *Storyboard* Media Pembelajaran
- Lampiran 4 : Pedoman Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5 : Pedoman Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 6 : Pedoman Angket Kepraktisan Guru
- Lampiran 7 : Pedoman Angket Kepraktisan Siswa
- Lampiran 8 : Pedoman Angket Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 9 : Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 10 : Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 11 : Lembar Uji Kepraktisan Guru
- Lampiran 12 : Lembar Uji Kepraktisan Siswa
- Lampiran 13 : Data Hasil Uji Coba Besar
- Lampiran 14 : Hasil *Pretest*
- Lampiran 15 : Hasil *Posttest*
- Lampiran 16 : RPP
- Lampiran 17 : Surat Pengajuan Penyusunan Skripsi
- Lampiran 18 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 19 : Sertifikat KKN
- Lampiran 20 : Sertifikat PLP
- Lampiran 21 : Sertifikat IKLA
- Lampiran 22 : Sertifikat TOEFL

Lampiran 23 : Sertifikat ICT

Lampiran 24 : Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional mempunyai peran dalam membentuk kemampuan, watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.³ Pendidikan merupakan faktor terpenting dalam mengembangkan manusia yang berkualitas dengan sumber daya yang dapat mengikuti perkembangan zaman. Selain itu, pendidikan juga merupakan sebuah komponen penting bagi kemajuan suatu bangsa karena semakin tinggi kualitas pembelajaran yang diselenggarakan suatu bangsa, maka bangsa tersebut akan semakin baik.⁴ Dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik sesuai dengan Undang-Undang tersebut, dibutuhkan banyak upaya dalam bidang pendidikan salah satunya dengan cara melakukan inovasi dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong diciptakannya berbagai inovasi di segala bidang termasuk dalam bidang pendidikan.⁵ Inovasi ini bertujuan agar proses pendidikan yang dilakukan peserta didik berjalan dengan menyenangkan dan menarik perhatian peserta

³ Dudit Nantara (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan di Sekolah dan Peran Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai* vol. 6, no. 1

⁴ Nur Cholid, Suariyati Suariyati, dan Linda Indiyarti Putri (2021). *Development of Fikih Learning Module at Madrasah Tsanawiyah: An Inclusive Approach*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 18, no. 1 : 195–214, <https://doi.org/10.14421/jpai.2021.181-10>.

⁵ Nur Hamidi (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 14, no. 1: 109–30, <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.

didik. Banyak cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik, salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini, dibutuhkan media interaktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyampaian pesan, serta materi pembelajaran yang disampaikan.⁶ Banyak sekali perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif salah satunya *Autoplay Media Studio*.

Disamping perlunya melakukan inovasi dalam bidang pendidikan, saat ini ditemukan berbagai permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam pembelajaran PAI, seringkali peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan banyaknya materi yang harus mereka pelajari.⁷ Materi pembelajaran PAI di SMA dirasa lebih variatif dikarenakan beberapa rumpun PAI tergabung menjadi satu. Lain halnya ketika di MA ataupun MAN dimana rumpun pembelajaran PAI terpisah sehingga lebih fokus dan terperinci. Tidak hanya kesulitan dalam memahami materi, dalam pembelajaran PAI seringkali dijumpai peserta didik yang kesulitan dalam menghafalkan dalil-dalil yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Guru PAI perlu menggunakan metode maupun media yang menyenangkan peserta didik sehingga mereka tidak merasa terebebani.⁸ Dengan demikian, sudah menjadi tugas guru untuk selalu mengupdate metode maupun media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memudahkan peserta didik.

⁶ Erika Nurazizah dan Yeti Nuraeni (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* vol. 7, no. 1.

⁷ Dina Aprila dan Indah Muliati (2021). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai* vol. 5, no. 3.

⁸ Andi Haura Rafiqah Basyasyar (2022). Karakteristik Pembelajaran PAI di SMA Islam Athirah Boarding School Bone. *Jurnal of Cahya Mandalika* vol. 2, no. 1.

Selain kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, masalah yang kerap menghampiri peserta didik ketika pembelajaran PAI ialah jemuhan dalam belajar. Kejemuhan ini terjadi baik secara fisik maupun emosional. Kejemuhan ini bisa dianggap sebagai hal yang lumrah terjadi, akan tetapi akan berdampak tidak baik ketika hal tersebut dibiarkan secara terus menerus. Kejemuhan dalam belajar akan berdampak terhadap motivasi maupun hasil belajar peserta didik. Walaupun peserta didik sudah memanfaatkan waktunya untuk belajar akan tetapi ketika dalam belajar ia merasa jemuhan, maka hasilnya akan tidak optimal.⁹ Kejemuhan ini biasanya terjadi karena waktu belajar yang tidak sesuai dengan kondisi fisik dan mental peserta didik. Ketika pembelajaran PAI berada di siang hari dimana peserta didik sedang merasakan lapar dan ngantuk maka keadaan di kelas akan tidak kondusif. Tentu hal ini akan dapat lebih parah lagi ketika media yang digunakan guru PAI kurang bisa membangkitkan semangat dan daya tarik bagi peserta didik.

Aktivitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidaklah mudah untuk diaplikasikan. Butuh kesabaran, keikhlasan, wawasan, dan pengetahuan yang luas serta pendekatan yang benar dari seorang guru atau pendidik.¹⁰ Seorang guru akan selalu menemukan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Sejumlah peserta didik mungkin dapat menempuh kegiatan belajar secara lancar dan berhasil tanpa mengalami kesulitan, akan tetapi di sisi lain, banyak juga ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan dan kendala yang berdampak pada hasil belajarnya.

Saat ini, banyak ditemukan peserta didik yang kurang bahkan tidak memiliki motivasi dalam belajar. Di sisi lain, motivasi menjadi faktor yang penting dalam menunjang pembelajaran peserta didik dan tingkat prestasi peserta didik

⁹ Astaman, Surni Kadir, dan Muh Rizal Masdul (2018). Upaya Mengatasi Kejemuhan Belajar (Tinjauan Pendidikan Islam pada SDN 10 Bunawa Kabupaten Donggala). *Jurnal Kolaboratif Sains* vol. 1, no. 1.

¹⁰ Muhammad Miftakhuddin (2020). Pengembangan Model Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Empati pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 17, no. 1: 1–16, <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-01>.

tergantung seberapa besar motivasi siswa dalam menjalani proses belajar.¹¹ Rendahnya motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI menjadi PR tersendiri bagi guru PAI di sekolah. Dalam hal ini, guru PAI harus berupaya untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan berbagai cara. Peserta didik akan berhasil dalam pembelajaran ketika di dalam diri peserta didik ada keinginan kuat untuk belajar. Hal yang tak kalah penting juga ialah terkait pemilihan media pembelajaran.¹² Semakin menarik sebuah media pembelajaran maka dinilai semakin kuat pula motivasi yang muncul dari dalam diri peserta didik untuk belajar.¹³

Permasalahan mengenai motivasi belajar tersebut ditemukan dalam pembelajaran PAI di SMA N 1 Piyungan. Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 September 2023 sampai dengan 23 Oktober 2023 dalam kegiatan PLP, dalam proses pembelajaran PAI, banyak ditemukan siswa yang kurang memiliki motivasi belajar. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran PAI banyak siswa yang ramai bercerita dengan teman sebangku dan meletakkan kepala di atas meja. Selain itu juga bermain *handphone* serta izin ke kamar mandi hanya untuk keluar kelas. Hal-hal tersebut sudah semestinya tidak terjadi di dalam kelas karena sejatinya pembelajaran yang baik dan kondusif akan menjadikan peserta didik maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran.

SMA N 1 Piyungan saat ini memakai kurikulum campuran yakni kurikulum merdeka untuk kelas fase e dan fase f1 dan kurikulum 2013 untuk kelas XII. Dalam kurikulum merdeka maupun kurikulum 2013 sama-sama mengharapkan guru untuk mampu membuat atau menggunakan media pembelajaran yang tepat

¹¹ Moh Solikul Hadi (2017). Korelasi antara Efektivitas Pelaksanaan Sistem Manajemen Mutu Iso 9001:2008 dengan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di MAN Yogyakarta 1. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 13, no. 2: 133–44, <https://doi.org/10.14421/jpai.2016.132-01>.

¹² Roni Irawan dan Azhar Haq (2019). Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mts Hasyim Asy'ari Kota Batu. *Jurnal Ilmiah Keagamaan* vol. 4 no. 6.

¹³ Ibid

dengan menggunakan sarana prasarana yang ada dan teknologi sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan demikian, guru PAI harus lebih memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang digunakan. Banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran PAI salah satunya media pembelajaran berbasis *autoplay media studio*. Dengan menggunakan media *autoplay* tersebut, diharapkan peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan lebih mudah menerima materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* juga diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan di kelas dan menekan permasalahan dalam pembelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai “Autoplay Media Studio dalam Pembelajaran PAI Kelas XII SMA N 1 Piyungan Bantul: Kelayakan, Kepraktisan, Efektivitas”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* untuk kelas XII di SMA N 1 Piyungan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* untuk kelas XII di SMA N 1 Piyungan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII di SMA N 1 Piyungan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* untuk kelas XII di SMA N 1 Piyungan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* untuk kelas XII di SMA N 1 Piyungan.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII di SMA N 1 Piyungan.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio*.
2. Media pembelajaran *autoplay media studio* ini memuat mata pelajaran PAI kelas XII materi Berpikir Kritis dan Bersikap Demokratis.
3. Pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* menekankan pada peningkatan motivasi belajar siswa.
4. Pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* ini dilengkapi dengan gambar-gambar, suara, video yang berkaitan dengan materi pembelajaran berpikir kritis dan bersikap demokratis juga dilengkapi dengan tampilan *cover*, petunjuk penggunaan atau *help*, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, video pembelajaran, kuis atau latihan soal, serta profil penyusun.
5. Media pembelajaran ini dapat diakses kapan saja.

E. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dan memberikan kontribusi dalam pengembangan produk media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan baru tentang media pembelajaran serta bagaimana memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* pada mata pelajaran PAI.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan guru mengenai teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat menambah wawasan tentang mendesain media pembelajaran yang baru.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan bisa mempermudah siswa saat proses pembelajaran PAI, mendapatkan pengalaman belajar yang baru, serta diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dan menjadi rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain di sekolah.

F. Asumsi Pengembangan

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk media pembelajaran *autoplay media studio* untuk siswa kelas XII SMA.
2. Validator penilai media pembelajaran *autoplay media studio* yang dikembangkan peneliti adalah dosen ahli di bidangnya dan guru mata pelajaran PAI kelas XII.

3. Pengembangan media pembelajaran *autoplay media studio* di desain semenarik mungkin untuk meningkatkan minat, daya tarik, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran PAI berbasis *autoplay media studio* untuk kelas XII dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi, media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh hasil persentase 94% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media, media pembelajaran yang telah dikembangkan memperoleh hasil persentase 96% dengan kategori sangat layak.
2. Hasil uji coba skala kecil terhadap keterbacaan media pembelajaran memperoleh hasil persentase 92,4% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji coba skala besar terhadap media pembelajaran memperoleh hasil persentase 83,03% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji kepraktisan guru terhadap media pembelajaran memperoleh hasil persentase 93,7% dengan kategori sangat praktis.
3. Hasil uji efektivitas yang telah dilakukan kepada siswa, media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi 84,6% dengan kategori motivasi belajar tinggi.

Dengan demikian, media pembelajaran PAI berbasis *autoplay media studio* yang dikembangkan layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Berikut merupakan saran-saran dari peneliti berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay media studio*:

1. Media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* dengan materi berpikir kritis dan bersikap demokratis ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran penunjang dalam pembelajaran PAI kelas XII SMA.
2. Media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* ini dapat dijadikan inspirasi bagi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang sama dengan materi yang lain.
3. Media pembelajaran berbasis *autoplay media studio* ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media tambahan dalam pembelajaran PAI.
4. Dalam penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan lebih inovatif lagi.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini tentunya terdapat keterbatasan diantaranya:

1. Media pembelajaran ini hanya dikembangkan dalam mata pelajaran PAI kelas XII SMA.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan ini hanya mencakup materi berpikir kritis dan bersikap demokratis saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Syaefudin (2022). Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam: Studi Komparatif Tafsir Surat Al-Baqarah Ayat 62 dan An-Nur Ayat 55. *Jurnal Darajat* vol. 5, no.1.
- Amarullah, Risal Qori dan Nida Fatmawahidah (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ADDIE terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih, dalam *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 18, No. 1, Hal. 51-52.
- Anggraeni, Amelia (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran PJOK Kelas IV SD/MI. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Aprila, Dina dan Indah Muliati (2021). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai* vol. 5, no. 3.
- Ar Rezki Amaliyah, Nursafitri Amin, dan Sartika Arifin (2022). Workshop Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* vol. 2, no. 1.
- Asmayanti Astri, Isah Cahyani, dan Nuny Sulistiandy Idris (2020). Model ADDIE untuk Mengembangkan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Daring Internasional Riksa Bahasa*.
- Astaman, Surni Kadir, dan Muh Rizal Masdul (2018). Upaya Mengatasi Kejemuhan Belajar (Tinjauan Pendidikan Islam pada SDN 10 Bunawa Kabupaten Donggala). *Jurnal Kolaboratif Sains* vol. 1, no. 1.
- Basyasyar, Andi Haura Rafiqah (2022). Karakteristik Pembelajaran PAI di SMA Islam Athirah Boarding School Bone. *Jurnal of Cahya Mandalika* vol. 2, no. 1.
- Cholid Nur, Suariyati Suariyati, dan Linda Indriyarti Putri (2021). *Development of Fiqih Learning Module at Madrasah Tsanawiyah: An Inclusive Approach*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 18, no. 1 : 195–214, <https://doi.org/10.14421/jpai.2021.181-10>.
- Chozin Rohmat dan Untoro (2019). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI*.

- Dimyati Sholeh dan Faesal Ghozali (2018). Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud*.
- Elfarjil Khosiani, Indah Normalasari, dan Mizvy Claodia (2024). Terjadinya Siang dan Malam Menurut Al-Qur'an. *Journal Islamic Education* vol. 3, No.2, Hal. 28
- Ernawati, Iis (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education* vol.2, no. 2 <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Fatahillah Arif, Irsalina Dwi Puspitasari, dan Saddam Hussen (2020). *The Development of Schoology Web-Based Learning Media with GeoGebra to Improve the ICT Literacy on Quadratic Functions*, dalam *JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)* vol. 5, no. 3.
- Firmadani, Fifit (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Konferensi Pendidikan Nasional* vol. 2 no. 1.
- Firmansyah (2019). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio* Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Lampung Utara. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung
- Firmansyah, Mokh Iman (2019). Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Jurnal Taklim* vol. 17, no. 2.
- Fradila, Renata (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio Pada Materi Teori Masuk dan Penyebaran Islam di Indonesia Kelas X SMAN 14 Bandar Lampung. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Hadi, Moh Solikul (2017). Korelasi antara Efektivitas Pelaksanaan Sistem Manajemen Mutu Iso 9001:2008 dengan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di MAN Yogyakarta 1. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 13, no. 2: 133–44, <https://doi.org/10.14421/jpai.2016.132-01>.
- Hamidi, Nur (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 14, no. 1: 109–30, <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>.
- Hanafi (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan, dalam *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman* Vol. 4, No. 2, Hal. 130.

- Handayani, Devy (2020). Pemanfaatan Youtube pada Saat Pandemi Covid 19 untuk Media Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Meningkatkan *Vocabulary* dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan* vol. 4, no. 2.
- Hasan, dkk. (2021). "Media Pembelajaran". Klaten : CV Tahta Media Grup
- Hidayat, Fitria dan Muhamad Nizar (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* Vol. 1, No. 1..
- Hidayati, Nurul (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Scribe sebagai Bahan Pengamatan pada Mata Pelajaran Pengelolaan Kas Kelas XI Perbankan SMK N 1 Jombang, *Jurnal Pendidikan Akuntansi* vol. 8 no.4.
- Husaini, H. (2021). Hakikat Tujuan Pendidikan Agama Islam dalam Berbagai Perspektif. *Jurnal Cross-Border* vol. 4, no. 1.
- Irawan, Roni dan Azhar Haq (2019). Upaya Guru PAI Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Mts Hasyim Asy'ari Kota Batu. *Jurnal Ilmiah Keagamaan* vol. 4 no. 6.
- Khofiyah (2020).Implementasi Model *Make a Match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI di SMP N 01 Kesesi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 17 no. 1.
- Latip, Abdul (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains* vol. 2, no. 2 : 102–8, <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.
- Lestari Diah, Masduki Asbari, dan Eka Erma Yani (2023). Kurikulum Merdeka: Hakikat Kurikulum dalam Pendidikan. *JISMA* vol. 2, no. 5.
- Makbul, M (2021). Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian. *Preprint (Open Science Framework)*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/svu73>.
- Miftah, Muhammad (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan* vol.1, no.2.
- Miftakhuddin, Muhammad (2020). Pengembangan Model Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Empati pada Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Agama Islam* vol. 17, no. 1: 1–16, <https://doi.org/10.14421/jpai.2020.171-01>.

- Mukarromah, Aenullael dan Meyyana Andriana (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Jurnal of Science and Education Research* vol. 1, no. 1.
- Mulianti (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 5 Palopo. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Palopo.
- Nantara, Didit (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan di Sekolah dan Peran Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai* vol. 6, no. 1
- Nuraeni Zaen, Nurul Kemala Dewi, dan Dyah Indraswati, (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Pelajaran IPS. *Journal of Classroom Action Research*, No. 5.
- Nurazizah Erika dan Yeti Nuraeni (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* vol. 7, no. 1.
- Nurfadhillah, Septy (2021). "Media Pembelajaran". Tangerang : CV Jejak
- Okpatrioka (2023). Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Bahasa* vol. 1, no. 1.
- Panjaitan Dedy Juliandri, Muhammad Ridwan, dan Rima Aprilia (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* vol. 11, no. 2.
- Rofiqoh Iffatur, Diana Puspitasari, dan Zulinda Nursaida (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* vol.2, no.1.
- Rohma Mita, dkk. (2024). Analisis Keterkaitan Tulisan Mushaf Al-Qur'an Rasm Utsmani Dalam Perubahan Emosional (Studi Tematik Surah Al-Baqarah Ayat 286). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin* vol.1, No. 12, Hal. 409
- Sapriyah (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional FKIP*. Vol. 2 No. 1.
- Saputri, Intan Eka dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Autoplay Media Studio 8 Pada Materi dari Beras dan Tepung Beras. *Jurnal Tata Boga*, vol. 12, no. 2.

- Sofyan, Muhamad dan Trisna Roy Pradipta (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio 8 pada Materi Turunan Fungsi Aljabar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* vol. 5, no. 2. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.743>.
- Sohibudin, Desty Endrawati Subroto, dan Mohamad Bayi Tabrani (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terhadap Hasil Belajar Siswa di SMAN 5 Cirebon. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat* vol. 1, no. 2.
- Suasapha, Anom Hery (2020). Skala Likert untuk Penelitian Pariwisata; Beberapa Catatan untuk Menyusunnya dengan Baik. *Jurnal Kepariwisataan* 19, no. 1: 26–37, <https://doi.org/10.52352/jpar.v19i1.407>.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (*Mix Methods*). Bandung : Alfabeta
- Sumiati dan Safrida Nafitupulu (2022). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model ADIIE Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 101950 Lidah Tanah Tahun 2021/2022. *Journal Education Research and Social Studies* vol. 3, no. 1.
- Syahid Ibrahim Maulana, Nur Annisa Istiqomah, dan Khoula Azwary (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research* vol. 2, no. 5 : 258–68, <https://doi.org/10.62504/jimr469>.
- Widada Aris, Wiji Khayati, dan Lustia Bektı Rohayati (2021). *Development of Interactive Media Based On Autoplay Studio For Learning Mufrodat Arabic*. *Indonesian Journal of Elementary Teachers Education* vol. 2, no. 2 <https://doi.org/10.25134/ijete.v2i2.5325>.
- Yanto, Doni Tri Putra (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* vol. 19, no. 1: 75–82, <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Yuhana, Asep Nanang dan Fadlilah Aisah Aminy (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* vol. 7, no. 1: 79, <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>.