

# Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Materi Tata Cara Sholat untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran PAI di Smpn 8 Palopo

**Afriani<sup>1</sup>, Nurdin K<sup>2</sup>, Hasriadi<sup>3</sup>.**

<sup>123</sup>Institut Agama Islam Negeri Palopo, Indonesia

<sup>1</sup>[afriani0103@uinpalopo.ac.id](mailto:afriani0103@uinpalopo.ac.id), <sup>2</sup>[nurdin\\_k@iainpalopo.ac.id](mailto:nurdin_k@iainpalopo.ac.id), <sup>3</sup>[hasriadi@iainpalopo.ac.id](mailto:hasriadi@iainpalopo.ac.id)

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi tata cara sholat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 8 Palopo. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas VII SMPN 8 Palopo, sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis Autoplay. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, angket praktikalitas, serta tes hasil belajar siswa, dan dianalisis menggunakan persentase serta perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Autoplay memperoleh skor validasi 94% dari ahli media dan 90% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, serta praktikalitas sebesar 95% dari guru dan 85%–92% dari siswa dengan kategori sangat praktis. Dari aspek efektivitas, nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,5 pada pretest menjadi 92,5 pada posttest dengan skor N-Gain 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Autoplay terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak diimplementasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi tata cara sholat di sekolah menengah pertama.

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

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi diri, (Afriansa & Ilham, 2025) menguasai keterampilan, serta membentuk akhlak mulia yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan negara (Satori & Komariah, 2017). Dalam konteks tersebut, pendidikan menjadi landasan penting bagi kemajuan karena memungkinkan individu untuk memaksimalkan potensinya, baik secara akademik maupun sosial (Hamalik, 2014). Proses belajar mengajar merupakan inti dari pendidikan, dan guru memiliki peran sentral dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pembelajaran harus dilakukan melalui perangkat, strategi, dan media yang tepat agar interaksi antara guru dan peserta didik berjalan efektif (Sudjana, 2016).

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional memiliki peran strategis dalam membentuk keimanan, pemahaman, dan

pengamalan ajaran Islam. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, serta bertanggung jawab (Indonesia, 2003). Dengan demikian, pembelajaran PAI tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan akhlak mulia. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak peserta didik kurang berminat mengikuti pembelajaran PAI karena metode dan media yang digunakan guru masih bersifat konvensional dan monoton (Djamarah & Zain, 2010).

Kondisi tersebut juga terjadi di SMPN 8 Palopo, khususnya di kelas VII.6. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi penggunaan buku teks tanpa variasi media pendukung. Guru jarang menggunakan media audio-visual atau animasi yang menarik perhatian siswa. Akibatnya, peserta didik kurang fokus, mudah bosan, dan motivasi belajar mereka rendah. Padahal, pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, merangsang motivasi, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2019).

Seiring perkembangan teknologi, guru dituntut untuk memanfaatkan inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu alternatif yang relevan adalah media berbasis autoplay, yaitu media yang dapat menyajikan materi secara otomatis dengan tampilan audio-visual yang interaktif. Penggunaan media ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, khususnya pada materi tata cara shalat, sehingga tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai secara optimal (Heinich et al., 2002).

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay pada materi tata cara shalat untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI di SMPN 8 Palopo. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, serta relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berbasis autoplay sekaligus menguji tingkat keefektifannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan relevan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif (Dick & Carey, 1996).

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 8 Palopo, Sulawesi Selatan, dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII dan objek penelitian berupa media pembelajaran berbasis autoplay untuk materi tata cara shalat. Tahap analisis mencakup identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kesesuaian dengan kurikulum yang berlaku. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih dominan menggunakan metode konvensional, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar dan membutuhkan media yang lebih menarik serta interaktif (Sugiyono, 2017).

Tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video melalui aplikasi Autoplay Media Studio. Pada tahap pengembangan, produk yang telah dirancang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kelayakan isi serta kesesuaian dengan kurikulum. Media yang dinyatakan layak kemudian diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran guna mengetahui respon guru dan siswa serta menilai tingkat kepraktisan penggunaannya (Arsyad, 2019).

Tahap evaluasi dilaksanakan dalam dua bentuk, yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk memperbaiki kelemahan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilaksanakan setelah implementasi untuk menilai kualitas media secara keseluruhan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Data validitas dan praktikalitas dianalisis dengan teknik persentase, sedangkan efektivitas media dihitung menggunakan rumus N-Gain berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest (Hake, 1999). Hasil analisis tersebut digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga diharapkan dapat mendukung peningkatan efektivitas pembelajaran PAI di SMPN 8 Palopo.

## Hasil

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi tata cara sholat untuk peserta didik kelas VII SMPN 8 Palopo. Produk ini dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Dick & Carey, 1996). Untuk memastikan kualitasnya, produk diuji melalui tiga aspek utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas, sebagaimana lazim dilakukan dalam penelitian pengembangan (Sugiyono, 2017). Ketiga aspek ini penting untuk menjamin bahwa media pembelajaran tidak hanya layak secara teoritis, tetapi juga praktis digunakan oleh guru dan peserta didik serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Arsyad, 2019).

### ***Validitas Media Pembelajaran Autoplay***

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay sebelum diterapkan di kelas. Validasi melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli media dan ahli materi dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo. Ahli media menilai aspek tampilan dan pemrograman, sedangkan ahli materi menilai aspek pembelajaran, isi materi, bahasa, dan kesesuaian dengan kurikulum.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

No	Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Ahli media	53	56	94%	Sangat valid
2	Ahli materi	58	64	90%	Sangat valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi ahli media memperoleh skor 94% dengan kategori **sangat valid**, sedangkan ahli materi memberikan skor 90% dengan kategori **sangat valid**. Rata-rata validitas keseluruhan mencapai 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Autoplay* memenuhi kriteria kelayakan

tinggi dari segi tampilan, pemrograman, serta isi materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka (Sudjana, 2016). Dengan demikian, produk dapat dinyatakan valid dan siap digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi tata cara sholat di SMPN 8 Palopo.

### ***Praktikalitas Media Pembelajaran Autoplay***

Praktikalitas media diukur melalui uji coba terbatas yang melibatkan guru PAI dan beberapa peserta didik kelas VII SMPN 8 Palopo. Praktikalitas mencakup aspek kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta manfaat media dalam membantu pembelajaran.

**Tabel 2. Hasil Uji Praktikalitas Guru dan Peserta Didik**

No	Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1	Guru PAI	48	50	95%	Sangat praktis
2	Peserta didik 1	52	56	92%	Sangat praktis
3	Peserta didik 2	48	56	85%	Sangat praktis
4	Peserta didik 3	50	56	89%	Sangat praktis

Berdasarkan hasil tersebut, guru PAI memberikan penilaian 95% dengan kategori sangat praktis, sedangkan peserta didik memberikan skor antara 85%–92% yang seluruhnya termasuk kategori sangat praktis. Rata-rata praktikalitas mencapai 90,25%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay mudah digunakan, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Wawancara mendukung temuan ini, dimana guru menyatakan media mampu mempermudah variasi pembelajaran, sedangkan siswa mengaku lebih fokus dan termotivasi saat menggunakan media (Arsyad, 2019).

### ***Efektivitas Media Pembelajaran Autoplay***

Efektivitas media pembelajaran diuji dengan membandingkan nilai pretest dan posttest peserta didik. Tes dilakukan pada 20 siswa kelas VII SMPN 8 Palopo untuk mengetahui sejauh mana media mampu meningkatkan pemahaman terhadap tata cara sholat.

**Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik**

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Skor Maksimal	Selisih	N-Gain	Kategori
Pretest	61,5	100	-	-	-
Posttest	92,5	100	31	0,81	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata skor pretest siswa adalah 61,5 dan meningkat menjadi 92,5 pada posttest. Selisih sebesar 31 poin menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi (Hake, 1999). Dengan demikian, media pembelajaran Autoplay terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami tata cara sholat

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Validitas diperoleh dari penilaian ahli yang menegaskan kesesuaian isi dan kualitas tampilan. Praktikalitas terbukti melalui respon guru dan siswa yang menilai media mudah digunakan serta menarik. Efektivitas ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan nilai N-Gain tinggi. Dengan demikian, media ini layak dijadikan alternatif inovasi pembelajaran PAI di SMPN 8 Palopo, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran interaktif dan bermakna

## Pembahasan

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi tata cara sholat sangat layak digunakan. Skor yang diperoleh sebesar 94% dari ahli media dan 90% dari ahli materi menempatkan produk ini pada kategori sangat valid, sesuai dengan kriteria media yang mampu memicu respons belajar sesuai tujuan pembelajaran (Briggs, 1991). Validitas ini diperkuat dengan penggabungan unsur teks, visual, audio, dan animasi yang dapat meningkatkan perhatian, pemrosesan informasi, serta respon afektif siswa (Levie & Lentz, 1982). Prinsip relevansi, konsistensi, dan kecukupan juga terpenuhi, karena isi materi sesuai dengan kurikulum, tersusun secara sistematis, dan mendukung pencapaian kompetensi pembelajaran (Gafur, 2012).

Dari aspek praktikalitas, guru menilai media Autoplay dengan skor 95% yang menunjukkan bahwa produk ini sangat mudah digunakan. Respon siswa berkisar antara 85% hingga 92%, sehingga media dinilai praktis dan mampu mendukung proses pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media pembelajaran yang praktis harus mudah dioperasikan tanpa memerlukan keterampilan teknis lanjutan dan mampu meningkatkan efisiensi penggunaan waktu (Arsyad, 2017). Selain itu, tampilan yang menarik dan penyajian yang interaktif memfasilitasi gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik, serta mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran (Fitriani & Mustadi, 2018).

Efektivitas media Autoplay juga terbukti dari peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pretest 61,5 meningkat menjadi 92,5 pada posttest, dengan skor N-Gain 0,81 yang termasuk kategori tinggi. Hasil ini mendukung teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyampaian informasi melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan meningkatkan pemahaman dan retensi siswa (Mayer, 2009). Desain media Autoplay juga sesuai dengan kerangka peristiwa pembelajaran yang menekankan pentingnya menarik perhatian, menyajikan stimulus, memberi bimbingan, hingga memberikan penguatan sebagai bagian dari proses belajar yang efektif (Gagné, 1985).

Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang membuktikan efektivitas media interaktif. (Anwar, 2020) menunjukkan bahwa media animasi Autoplay meningkatkan motivasi belajar IPS, sementara (Rofi'atunnisa, 2021) melaporkan bahwa media serupa efektif dalam meningkatkan hasil belajar fikih. Hasil penelitian lain oleh (Jannah & Jannah, 2020) serta (Sartika et al., 2021), dan (Salmawati et al., 2024) juga memperlihatkan bahwa media interaktif digital tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri siswa. Dengan

demikian, media Autoplay terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak diimplementasikan lebih luas dalam pembelajaran PAI di sekolah menengah.

## Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis Autoplay pada materi tata cara sholat bagi siswa kelas VII SMPN 8 Palopo. Hasil validasi menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid, dengan skor 94% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Hal ini membuktikan bahwa media telah memenuhi standar isi kurikulum, relevan dengan capaian pembelajaran, serta layak digunakan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dari aspek praktikalitas, media Autoplay dinilai sangat praktis baik oleh guru maupun siswa. Guru memberikan skor 95%, sedangkan siswa memberikan skor antara 85%–92%. Hal ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan mampu memfasilitasi keterlibatan siswa secara lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan tampilan audio-visual yang interaktif, media ini juga membantu guru menyampaikan materi lebih sistematis dan efisien.

Aspek efektivitas diperoleh melalui peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata pretest 61,5 dan posttest 92,5 serta skor N-Gain 0,81 dalam kategori tinggi. Peningkatan signifikan ini membuktikan bahwa media Autoplay efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap tata cara sholat. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Autoplay dapat dijadikan alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran PAI yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan peserta didik di era digital.

## Referensi

- Afriansa, M., & Ilham, D. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 14(1), 1–12.
- Anwar, M. (2020). Pengembangan Media Autoplay pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 5(1), 25–34.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction* (4th ed.). Harper Collins College Publishers.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fitriani, & Mustadi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 19(2), 145–156.
- Gafur, A. (2012). *Desain Instruksional*. UNY Press.
- Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *American Educational Research Association*.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall.
- Indonesia, R. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Jannah, R., & Jannah, N. (2020). Media Pembelajaran Interaktif dalam PAI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 9(1), 55–68.

- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Rofi'atunnisa. (2021). Pengembangan Media Autoplay dalam Pembelajaran Fikih. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 6(2), 100–112.
- Salmawati, S., Riawarda, A., & Ilham, D. (2024). Pengembangan Modul Ajar PAI Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas VII SMPN 7 Satap Malangke. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 12(4), 361–372.
- Sartika, Fathurrahman, & Salma. (2021). Efektivitas Media Digital Interaktif terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(2), 77–88.
- Sudjana, N. (2016). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.