

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AutoPlay*  
PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ KELAS VI MADRASAH  
IBTIDAIYAH BUSTANUL ‘ULUM JAYASAKTI LAMPUNG TENGAH**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan  
Guna Mencapai Gelar Magister Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam



Oleh:

HAWWIN HUDA YANA

NIM. 2171010059

Pembimbing I : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag

Pembimbing II : Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H / 2023 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AutoPlay*  
PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ KELAS VI MADRASAH  
IBTIDAIYAH BUSTANUL ‘ULUM JAYASAKTI LAMPUNG TENGAH**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan  
Guna Mencapai Gelar Magister Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh

Hawwin Huda Yana  
NPM. 2171010059

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag  
Pembimbing II : Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I

**PROGRAM PASCASARJANA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H / 2023 M**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507. Fax (0725) 47298; Website: [www.pps.metrouniv.ac.id](http://www.pps.metrouniv.ac.id) email: [ppsiainmetro@metrouniv.ac.id](mailto:ppsiainmetro@metrouniv.ac.id)

**PERSETUJUAN AKHIR TESIS**

Nama : HAWWIN HUDA YANA  
NPM : 2171010059  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag Pembimbing I	 .....	3 / 8 / 2023 .....
Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I Pembimbing II	 .....	3 / 8 / 2023 .....

Mengetahui  
Ketua Jurusan PAI



**Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**  
NIP.197503012005012003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**


Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507. Fax (0725) 47298; Website: [www.pps.metrouniv.ac.id](http://www.pps.metrouniv.ac.id) email: [ppsainmetro@metrouniv.ac.id](mailto:ppsainmetro@metrouniv.ac.id)

**PENGESAHAN UJIAN TESIS**

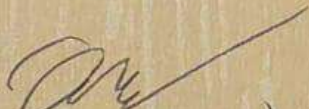
Tesis dengan Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ KELAS VI MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL 'ULUM JAYASAKTI LAMPUNG TENGAH yang ditulis oleh HAWWIN HUDHA YANA dengan NPM. 2171010059, Program Studi: Pendidikan Agama Islam telah diujikan dalam Sidang *Ujian Tesis/ Munaqosyah* tesis pada Program Pascasarjana (PPs) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, pada hari Senin/Tanggal 17 Juli 2023.

**TIM PENGUJI**

Dr. Mukhtar Hadi, M.Si  
Ketua

  
(.....)


Dr. Ahmad Zumaro, M.A  
Penguji Utama/Penguji Tesis I

  
(.....)


Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag  
Pembimbing I/Penguji/Penguji Tesis II

  
(.....)

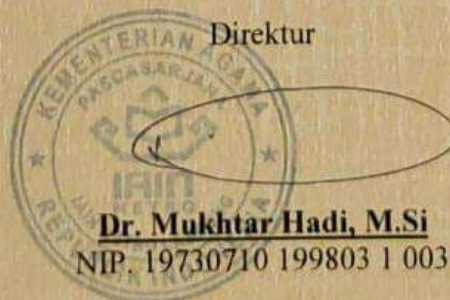
Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I  
Pembimbing II/Penguji Tesis III

  
(.....)

Indah Eftanastarini, M.Pd  
Sekretaris Sidang

  
(.....)

Direktur



**Dr. Mukhtar Hadi, M.Si**  
NIP. 19730710 199803 1 003

## ABSTRAK

### **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah**

Akhlaq yang baik merupakan suatu kajian dalam mata pelajaran Aqidah Akhlaq. Penguasaan tentang akhlaq yang baik sangat penting agar peserta didik bisa hidup bahagia dalam masyarakat. Untuk menguasai kompetensi tersebut, diperlukan media yang mendukung untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selama penelitian, peneliti menemukan bahwa guru masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab yang berasal dari buku paket dan LKS. Metode ini menjadikan siswa bosan dan tidak menarik, sehingga menurunkan prestasi belajar mereka. Setelah mengetahui masalah ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan: 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah 2) Bagaimana tingkat keefektifan, dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Model penelitian menggunakan model penelitian pengembangan Thiagarajan. Sedangkan jenis data yang digunakan adalah jenis data kualitatif dan kuantitatif. Instrument yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini ialah observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis Autoplay yang berbentuk hard file dan CD/DVD. Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay sangat memberi dampak positif terhadap keefektifan dan kemenarikan proses pembelajaran serta hasil belajar siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah, khususnya pada materi Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna. Hal ini terbukti dari hasil penilaian angket siswa terhadap media pembelajaran berbasis autoplay, yang menyatakan bahwa tidak hanya menyenangkan dan menarik bagi siswa, akan tetapi juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu berdasarkan hasil validasi ahli media (presentase tingkat pencapaian 83%), ahli materi (presentase tingkat pencapaian 90%), dan guru pengampu (presentase tingkat pencapaian 94%) menunjukkan bahwa media pembelajaran Autoplay yang dikembangkan efektif, menarik dan layak digunakan.

**Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Autoplay, Aqidah Akhlaq**

## **ABSTRACT**

### **Development of Autoplay-Based Learning Media for Grade VI Aqidah Akhlaq Subjects at Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Central Lampung**

Good morals is a study in the subject of Aqidah Akhlak. Mastery of good morals is very important so that students can live happily in society. To master these competencies, supporting media is needed to make it easier for teachers to convey learning material. During the research, researchers found that teachers still used conventional learning approaches, namely lectures and questions and answers from textbooks and worksheets. This method makes students bored and uninteresting, thereby reducing their learning achievement. After knowing this problem, researchers developed of Autoplay-Based learning media in the hope of increasing student motivation and learning outcomes. This study aims to describe: 1) What is the process of developing Autoplay-Based learning media in Class VI Aqidah Akhlaq Subject at Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Central Lampung 2) How is the level of effectiveness, efficiency, and attractiveness of Autoplay-Based learning media in Class VI Madrasah Aqidah Akhlaq Subject Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Central Lampung.

The method used in this research is the Research and Development (R&D) method. The research model uses the Thiagarajan development research model. While the types of data used are qualitative and quantitative data types. The instruments used in this development research were observation, interviews, questionnaires, documentation and tests.

The results showed that the resulting product was an Autoplay-Based learning media in the form of hard files and CD/DVD. The development of Autoplay-Based learning media has a very positive impact on the effectiveness and attractiveness of the learning process and learning outcomes for class VI students of Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Central Lampung, especially in the subject of Knowing Allah Through Asmaul Husna. This is evident from the results of the student questionnaire assessment of Autoplay-Based learning media, which states that it is not only fun and interesting for students, but can also help increase student motivation to learn. In addition, based on the validation results of media experts (percentage achievement level of 83%), material experts (percentage achievement level of 90%), and supporting teachers (percentage achievement level of 94%), it shows that the Autoplay learning media developed is effective, efficient, interesting and feasible to use.

**Keywords: Development, Learning Media, Autoplay, Aqidah Akhlak**

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### 1. Huruf Arab dan Latin

Huruf Arab	Huruf Latin	Huruf Arab	Huruf Latin
ا	Tidak dilambangkan	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	Ṣ	غ	G
ج	J	ف	F
ح	ḥ	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	Ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

### 2. Maddah atau Vokal Panjang

Harakat dan Huruf	Huruf dan Tanda
ا	Â
ي	Î
و	Û
يا	Ai
وا	Au



## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hawwin Huda Yana

NPM : 2171010059

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah hasil asli penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Metro, Juni 2023

Yang Menyatakan,



**Hawwin Huda Yana**  
NPM. 2171010059



**MOTTO**

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> QS. Al Insyirah: 6

## KATA PENGANTAR

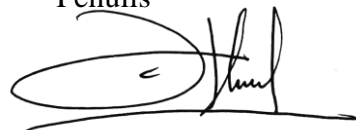
Alhamdulillah peneliti bersyukur kehadiran Allah SWT. atas taufik hidayah dan inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Penulisan tesis ini adalah sebagai satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Pasca Sarjana IAIN Metro guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Agama Islam (S2).

Dalam upaya penulisan tesis ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA, selaku Rektor IAIN Metro.
2. Dr. Mukhtar Hadi, M.Si, selaku Direktur Program Pascasarjana IAIN Metro
3. Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag, selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana IAIN Metro, sekaligus Pembimbing I
4. Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I, selaku Pembimbing II
5. Bapak dan Ibu dosen Pascasarjana IAIN Metro
6. Bapak dan Ibu Pendidik/Tenaga Kependidikan MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data.

Masukan dan saran demi perbaikan tesis ini sangat diharapkan dan akhirnya semoga hasil penelitian yang dilaksanakan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan agama Islam.

Metro, Maret 2023  
Penulis



**HAWWIN HUDA YANA**  
NPM. 2171010059

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>v</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian .....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat dan Signifikasi Penelitian .....	6
F. Penelitian Relevan .....	7
G. Sistematika Penulisan .....	12

<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
A. Pengembangan Media Pembelajaran .....	14
1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran .....	14
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	18
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
4. Manfaat Media Pembelajaran .....	22
5. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	23
B. Pengertian Aqidah Akhlaq .....	23
1. Pengertian Aqidah.....	23
2. Pengertian Akhlaq.....	24
3. Ruang Lingkup Aqidah Akhlaq .....	27
C. Aplikasi Autoplay Media Studio .....	29
1. Pengertian Autoplay Media Studio .....	29
2. Versi-versi Autoplay Media Studio .....	30
3. Fungsi Autoplay Media Studio .....	31
4. Kelebihan dan Kekurangan Autoplay Media Studio .....	32
D. Kerangka Pikir .....	33
E. Hipotesis .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Model Penelitian Pengembangan.....	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	35
C. Uji Coba Produk .....	40
D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	43



E. Teknik Analisis Data .....	46
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	50
1. Sejarah Berdirinya MI Bustanul ‘Ulum.....	50
2. Profil MI Bustanul ‘Ulum.....	52
3. Spesifikasi Produk Media Pembelajaran Berbasis Autoplay.....	55
B. Hasil Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan .....	71
1. Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Produk Berdasarkan Hasil Angket .....	71
2. Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Produk dari Hasil Pre Test dan Post Test.....	78
C. Pembahasan Temuan Penelitian .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>84</b>
A. Kesimpulan .....	84
B. Saran .....	84

**DAFTAR PUSTAKA**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Skala Penilaian Validator.....	47
Tabel 3.2 Kriteria Validator .....	48
Tabel 3.3 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban.....	48
Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan.....	49
Tabel 4.1 Data Keadaan Siswa MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti .....	53
Tabel 4.2 Tampilan Hasil Produk Media Pembelajaran Berbasis Autoplay.....	65
Tabel 4.3 Tampilan Media Pembelajaran Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi...	70
Tabel 4.4 Jawaban Ahli Media Pembelajaran.....	71
Tabel 4.5 Jawaban Ahli Materi/ Isi Pembelajaran .....	73
Tabel 4.6 Jawaban Guru Mata Pelajaran .....	75
Tabel 4.7 Tanggapan Siswa Terhadap Produk (Pertanyaan Pertama) .....	77
Tabel 4.8 Tanggapan Siswa Terhadap Produk (Pertanyaan Kedua).....	77
Tabel 4.9 Tanggapan Siswa Terhadap Produk (Pertanyaan Ketiga).....	77
Tabel 4.10 Tanggapan Siswa Terhadap Produk (Pertanyaan Keempat).....	78
Tabel 4.11 Banyaknya Siswa Kelas VI B .....	79
Tabel 4.12 Hasil Uji coba Pre Test dan Post Test.....	80

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Pikir .....	34
Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan 4D (S. Thiagarahan, dkk).....	36

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam pendidikan nasional, khususnya pendidikan Islam, akhlak memegang peranan yang sangat penting. Sebagaimana tujuan sistem pendidikan nasional yang dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 1 UU Sisdiknas menunjukkan hal tersebut. Pendidikan nasional berupaya mengembangkan kemampuan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat dan bugar, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab, sesuai dengan Keputusan No. 20 Tahun 2003. siapa yang memegang kendali. Menurut Islam, tanggung jawab utama Allah untuk melindungi lingkungan adalah mengangkat nilai-nilai kemanusiaan. Seperti dalam hadist "Aku diutus ke dunia ini untuk menyempurnakan akhlak yang baik." (HR. Bukhari) Hal ini menunjukkan pentingnya pendidikan akhlak dalam mencapai tujuan pendidikan. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

*Artinya: "Dan sesungguhnya kamu benar-benar budi pekerti yang agung"*  
(Q.S Al-Qalam: 4)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> QS. Al Qalam, 68:4



Dalam ayat ini dijelaskan bahwa dalam diri Rasulullah SAW terdapat akhlak yang mulia. Ayat ini diperkuat oleh firman Allah SWT dalam QS. Al Ahzab ayat 21 dan QS. Al Isra ayat 23-24 yang berbunyi :

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ  
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا<sup>٢</sup>

*Artinya: "Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah." (Q.S Al-Ahzab: 21)<sup>2</sup>*

وَقَضَىٰ رَبُّكَ أَلَّا تَعْبُدُوا إِلَّا إِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا ۚ إِنَّمَا يُبَلِّغُنَّ عِنْدَكَ  
الْكَبِيرَ أَحَدُهُمَا أَوْ كِلَاهُمَا فَلَا تَقُلْ لَهُمَا أُفٍّ وَلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَهُمَا قَوْلًا  
كَرِيمًا ﴿٦٦﴾ وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا  
رَبَّيْتَنِي صَغِيرًا ﴿٦٧﴾

*Artinya: "Dan Tuhanmu telah memerintahkan supaya kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah kamu berbuat baik pada ibu bapakmu dengan sebaik-baiknya. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berumur lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah kamu mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah kamu membentak mereka dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang mulia. ٦٦ Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil". (Q.S Al-Isra: 23-24).<sup>3</sup>*

Beberapa ayat tersebut menjelaskan pentingnya akhlak dalam Islam, baik untuk Allah SWT, untuk sesama manusia maupun untuk

<sup>2</sup> QS. Al Ahzab, 33:21

<sup>3</sup> QS. Al Isra, 17 : 23-24

lingkungan, contoh akhlak manusia yang paling baik terdapat pada Nabi Muhammad SAW. Akhlak sendiri didefinisikan sebagai substansi yang melekat pada jiwa, yang darinya tindakan menjadi mudah tanpa pemikiran dan pemeriksaan manusia. Jika perbuatan seperti itu mengarah pada perbuatan baik dan dipuji oleh akal dan hukum Syariah, itu disebut akhlak yang baik. Sebaliknya, jika perilakunya buruk, maka perilaku ini disebut akhlak buruk. Sebagaimana temuan dari salah satu penelitian bahwa untuk membentuk akhlak yang baik memerlukan pembiasaan yang baik pula.<sup>4</sup>

Oleh karena itu, akhlak dikatakan melekat pada tindakan seseorang karena tindakan tersebut telah diulang atau dilakukan secara berurutan. Dari kalimat tersebut dapat dilihat bahwa tujuan pendidikan akhlak adalah untuk menumbuhkan karakter manusia dan membuat manusia melakukan hal-hal yang terpuji tanpa berpikir panjang. Akhlak yang baik merupakan suatu kajian dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak. Penguasaan tentang akhlak yang baik sangat penting agar peserta didik bisa hidup bahagia dalam masyarakat. Untuk menguasai kompetensi tersebut, diperlukan media yang mendukung untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Berdasarkan probematika tentang kerusakan moral tersebut. Penulis tertarik untuk menjadikan materi Aqidah Akhlak kedalam media pembelajaran berbasis autoplay. Karena pada umumnya guru Aqidah Akhlak cenderung mengajar dengan metode ceramah saja. Metode

---

<sup>4</sup> Tiara Ayu Astriana and Rina Mida Hayati, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Sekolah Dasar," *Bustanul Ulum Journal Of Islamic Education* 1 No. 1 (2023): 1-15

ceramah bukanlah metode yang buruk, akan tetapi jika hanya metode ceramah yang digunakan tanpa media pembelajaran, siswa akan mudah bosan. Akibatnya rentang perhatian siswa melemah dan materi sulit dicerna. Padahal materi yang diberikan sangat penting. Misalnya di tempat penulis melakukan penelitian yaitu di MI Bustanul 'Ulum Jayasakti, pengajaran selama ini sering dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan hanya buku LKS (Lembar Kerja Siswa), dan kurang menarik. Sehingga terkadang siswa sulit berkonsentrasi saat diminta membaca buku. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang bisa membuat siswa tertarik untuk belajar.

Melihat situasi tersebut, penulis menyadari bahwa sebagai seorang pendidik, penulis tidak bisa tinggal diam dalam masalah ini. Disini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis autoplay agar kegiatan pembelajaran lebih menarik, konsentrasi belajar siswa meningkat, dan hasil belajar siswa lebih optimal.

Autoplay sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya dapat mendengarkan buku pelajaran, tetapi juga dapat menonton gambar, video, musik, flash, animasi dan lain sebagainya. Perangkat lunak ini telah digunakan oleh banyak pengembang perangkat lunak profesional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif, dan banyak proyek lainnya. Dengan menggabungkan gambar,

musik, video, flash, dan lainnya, sangat mudah hanya dengan drag and drop.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *AutoPlay* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah”

## **B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah”. Yang terbagi menjadi beberapa Sub Fokus Penelitian sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.
2. Keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

## **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah?



2. Bagaimana tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah?

#### **D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.
2. Untuk Mengetahui tingkat keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran berbasis *AutoPlay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan khazanah keilmuan, khususnya dalam bidang pengembangan media pembelajaran.
- b. Pengembangan ini bermanfaat dalam mengembangkan pendidikan guru, dimana guru harus mampu mengembangkan media berbasis visual, audio, audio visual, dan multimedia untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi lembaga, studi pengembangan dapat digunakan sebagai penunjang kegiatan pengajaran dan sebagai alat untuk memotivasi siswa agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berupa multimedia *Autoplay* agar bermanfaat dan menjadi landasan bagi suatu lembaga atau sekolah dalam kaitannya dengan pengguna dan pemanfaatan media untuk membentuk watak siswa yang cerdas dan kritis. Selain itu, meningkatnya semangat guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam mengajar seperti menggunakan multimedia *AutoPlay* , memudahkan guru dalam mengajar.
- b. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Kemudian asah soft skill peneliti khususnya di bidang *Autoplay*.

## F. Penelitian Relevan

Penelitian yang dirancang ini belum pernah dilakukan dalam penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, untuk menunjukkan orisinalitas penelitian ini, beberapa penelitian sebelumnya akan diperkenalkan dan persamaan serta perbedaannya akan dianalisis. Adapun penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah sebagai berikut :

1. Tesis karya Mira Ustati Fakultas Pendidikan Ekonomi UNESA 2019  
“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Studio

8 pada Mata Pelajaran Ekonomi untuk Siswa SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi” Metodologi yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil temuan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan multimedia pembelajaran sebelum dan sesudah dikembangkan multimedia yaitu sebelum pembelajaran berbasis power point dan setelah pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio 8. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi.<sup>5</sup>

2. Badruzzaman, “Pengembangan Media pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII di MTsN 12 Jombang”, 2019. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan buku ajar mata pelajaran Fiqih dengan memanfaatkan autoplay multimedia interaktif pada pelajaran Fiqih Kelas VII di MTsN 12 Jombang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Sedangkan metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Borg & Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *autoplay* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Mira Ustanti, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio 8 pada Mata Pelajaran Ekonomi untuk Siswa SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi”, (Tesis – UNESA, Surabaya, 2019)

<sup>6</sup> Badruzzaman, “Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII di MTsN 12 Jombang”, (Tesis – UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019)

3. Dudun Najmudin, Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Syamsul ‘Ulum, Gunung puyuh, Sukabumi, Provinsi Jawa Barat tahun 2019, yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak (*The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning*)”.<sup>7</sup> Dalam Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode quasi eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, tes, studi literatur dan pencatatan. Analisis data yang digunakan adalah uji statistik. Studi ini menemukan bahwa siswa yang menerapkan model pembelajaran role-play memperoleh skor rata-rata komposit 4,68 dalam pembelajaran etika aqidah, sebuah angka yang berbicara kualitas tinggi. Dari hasil temuan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran role play sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran etika aqidah.
4. Nur Pratiwi, Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare tahun 2021, yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Ict (*Information Communication And Technology*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Kelas viii. Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Makassar”.<sup>8</sup> Dalam artikel ini menggunakan jenis penelitian deskriptif yaitu penelitian lapangan (*field research*). Penelitian dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan

---

<sup>7</sup> Dudun Najmudin, “Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak (*The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning*)”, Sekolah Tinggi Agama Islam, Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI) (Sekolah Tinggi Agama Islam Syamsul ‘Ulum Gunung puyuh Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia; 2019).

<sup>8</sup> Nur pratiwi, “Implementasi pembelajaran aqidah akhlak berbasis ict (*information communication and technology*) terhadap prestasi belajar peserta didik di kelas viii. Madrasah tsanawiyah negeri 1 makassar; Jurnal Istiqra’”, (Program Pascasarjana UM Parepare; 2021).



variabel masa lalu dan masa sekarang. Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Makassar menerapkan proses pembelajaran berbasis TIK dimana siswa dikenalkan dengan dunia yang kompleks meskipun proses pembelajarannya lebih mudah di dunia teknologi. Proses pembelajaran TIK meliputi gambar dan suara yang secara teknis disebut dengan audio visual, sehingga siswa tidak bosan.

5. Laili Nur Affida, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Tuban” tahun 2020. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits di MAN 2 Tuban. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas XI MAN 2 Tuban tahun pelajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif Autoplay berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur’an Hadits di MAN 2 Tuban. Namun penggunaan media interaktif

Autoplay memiliki pengaruh rendah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al- Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban.<sup>9</sup>

6. Muhammad Ain, Hadi Purnomo, Muh Khusnurridlo, “Pengaruh Penggunaan *Autoplay* Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI kelas VII di SMP Nurul Islam Jember”, Jurnal Pasca IAIN Jember, Vol 1 No 02 Tahun 2018. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif *Autoplay* Media Studio dan Focusky terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas VII di SMP Nurul Islam Jember. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* dan Focusky berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Namun penggunaan media interaktif *Autoplay* memiliki pengaruh rendah terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.<sup>10</sup>

Berdasarkan paparan hasil penelitian terdahulu, maka persamaan dalam penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama mengkaji media pembelajaran dengan menggunakan *Autoplay*, akan tetapi

---

<sup>9</sup> Laili Nur Affida, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Tuban”, (Skripsi – UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2020)

<sup>10</sup> Muhammad Ain. et al, “Pengaruh Penggunaan *Autoplay* Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI kelas VII di SMP Nurul Islam Jember”, Jurnal Pasca IAIN Jember, Vol 1 No 02 (2018), 61-78

terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan kami lakukan, penelitian kami terfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. guna untuk melakukan pembaharuan media pembelajaran Aqidah Akhlaq yang belum berbasis digital menjadi media pembelajaran Aqidah Akhlaq yang berbasis digital. *Novelty* atau kebaruan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu terletak pada mata pelajaran serta lembaga pendidikan berupa madrasah Ibtidaiyah. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam tesis mengungkapkan hal-hal yang akan dibahas dalam tesis pengembangan ini, sehingga dapat memberikan gambaran secara umum kepada pembacanya. Adapun sistematika penulisan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal terdiri dari: halaman cover depan, halaman judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan tim penguji,

pernyataan orisinalitas, abstrak, pedoman transliterasi, kata pengantar, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar isi.

## **2. Bagian Inti**

BAB I : PENDAHULUAN, memuat : A) Latar belakang masalah, B) Fokus dan sub fokus penelitian, C) Rumusan Masalah, D) Tujuan Penelitian, E) Manfaat Penelitian, F) Penelitian Relevan, G) Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA, dalam kajian pustaka meliputi : A) Pengembangan Media Pembelajaran, B) Pengertian Aqidah Akhlaq, C) Aplikasi Autoplay Media Studio, D) Kerangka Pikir.

BAB III : METODE PENELITIAN, yang memuat antara lain : A) Pendekatan dan Jenis Penelitian, B) Latar dan Waktu Penelitian, C) Data dan Sumber Data, D) Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data, E) Prosedur Analisis Data, F) Pemeriksaan Keabsahan Data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, dalam bab ini dibahas mengenai : A) Gambaran Umum tentang Lokasi Penelitian, B) Temuan Penelitian C) Pembahasan Temuan Penelitian.

BAB V : PENUTUP, yang memuat tentang A) Kesimpulan, dan B) Saran.

## **3. Bagian Akhir**

Bagian akhir tesis ini terdiri dari: daftar pustaka dan lampiran-lampiran penelitian.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran**

Kebutuhan pendidikan di era globalisasi terus berkembang, dan berbagai bentuk pengembangan media terus dilakukan untuk memenuhi kebutuhan ini. Pengembangan media ini mencakup inovasi baru yang meningkatkan proses pembelajaran, hasil pembelajaran, dan kualitas atau mutu pembelajaran. Sangat penting untuk membuat media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan pendidikan agar informasi dapat disampaikan dengan mudah kepada siswa. sehingga belajar tidak hanya menyenangkan tetapi juga tidak membosankan.

Dalam arti yang sangat umum, pengembangan berarti pertumbuhan, perubahan, pertumbuhan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap.<sup>1</sup> Tumbuh berarti proses berkembang terus menuju kesempurnaan, sedangkan berubah berarti bahwa sesuatu menjadi tidak seperti semula. Selama perubahan, artinya diharapkan menjadi yang lebih baik dan sempurna. Mengingat bahwa fokus diskusi disini adalah pendidikan, diharapkan bahwa pendidikan berjalan secara ideal dan sempurna melalui tahapan atau proses tertentu. Untuk mencapai hal ini, diperlukan perencanaan yang cermat, manifestasi dari perencanaan tersebut, dan evaluasi dari setiap program yang telah dilaksanakan.

---

<sup>1</sup> Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013), 222

Menurut Borg dan Gall pengertian penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.<sup>2</sup> Penelitian pengembangan merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengatasi kesenjangan antara penelitian dasar dan penelitian terapan, kesenjangan dapat diatasi dengan mengembangkan suatu produk baik itu perangkat keras atau perangkat lunak yang memiliki karakteristik tertentu yang dihasilkan dari perpaduan antara konsep, prinsip, asumsi, hipotesis, prosedur yang berkenaan dengan suatu hal yang telah ditemukan atau dihasilkan dari penelitian dasar.<sup>3</sup> Penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, misalnya media, bahan ajar dan juga proses.<sup>4</sup> Penelitian pengembangan (Research and Development) menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.<sup>5</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software),

---

<sup>2</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, 227.

<sup>3</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Rosda Karya, 2012), 126

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2013), 407.

<sup>5</sup> Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 161



seperti program perangkat komputer, pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan, laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.<sup>6</sup>

Media dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum komponen sistem dan sumber belajar diatas mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Kata media berasal dari bahasa latin medium yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Elly mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adaalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Association for Education and Communication Technologi (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>7</sup> Selanjutnya National Education Association (NEA) mendefinisikan media adaalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak ataupun audiovisual serta peralatannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Nana Sayodih S, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 164.

<sup>7</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), 11.

<sup>8</sup> Arif Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), 7

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan atau sarana untuk menyampaikan pesan.<sup>9</sup> Media penting sekali untuk menstimulasi kegiatan belajar peserta didik. Kehadiran guru untuk mengarahkan siswa, buku teks sebagai sumber informasi dan media-media lain sangat diperlukan sebagai stimulan dalam kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa definisi tentang media pembelajaran, diantaranya:

- a. Menurut Oemar Hamalik, media pendidikan adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena itu menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.<sup>10</sup>
- b. Menurut Arief S. Sadiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima hingga dapat menjadi stimulan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Dengan demikian terjadilah proses belajar mengajar.
- c. Asnawir dan Basyiruddin Usman, media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat menstimulasi pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safira Insani Press, 2009), 3.

<sup>10</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989), 12.

<sup>11</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 17

Dari beberapa definisi diatas penulis menyimpulkan media merupakan semua jenis peralatan yang dapat memberi stimulasi peserta didik untuk belajar. Sedangkan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik sehingga dapat memperlancar proses pembelajaran. Meliputi alat peraga atau alat bantu dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.

## **2. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Ada tiga ciri media diantaranya:

- a. Ciri Fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri Manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena memiliki suatu ciri.
- c. Ciri distributif, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.<sup>12</sup>

## **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan atau materi dari guru. Media juga berfungsi sebagai pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya

---

<sup>12</sup> Azhar Arysad, Media Pembelajaran, 15.

melayani kebutuhan belajar peserta didik. Dalam kondisi ini media yang digunakan menempati posisi sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, yaitu alat bantu mengajar bagi guru. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan dan memiliki pengaruh positif, sehingga diharapkan mampu meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Sebagai alat bantu, media berfungsi memberi kemudahan jalan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media akan meningkatkan kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar peserta didik yang didukung penggunaan media akan mewujudkan proses dan hasil belajar yang lebih efektif daripada tanpa menggunakan media. Berkaitan dengan fungsi media yang pada umumnya hanya dikenal sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, yakni yang memberikan pengalaman visual pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami.

Para ahli berpendapat, media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- a. Membantu memudahkan proses belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru
- b. Memberikan pengalaman atau contoh pembelajaran yang lebih nyata
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar

- d. Menjadikan aktifnya semua panca indra peserta didik
- e. Lebih menarik perhatian dan minat peserta didik
- f. Membangkitkan dunia teori dan realitanya<sup>13</sup>

Dengan konsepsi semakin baik, maka fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar tidak lagi berpusat pada guru yang hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah saja. Dengan demikian guru harus punya strategi dalam pengembangan media dalam pembelajaran, karena guru akan berpusat pada pengembangan dan pengolahan individu dan kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru, fungsi dan kemampuan media sangat penting. Media merupakan integral dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan dan pemanfaatan.

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

- a. Menciptakan situasi pembelajaran yang efektif
- b. Bagian integral dari keseluruhan pembelajaran
- c. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi verbalisme
- d. Membangkitkan motivasi belajar
- e. Memperingati mutu pembelajaran<sup>14</sup>

Banyak macam multimedia yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang disampaikan

---

<sup>13</sup> Arif Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hal. 34

<sup>14</sup> Darwin Syah, *Perencanaan Sistem Pengajaran* (Jakarta, Gaun Persada Press, 2007), 124-125

menggunakan multimedia mampu memotivasi peserta didik untuk belajar, bahkan dapat membuatnya meningkat.<sup>15</sup> Ada beberapa alasan media sangat penting dalam proses pembelajaran

Pertama, berkenaan dengan pemanfaatan media pembelajaran, diantaranya:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah difahami
- c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi
- d. Peserta didik lebih banyak melakukan aktifitas dalam kegiatan belajar seperti mengamati, merumuskan dan mendemonstrasikan materi yang dipelajari.

Kedua, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses dan hasil belajar yang berkenaan dengan taraf pikir peserta didik. Pola berpikir peserta didik dimulai dari yang kongkret menuju abstrak, dari yang sederhana menuju yang komplek. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran haruslah berkaitan erat dengan tahapan-tahapan berpikir mereka agar penggunaannya tepat.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Arsad Bahri, et al, "Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sebuah Inovasi Media Pembelajaran," 395

<sup>16</sup> Arif Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, 35

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Menangkap suatu objek pada peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat dapat digunakan manakala diperlukan.
- b. Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik
- c. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Menurut Encyclopedia of Educational Research manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berpikir
- b. Memperbesar perhatian peserta didik
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan peserta didik.
- d. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kritis bagi siswa.
- e. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa siswa.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> zhar Arysad, Media Pembelajaran, 29.

## 5. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada pembelajaran, diantaranya:

- a. Media digunakan dan diarahkan untuk memudahkan peserta didik belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- b. Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Media yang digunakan harus sesuai materi pelajaran.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik.
- e. Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan kemenarikan.
- f. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

## B. Pengertian Aqidah Akhlak

### 1. Pengertian Aqidah

Aqidah dalam bahasa Arab atau secara etimologi berasal dari kata '*aqada*, yang artinya ikatan atau dalam hal ini berarti sesuatu yang ditetapkan atau yang diyakini oleh hati dan perasaan (hati nurani), yaitu sesuatu yang dipercaya dan diyakini kebenarannya oleh manusia.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Nur Akhda Sabila, "Integrasi Aqidah dan Akhlak (Telaah Atas Pemikiran Al-Ghazali);Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam", Vol. 3/ No. 2/Desember 2019, H. 75



Salah satu pendapat mengungkapkan bahwa Aqidah adalah sesuatu yang berkaitan dengan keyakinan dan keimanan. Akidah diambil dari kata “*aqd*” artinya” pengikatan”.<sup>19</sup>

Sedangkan menurut versi lain Akidah menurut bahasa artinya kepercayaan, keyakinan. Menurut istilah, akidah Islam adalah sesuatu yang dipercayai dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai ajaran Islam dengan berpedoman kepada Al-Qur’an dan hadits.<sup>20</sup>

Dari beberapa pengertian mengenai Aqidah dapat ditarik kesimpulan bahwa Aqidah merupakan sesuatu hal yang diyakini dalam hati kemudian dijadikan sebagai pegangan seseorang dalam menjalankan keyakinannya menjadi seorang hamba yang memiliki ajaran-ajaran agama yang dianutnya.

## 2. Pengertian Akhlak

Secara etimologi, Akhlak berasal dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan, menjadikan, membuat. *Akhlak* adalah kata yang berbentuk jamak taksir dari kata *khuluqun*, yang berarti tabi’at atau budi pekerti.<sup>21</sup>

Sedangkan dalam versi lain Akhlak adalah tingkah laku seseorang. Kata Akhlak atau *khuluq* secara bahasa berarti budi

---

<sup>19</sup> M. Hidayat ginanjar, “Pembelajaran akidah akhlak dan korelasinya dengan peningkatan akhlak al-karimah peserta didik; jurnal edukasi islami jurnal pendidikan islam”.

<sup>20</sup> Dewi Prasari Suryawati “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul; Jurnal Pendidikan Madrasah”, h. 313

<sup>21</sup> M. Hidayat ginanjar, “Pembelajaran akidah akhlak dan korelasinya dengan peningkatan akhlak al-karimah peserta didik; jurnal edukasi islami jurnal pendidikan islam”, h. 108

pekerti, perangai, atau sesuatu yang telah menjadi tabiat. Menurut Mujam al-Wasith, Ibrahim Anis, Akhlak adalah sifat yang berada di dalam batin dan menjadi sumber perbuatan, baik atau buruk.<sup>22</sup>

Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa Pengertian Akhlak secara Etimologi berasal dari bahasa Arab *Al-Akhlak* jama' dari bentuk mufradnya adalah "*Khuluqun*" yang menurut bahasa diartikan pekerti, perangai, tingkah laku, watak atau tabiat.<sup>23</sup>

Sedangkan dalam versi lain mengungkapkan bahwa Kata Akhlak merupakan bentuk jama' dari bahasa arab *khuluqun* yang memiliki arti : *sajjiyyatun, tabi`un, atau `adatun*, yang artinya karakter, tabiat atau adat kebiasaan, atau disebut juga etika. Akhlak juga sering disebut dengan moral, dimana ia merupakan satu kali tindakan manusia yang diulang secara terus menerus, dan akhirnya menjadi adat kebiasaan yang menyatu dalam diri perilakunya.<sup>24</sup>

Sedangkan pengertian Akhlak Menurut bahasa (Etimonologi) ialah bentuk jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabi`at, Akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun. *Khuluq* merupakan gambaran sifat batin manusia, gambaran bentuk lahiriah manusia, seperti raut wajah, gerak anggota

---

<sup>22</sup> Silviana Putri Kusumawati, "Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital; Journal of Islamic Education and Social Humanities", Vol. 1/No. 3/Desember 2021, 133

<sup>23</sup> Nur pratiwi, "Implementasi pembelajaran aqidah akhlak berbasis ict (*information communication and technology*) terhadap Prestasi belajar peserta didik di kelas viii.1 Madrasah tsanawiyah negeri 1 makassar; jurnal istiqra", vol 8 no 2 maret 2021, 3

<sup>24</sup> Ahmad Sahnun, "Konsep Akhlak dalam Islam dan Kontribusinya Terhadap Konseptualisasi Pendidikan Dasar Islam; Jurnal Pendidikan Dasar", vol. 2/no. 2/2018 h. 100

badan dan seluruh tubuh, dalam bahasa Yunani pengertian *khuluq* ini disamakan dengan kata *ethicos* kemudian berubah menjadi etika.<sup>25</sup>

Senada dengan pengertian tersebut Sri Wahyuningsih mengungkapkan pendapatnya tentang pengertian Akhlak yang ditulis dalam jurnalnya, antara lain adalah;

“Perkataan Akhlak Menurut bahasa (etimologi) ialah bentuk jamak dari *khuluq* (*khuluqun*) yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau *tabi'at*. Akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun”<sup>26</sup>.

Sedangkan pendapat lain mengungkapkan bahwa Akhlak adalah sifat yang tumbuh dan menyatu dalam diri seseorang. Bagi umat Islam Akhlak terpuji (*mahmudah*) adalah seperti apa yang terdapat pada diri Nabi Muhammad Saw. Karena, sifat-sifat dan perangai yang terdapat pada beliau adalah sifat-sifat yang terpuji dan merupakan *uswatun hasanah* (contoh teladan) terbaik bagi seluruh kaum Muslimin.<sup>27</sup>

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa Akhlak Merupakan sifat ataupun perilaku seseorang sebagai respon spontanitas dari apa yang dilihat, dirasakan, dan dialami dalam kehidupan sehari-harinya.

---

<sup>25</sup> Nurhasan, “Pola kerjasama sekolah dan keluarga Dalam pembinaan akhlak (studi multi kasus di mi sunan giri dan mi al-fattah malang); jurnal al-makrifat”, vol 3/no 1/april 2018, h. 99

<sup>26</sup> Sri Wahyuningsih, “Konsep pendidikan akhlak dalam Al Qur'an; Jurnal Muftadiin”, Vol. 7/No. 02/Juli-Desember 2021, h. 195

<sup>27</sup> Agus Syukur, “Akhlak Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat; Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat,” Vol 3/No. 2/ 2020, h. 144

### 3. Ruang Lingkup Aqidah Akhlak

Ruang lingkup pembelajaran Aqidah Akhlak terdiri dari tiga bagian: pertama Aspek akidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah, al-asma' al-husna, iman kepada Allah, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, malaikat-malaikat Allah dan hari akhir serta qada qadar. Kedua Aspek Akhlak terpuji yang terdiri atas tauhid, ikhlaas, ta'at, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyar, sabar, syukur, qanaa'ah, *tawaadu'*, *husnuzh-zhan*, tasaamuh dan *ta'aawun*, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja. Ketiga Aspek Akhlak tercela meliputi kufur, syirik, riya, *nifaaq*, *anaaniah*, putus asa, *ghadab*, *tamak*, takabur, hasad, dendam, *giibah*, fitnah, dan *namiimah*.

Pendidikan Aqidah Akhlak bagi Pembentukan Karakter dapat dipahami adalah suatu pembentukan dan penerapan serta kinerja dari lembaga pendidikan, karena setiap momentum yang terjadi dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai wadah penanaman karakter siswa yang berguna bagi kehidupannya. Sehingga bisa pula dikatakan bahwa setiap pembelajaran yang dilakukan akan terdapat fungsi pedagogis dan edukatif dalam konteks penanaman karakter siswa.

Pendidikan Aqidah Akhlak berkontribusi memberikan berbagai motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari serta menerapkan akidahnya dalam berbagai bentuk pembiasaan untuk

melakukan Akhlak terpuji dan menginternalisasikan nilai-nilai luhur seperti nilai keutamaan, nilai kerja keras, nilai cinta tanah air, nilai demokrasi, nilai kesatuan, nilai toleransi, nilai moral, dan nilai-nilai kemanusiaan yang lainnya yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Jadi dapat diambil pemahaman bahwa pendidikan Aqidah Akhlak bersifat suportif atas pendidikan karakter, demikian juga sebaliknya. Paling tidak ada dua alasan mengapa pendidikan Aqidah Akhlak memiliki peran yang besar dalam pendidikan karakter, yaitu: Pertama, ditinjau dari segi pelaksanaannya agama adalah pondasi kokoh bagi pelaksanaan nilai-nilai moral dan tidak akan tergoyahkan sehingga nilai-nilai moral tersebut diyakini berasal dari perintah dari Tuhan sendiri. Kehidupan rohani akan mampu membuat manusia memanusiaakan manusia, dan dapat melengkapi fitrahnya sebagai seorang makhluk sosial yang perlu bantuan dari sesama. Kedua, pendidikan karakter sebenarnya bukan hanya sekedar hubungan horizontal antara individu dengan individu yang lainnya, tetapi ada hubungan vertikal dengan Allah yang dipercayai dan diimani. Oleh karena itu, integrasi pendidikan agama dan pendidikan karakter yang berlandaskan Pancasila di dalam lembaga pendidikan kita merupakan sebuah keharusan.

## **C. Aplikasi Autoplay Media Studio**

### **1. Pengertian Autoplay Media Studio**

Autoplay media studio merupakan software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara professional. Autoplay Media Studio memungkinkan pengguna untuk membuat multimedia interaktif, meskipun pengguna bukan seorang programmer. Dengan sedikit intuisi dan kreativitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat professional dengan memanfaatkan program ini. Software ini telah dipakai oleh banyak developer software professional untuk membuat proyek multimedia, kursus pelatihan interaktif dan masih banyak lagi proyek-proyek lainnya. Dengan penggabungan gambar, music, video, flash dan lain- lain dapat dilakukan dengan semudah drag and drop. Adapun objek yang disediakan dan dapat digunakan serta digabungkan dalam merancang sebuah media audio visual dengan software ini antara lain:

- a. Objek gambar
- b. Objek button (tombol)
- c. Objek audio (music, efek suara dll)
- d. Objek verbal (tulisan)
- e. Slide show
- f. Video
- g. Proyek video tutorial
- h. Objek flash

- i. File PDF
- j. Objek web dan hyperlink<sup>28</sup>

Atas dasar kemudahan dan kelengkapan fitur itulah peneliti memilih untuk menggunakan software Autoplay untuk mengembangkan multimedia interaktif. Karena selain mudah untuk digunakan, hasil dari software ini tidak terlalu sederhana seperti media presentasi lainnya seperti powerpoint, prezi dan lain-lain. Bahkan, seperti penjelasan yang telah disebutkan sebelumnya, dengan menggunakan software ini media yang dihasilkan akan seperti programmer professional tanpa membutuhkan skill programmer yang bagus. Hanya butuh kreativitas dan daya imajinasi yang tinggi.

## **2. Versi-versi Autoplay Media Studio**

Berikut perbedaan versi dan perkembangannya:

### **a. Versi 6.0**

Desain visual ini sangat mudah dilakukan, cukup dengan memasukkan video, gambar, html, musik, dokumen ke editan dan memindahkannya ke posisi yang dikehendaki dengan menggunakan mouse. Setelah kita punya desain visual, untuk menambahkan interaktivitas kuat sangatlah mudah.

---

<sup>28</sup> Yayang Mega Bulan Sabit. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay pada Materi SKI dengan Pendekatan SAINTIFIK untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VII SMPN 4 Malang. (Skripsi: Prodi Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2015) hal. 21

b. Versi 7.5

Autoplay Media Studio 7.5 ini memiliki berbagai pilihan dukungan untuk teknologi terbaru. Memiliki dialog sendiri sesuai kategori tindakan yang disesuaikan. Proyek-proyek yang dapat dibuat dengan perangkat lunak ini dapat lebih ditingkatkan dengan plug-in.

c. Versi terbaru 8

Versi terbaru yakni versi 8, yaitu versi yang penulis gunakan sebagai media ajar materi ini. Dalam penggunaannya, versi ini hampir sama dengan pendahulunya, hanya saja terdapat berbagai kelebihan pada versi terbaru ini, yaitu:

- 1) Lebih cepat dan lebih powerfull Lua 5,1 Scripting Engine
- 2) Dukungan untuk Lua 5,1 modul kode
- 3) Dukungan *Blue-ray* Disk
- 4) Aplikasi Styles/skinning

### 3. Fungsi Autoplay

Autoplay Media Studio berfungsi untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Dengan aplikasi Autoplay kita dapat membuat tampilan autorun presentation yang didalamnya terdapat tombol-tombol panggil yang berguna untuk menampilkan berbagai macam file seperti: video, foto, power point, Ms. Exel, Ms.Word, flash dan



berbagai macam file lainnya.<sup>17</sup> Dengan begitu, kita bisa memanggil slide atau tampilan yang kita inginkan hanya dengan menekan tombol yang sebelumnya telah diberi perintah untuk menampilkan slide yang kita inginkan.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Autoplay Media Studio**

Setiap software pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Adapun kelebihan aplikasi ini antara lain:

- a. Kebutuhan hardware atau spesifikasi computer yang tidak terlalu tinggi.
- b. Autoplay Media Studio 8 dirancang untuk membuat dan mengembangkan aplikasi professional semudah mungkin, bahkan tanpa pengalaman pemrograman sebelumnya. Dengan cara drag and drop konten anda ke halaman Autoplay, dan kemudian klik dua kali untuk mengedit.
- c. Ada hampir dua puluh jenis objek interaktif untuk memilih dari tombol, video, web/HTML, Flash, QuickTime, PDF, Checkbox, tombol radio, mengedit bidang, rich text, slide, data grid, bar menu dan control pohon.<sup>18</sup>
- d. Dapat ditampilkan di berbagai media seperti web, CD-ROOM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
- e. Aplikasi gratis dan bisa didownload langsung di internet.
- f. Dapat langsung dibuat Autoplay secara otomatis (maksudnya ketika kita telah selesai membuat proyek, kita akan langsung bisa

menikmati hasilnya dengan cara mengklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya).

Kekurangan dari program aplikasi Autoplay antara lain:

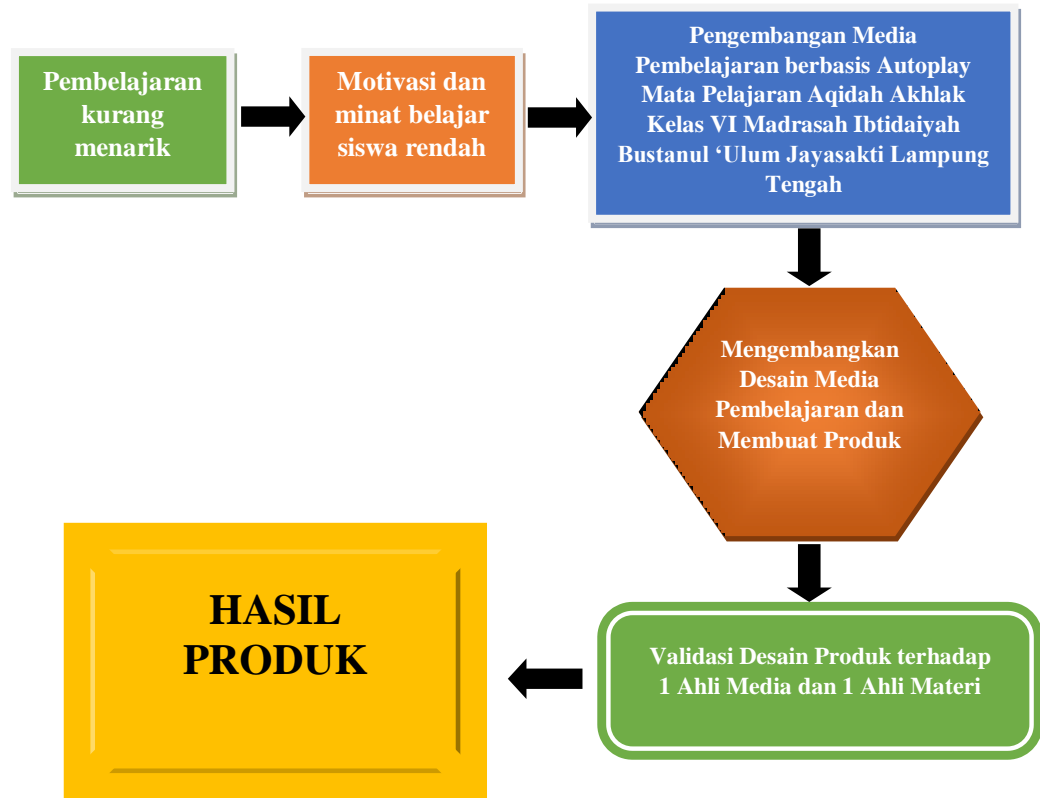
- a. Tampilan Slide yang membosankan.
- b. Menu untuk pembuatan animasi kurang lengkap
- c. Terkadang crash atau eror.

#### **D. Kerangka Pikir**

Kerangka berfikir dalam penelitian ini berawal dari permasalahan yang ditemukan di lapangan, dimana masih kurangnya motivasi dan minat belajar siswa kelas VI MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah dalam belajar Aqidah Akhlak. Karena metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kurang menarik yaitu hanya dengan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Padahal materi ini sangatlah penting bagi anak khususnya untuk menjawab problematika zaman seputar moral yang sudah mulai hilang di kalangan anak-anak zaman sekarang.

Media pembelajaran autoplay menjadi perubahan bagi kegiatan belajar mengajar yang biasa dilakukan. Dimana dengan media pembelajaran autoplay ini mampu membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan kajian teoritis yang telah dipaparkan, maka dalam penyusunan penelitian ini, peneliti mengajukan kerangka pikir sebagai berikut :



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**

### **E. Hipotesis**

Berdasarkan rumusan masalah dapat diambil hipotesa bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay yang dikemas secara menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Model Penelitian Pengembangan

Model penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) atau Research-based Development, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan (need assessment).

Metode penelitian pengembangan juga diartikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan suatu produk tertentu dan diuji keefektifan dan kelayakan produk tersebut. Sugiyono menjelaskan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan, dan produk yang telah ada.<sup>1</sup> Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Media pembelajaran berbasis Autoplay Aqidah Akhlak.

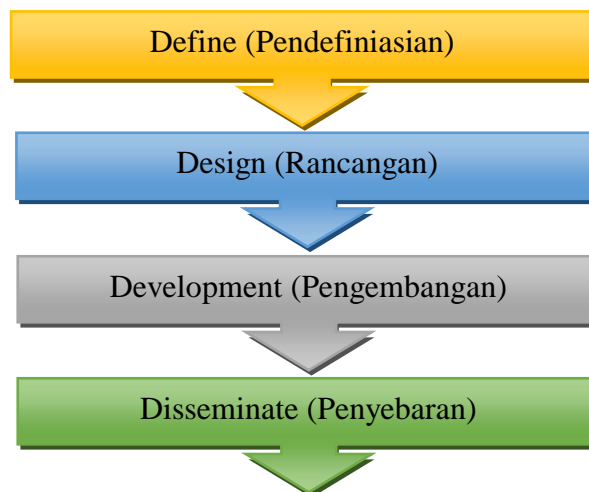
#### B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Dalam penelitian ini, model pengembangan yang menjadi acuan yaitu menggunakan model 4D. Model 4D adalah model pengembangan perangkat pembelajaran dan singkatan dari *Define* (pendefinisian), *Design* (rancangan), *Development* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran) yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

---

<sup>1</sup> Rachmawati, Dan Anik Kurniawati, "Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online Pada Prodi Pendidikan Matematika," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (Januari 2020): 52.

Penggunaan empat tahapan diatas dapat dilihat pada bagan berikut ini:



**Gambar 3.1 Alur model pengembangan 4D (S. Thiagarajan, dkk).**

Berikut merupakan tahapan dari model pengembangan 4D, yaitu:

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu, meliputi:

#### **a. Analisa Awal (*Front-end Analysis*)**

Analisis awal dilakukan untuk mengetahui permasalahan dasar dalam pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay. Pada tahap ini dimunculkan fakta-fakta dan alternatif penyelesaian sehingga memudahkan untuk menentukan langkah

awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay yang sesuai untuk dikembangkan.

**b. Analisa Peserta Didik (*Learner Analysis*)**

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa.

**c. Analisa Tugas (*Task Analysis*)**

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

**d. Analisa Konsep (*Concept Analysis*)**

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

**e. Perumusan Tujuan Pembelajaran (*Specifying Instructional Objectives*)**

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan untuk menentukan indikator pencapaian pembelajaran yang didasarkan atas analisis materi dan analisis kurikulum. Dengan menuliskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan dalam media pembelajaran berbasis autoplay dan akhirnya menentukan seberapa besar tujuan pembelajaran yang tercapai.

Jadi pada tahapan *define* Kegiatan yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan Observasi ke Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti
- b. Melakukan Analisis kebutuhan melalui pembuatan angket kebutuhan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak dan Siswa/I kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti.
- c. Menganalisis Media Pembelajaran yang digunakan oleh Guru mata pelajaran Aqidah Akhlak dan buku pegangan Siswa kelas VI di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti.

**2. Tahap Perancangan (*Design*)**

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*Design*).

Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni:

- a. Penyusunan Tes (*Criterion-Test Construction*)

- b. Pemilihan Media (*Media Selection*)
- c. Pemilihan Format (*Format Selection*)
- d. Rancangan Awal (*Initial Design*)

Jadi pada tahap perancangan ini, penulis akan melakukan perancangan produk dengan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, menentukan model, dan merancang tampilan Media Pembelajaran yang menarik dan inovatif.

### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *development testing* (uji coba pengembangan).

Dalam tahap ini penulis akan mengembangkan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak berbasis Autoplay yang dapat digunakan serta mempermudah proses pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti.

### **4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)**

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap *disseminate* yakni *validation testing*, *packaging*, serta *diffusion and adoption*.



Keunggulan model 4D adalah tidak memakan waktu lama, karena tahapannya relatif tidak rumit. Kelemahan model 4D adalah model 4D baru sampai pada tahap deployment tanpa evaluasi, evaluasi yang dimaksud disini adalah untuk mengukur kualitas produk yang diuji, dan uji kualitas produk untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan keefektifannya bagi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang diuji cobakan. Beberapa kegiatan yang dilakukan untuk uji coba produk media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

#### **1. Desain Uji Coba Produk**

Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat efektifitas produk media pembelajaran. Produk media pembelajaran berbasis autoplay ini setelah dilakukan pengembangan, maka akan diuji tingkat validitas, kemenarikan, dan efektifitasnya. Hal ini bisa diketahui dari hasil analisis. Uji coba ini dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

##### **a. Tahap Konsultasi**

Tahap konsultasi misalnya, dosen pembimbing melakukan pengecekan terhadap media yang dikembangkan. Memberikan arahan dan saran perbaikan terhadap

kekurangan. Lalu kemudian pengembang akan menindaklanjuti saran perbaikan tersebut.

b. Tahap Validasi Ahli

Tahap ini dilakukan oleh dua validator berikut, yaitu:

- 1) Validator konten/materi, yaitu seorang tenaga ahli yang berpengalaman mengajar di sekolah dengan kriteria minimal doktor (S3).
- 2) Validator media, yaitu seorang tenaga ahli yang berpengalaman dalam bidang teknologi pembelajaran dengan kriteria minimal berpendidikan doktor (S3).

c. Tahap Uji Coba Lapangan

Berikut ini beberapa kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini, yaitu:

- 1) Pengembang mengamati kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay yang dikembangkan.
- 2) Peserta didik memberikan penilaian terhadap produk tersebut
- 3) Pengembang melakukan perbaikan berdasarkan analisis penilaian

## 2. Subjek Uji Coba

Dalam penelitian ini, pengembang melakukan uji coba lapangan dengan menggunakan teknik sampling. Pengambilan sampel dilakukan untuk menguatkan informasi yang telah didapat sebelumnya. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian sampel yang digunakan adalah 30 siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

## 3. Jenis Data

Data merupakan keterangan tentang suatu hal bisa berupa sesuatu yang diketahui atau yang dianggap, atau suatu fakta yang digambarkan lewat angka, simbol, kode, dan lain-lain.<sup>2</sup> Jenis data dalam pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Adapun data kualitatif dapat diperoleh dari hasil pengamatan pembelajaran peserta didik sebelum dan setelah menggunakan pengembangan media pembelajaran. Selain itu bisa juga diperoleh melalui tanggapan, saran, dan masukan perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli desain, dan guru mata pelajaran Aqidah Akhlaq Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. Sedangkan data kuantitatif berupa poin penilaian yang diberikan oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli desain, dan guru bidang mata pelajaran serta siswa terhadap

---

<sup>2</sup> Iqbal Hasan, Analisis Data Penelitian Dengan Statistik (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), 19.

pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay dalam mata pelajaran Aqidah Akhlaq sesuai penilaian yang diberikan.

#### **D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut.

##### **1. Observasi**

Observasi ditujukan untuk mengetahui mengenai kebenaran yang ada dilapangan serta untuk memperoleh informasi tentang kegiatan secara nyata sehingga memperoleh gambaran secara jelas tentang masalah yang terjadi.<sup>3</sup>

Sedangkan Morris mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap panca indera manusia.<sup>4</sup>

Dengan meninjau dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti melakukan peninjauan dilapangan secara langsung guna untuk melihat keadaan atau situasi pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa/I kelas VI Madrasah Ibtidaiyah

---

<sup>3</sup> Nasution, *Metode Research*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) 106.

<sup>4</sup> Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial); Jurnal at-Taqaddum", Vol. 8/No. 1/Juli 2016, 26

Bustanul ‘Ulum Jayasakti guna untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak siswa/I kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti.

## **2. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber untuk memperoleh suatu data. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menghimpun bahan – bahan dalam menemukan permasalahan yang harus diteliti secara tanya jawab lisan.<sup>5</sup> Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Autoplay.

Dalam penelitian ini Subjek yang diwawancarai yaitu Guru Pengampu Mata Pelajaran Aqidah Akhlak dan siswa Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti.

## **3. Angket (*Kuesioner*)**

Angket merupakan daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan, atau dapat juga di jawab

---

<sup>5</sup> Puji Purnomo dan Maria Sekar Palupi, “Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V,” *Jurnal Penelitian* 20, No. 2 (Desember 2016): 152.

oleh seorang peneliti.<sup>6</sup> Kuisisioner dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media. Evaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Sedangkan uji coba media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan memberikan angket peserta didik pada uji coba lapangan.

Kuisisioner ditampilkan berupa skoring dengan menggunakan skala pengukuran berupa skala likert. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang maupun sekelompok orang untuk keperluan analisis.<sup>7</sup>

#### **4. Dokumentasi**

Pada saat uji coba produk pengembangan media pembelajaran aqidah Akhlak berbasis *autoplay* peneliti mengumpulkan data-data tentang keadaan peserta didik yaitu dengan dokumentasi. Hasil dokumen yaitu berupa foto, arsip-arsip Madrasah yang bisa dijadikan data pendukung terhadap hasil penelitian, serta data-data lain yang diperlukan dalam penelitian yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti.

---

<sup>6</sup> Nasution, *Metode Research*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm 128.

<sup>7</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, “Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan,” *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Oktober 2019, 94–101.

## 5. Tes

Dalam penelitian ini, Metode tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang keefektifan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dalam kegiatan pembelajaran Aqidah Akhlak, baik sebelum memakai media maupun setelah memakai media. Tes ini berbentuk soal yang memuat tentang materi Mengenal Allah SWT Melalui Asmaul Husna mata pelajaran aqidah akhlak. Metode tes digunakan karena data utama yang dibutuhkan adalah tentang keefektifan media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Data ini dapat diperoleh melalui pengukuran yang dilakukan melalui metode tes.

### E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif adalah data yang diperoleh berupa masukan dari validator pada tahap validasi dan juga dari pendidik. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk Media Pembelajaran pada mata pelajaran Aqidah Akhlak yang kemudian dikualifikasikan berupa skor hasil penilaian terhadap komponen media dari produk pengembangan sehingga diketahui tingkat validitas media.<sup>8</sup>

Skor penelitian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus berikut.

---

<sup>8</sup> Rendik Uji Candra Rolisca Dan Bety Nur Achadiyah, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 12, No. 1 (2014): 43.

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100 \%$$

**keterangan:**

P = Persentase kelayakan produk

100% = konstanta

 $\sum x$  = jumlah total skor jawaban validator $\sum y$  = jumlah skor jawaban maksimum**1. Analisis Data Validasi Ahli**

Angket validasi ahli terkait Materi dan media yang dikembangkan memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan Tingkat Validasi. Penskoran yang digunakan dalam penilaian Validasi ahli menggunakan skala *likert* dengan lima pilihan dapat dilihat pada tabel 3.2

**Tabel 3.1**  
Skala Penilaian Validator<sup>9</sup>

Kategori	Skor
<b>Sangat setuju</b>	5
<b>Setuju</b>	4
<b>Kurang Setuju</b>	3
<b>Tidak setuju</b>	2
<b>Sangat tidak setuju</b>	1

Berdasarkan nilai dari Validator kemudian dicari rata – rata persentasenya sehingga bisa menentukan kevalidan serta kelayakan dari media tersebut kemudian dianalisa menurut skala likert Hasil rata-rata skor bisa dilihat dalam tabel berikut ini.

<sup>9</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, “Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan.”



**Tabel 3.2**  
Kriteria Validator<sup>10</sup>

Skor kualitas	Kriteria kelayakan	Keterangan
<b>80% - 100%</b>	Sangat layak	Tidak revisi
<b>66% - 79%</b>	layak	Revisi sebagian
<b>56% - 65%</b>	Cukup layak	Revisi sebagian & pengkajian ulang materi
<b>40% - 55%</b>	Kurang layak	Revisi total
<b>&lt;39%</b>	Tidak layak	Tidak layak

## 2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan produk memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3.3**  
Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban<sup>11</sup>

Kategori	Skor
<b>Sangat setuju</b>	5
<b>Setuju</b>	4
<b>Kurang Setuju</b>	3
<b>Tidak Setuju</b>	2
<b>Sangat Tidak Setuju</b>	1

Hasil dari skor penilaian dari masing-masing peserta didik tersebut kemudian dicari rata-rata dan dikonversikan ke pertanyaan untuk melihat kriteria kemenarikan media. Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel berikut

<sup>10</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

<sup>11</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

**Tabel 3.4**  
Kriteria Uji Kemenarikan<sup>12</sup>

Skor kualitas	Kriteria
<b>80% - 100%</b>	Sangat menarik
<b>66% - 79%</b>	Menarik
<b>56% - 65%</b>	Cukup menarik
<b>40% - 55%</b>	Kurang menarik
<b>&lt;39%</b>	Sangat kurang menarik

---

<sup>12</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

## **BAB IV**

### **HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah Berdirinya MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Kecamatan Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah**

Sejarah berdirinya MI Bustanul ‘Ulum di latar belakang dengan rasa semangat dan ikhlas para tokoh Agama, tokoh masyarakat setempat. Sehingga pada tanggal 15 Maret 1962 di dirikanlah Lembaga Pendidikan Agama Islam Madrasah Ibtidaiyah yang menginduk pada departemen Agama dengan berstatus terdaftar. Madrasah Ibtidaiyah ini berlokasi di desa Jayasakti Kecamatan Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah. Tujuan dari didirikannya Lembaga Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum adalah untuk menegakkan kalimat Allah, Amar ma`ruf nahi munkar dan turut mencerdaskan anak bangsa.

Adapun para tokoh yang berperan dalam pendirian Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum adalah orang yang berkompeten dalam bidang keagamaan yaitu;

- a. Bapak Rusdiyanto
- b. Bapak Jamzuri, S.Ag
- c. Bapak M. Yono
- d. Bapak M. Syamsudim
- e. Bapak Ki. Sukri Holil
- f. Bapak Syuhudi Mubarak, BA

- g. Bapak Imam Kholis, S.Ag
- h. Bapak Slamet Sriyono
- i. Ibu Siti Fatimah
- j. Ibu Siti Masykuroh, S.Ag

Seiring berjalannya waktu, untuk memenuhi tuntutan zaman dan kebutuhan masyarakat akan pendidikan Agama yang tidak meninggalkan pengetahuan umum, maka Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum di daftarkan ke Departemen Agama dan Dinas Pendidikan Kota Gunung Sugih agar diakui keberadaannya sebagai Lembaga Pendidikan formal yang dapat disejajarkan dengan Lembaga Pendidikannya setingkat Sekolah Dasar, dengan menggunakan multi kurikulum yaitu kurikulum Agama, Departemen Pendidikan Nasional dan Kurikulum Salafi.

MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti juga menerapkan system *Full day school* yang berdiri pada tahun 2008, dilatarbelakangi oleh keinginan para tokoh pendiri untuk memadukan antara kurikulum yayasan dengan kurikulum umum agar peserta didik dapat membaca al-Qur`an, dapat memberikan pola pikir yang lebih luas, ketika anak lulus sekolah sudah siap untuk mondok. Dan untuk memberikan bekal ilmu agama kepada peserta didik dikelurahan sekitar, agar mereka mendapat tambahan ilmu agama yang tidak mereka dapatkan di sekolah umum. Selain itu juga untuk menunjukkan bahwa MI bustanul ‘Ulum memiliki ciri khas yang berbeda dari sekolah yang lain dengan adanya *full day school*.

Adapun para tokoh yang berperan dalam pendirian Program *Full Day School* di MI Bustanul ‘Ulum adalah;

- a. Bapak KH. Syuhudi Mubarak, BA
- b. Bapak KH. Husnul Badar
- c. Bapak KH. Ratno Ghani, MA
- d. Bapak Husen, S.Pd.I
- e. Ibu Siti Masykuroh, S.Ag
- f. Ibu Indasah, S.Pd.I

Adapun kepala Madrasah Ibtidaiyah dari periode pertama tahun 1962 sampai dengan dengan sekarang adalah sebagai berikut:

- a. Bapak Abdul Wahad (Tahun 1962-1972)
- b. Bapak Nur Hamid (Tahun 1972-1977)
- c. Bapak Zainal Wafa (Tahun 1977-1979)
- d. Bapak Imam Kholis (Tahun 1979-1984)
- e. Bapak M. Yono (Tahun 1984-1996 & Tahun 2000-2007)
- f. Bapak Samsul Hadi, S.Pd.I (Tahun 1996-2000)
- g. Bapak Husen S.Pd.I (Tahun 2007-2015)
- h. Bapak Abdul Manan, S.Pd.I (Tahun 2015-2019)
- i. Bapak Wagiran, S.Pd.I (Tahun 2019-sekarang)

## **2. Profil Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Kecamatan Anak Tuha Kabupaten Lampung Tengah**

- a. Nama Madrasah : MI Bustanul ‘Ulum
- b. No Statistik Madrasah : 111218020054

- c. NPSN : 60705473
- d. Status Madrasah : Swasta
- e. Tahun Berdiri : 15 Maret 1962
- f. Akreditasi Madrasah : B
- g. Alamat Lengkap Madrasah : Jl. Kawista No. 15 Jayasakti  
Desa/Kecamatan Anak Tuha Kabupaten  
Lampung Tengah Provinsi Lampung
- h. Kode Pos : 34176
- i. No. Tlp/HP : 082282628844
- j. SK Pendirian/Izin Operasional : No. 09/MI/LT/1985
- k. Tanggal SK Pendirian/Izin : 01 Oktober 1985
- l. Nama Yayasan : Bustanul ‘Ulum
- m. Status Kepemilikan : Milik Yayasan
- n. Luas Tanah : 5.110 m<sup>2</sup>
- o. Email : [mibustanul13@gmail.com](mailto:mibustanul13@gmail.com)
- p. Website : <http://mibustanululumjayasakti.blogspot.com>
- q. Waktu Penyelenggaraan : Sehari Penuh
- r. Data Keadaan Siswa Dalam Tiga Tahun Terakhir:

**Tabel 4.1 Data Keadaan Siswa MI Bustanul ‘Ulum**

Tahun Ajaran	Kelas 1		Kelas 2		Kelas 3		Kelas 4	
	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel
2020/2021	70	3	77	3	78	3	94	3
2021/2022	77	3	78	3	94	3	85	3
Tahun Ajaran	Kelas 5		Kelas 6		Jumlah (Kelas 1 sd 6)			
2022/2023	104	4	77	3	74	3	92	3

	<b>Jml Siswa</b>	<b>Jml Rombel</b>	<b>Jml Siswa</b>	<b>Jml Rombel</b>	<b>Jml Siswa</b>	<b>Jml Rombel</b>
2020/2021	85	3	92	3	496	18
2021/2022	92	3	89	3	515	18
2022/2023	84	3	89	3	520	19

*Sumber: Bagian Tata Usaha MI Bustanul 'Ulum*

Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum jayasakti memiliki visi dan misi sebagai berikut:

a. Visi :

“Terwujudnya madrasah yang berkualitas dan menghasilkan siswa yang cerdas, terampil, iman dan bertaqwa.”

b. Misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan secara dinamis, fleksibel, terprogram, dan selaras dengan perkembangan global
2. Menciptakan suasana islami di lingkungan madrasah
3. Meningkatkan profesionalitas tenaga kependidikan
4. Meningkatkan kompetensi peserta didik secara berkesinambungan dalam tiga ranah, kognitif, psikomotorik dan afektif
5. Mendapatkan prestasi dalam bidang olahraga, seni dan bentuk kompetensi lainnya
6. Menyiapkan peserta didik untuk dapat menjalankan ke jenjang pendidikan yang lebih bermutu

### 3. Spesifikasi Produk Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

Sebagaimana yang telah dipaparkan di latar belakang pada BAB I menjelaskan tentang betapa pentingnya pelajaran aqidah akhlak untuk pondosi awal bagaimana peserta didik bersosial dimasyarakat juga bagaimana memahami agama. Khususnya pada materi mengenal Allah Swt melalui asmaul husna. Selain itu berdasarkan pengamatan peneliti yang terjadi di tempat penelitian mengatakan bahwa pelajaran aqidah akhlak kurang efektif dan menarik karena metode pembelajaran yang hanya ceramah. Oleh karena itu membutuhkan media yang efektif dan menarik serta memudahkan guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay*.

Proses pembuatan produk media pembelajaran berbasis *autoplay* yang akan diuji cobakan di MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah membutuhkan waktu kurang lebih 14-21 hari. Secara umum produk media pembelajaran ini menggabungkan beberapa software. Adapun pendiskripsian isi produk media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Produk media pembelajaran ini dikhususkan pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.
- b. Terdapat beberapa slide dalam tampilan media berbasis *Autoplay*.



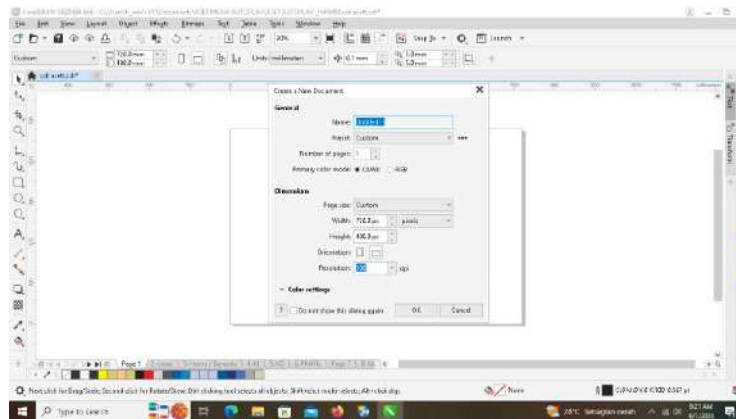
- c. Cover berisikan ucapan “selamat datang tentang media pembelajaran berbasis autoplay, Judul Materi dan identitas lembaga tempat pembuatnya belajar untuk gelar magister.”

Adapun 2 aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

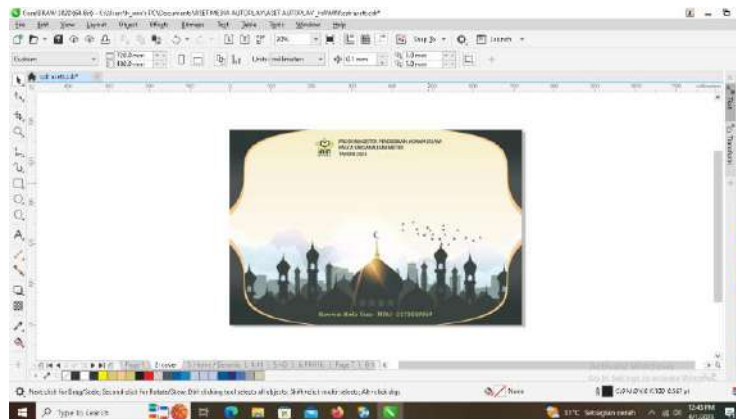
1. Corel draw
2. Autoplay

## Pembuatan rancangan desain layout dengan menggunakan aplikasi corel draw x7:

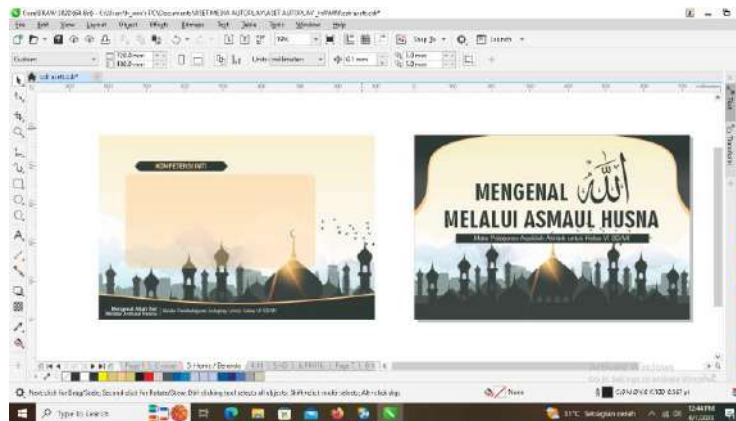
1. Buat ukuran document baru 720 x 480 px



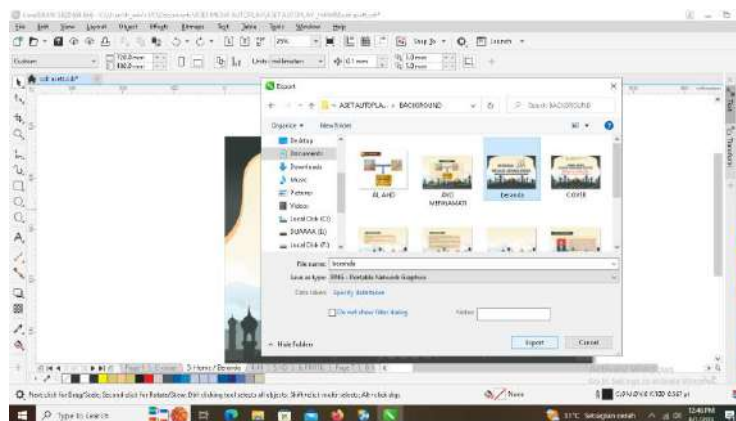
2. Pembuatan design cover media dengan menggabungkan beberapa gambar dan text



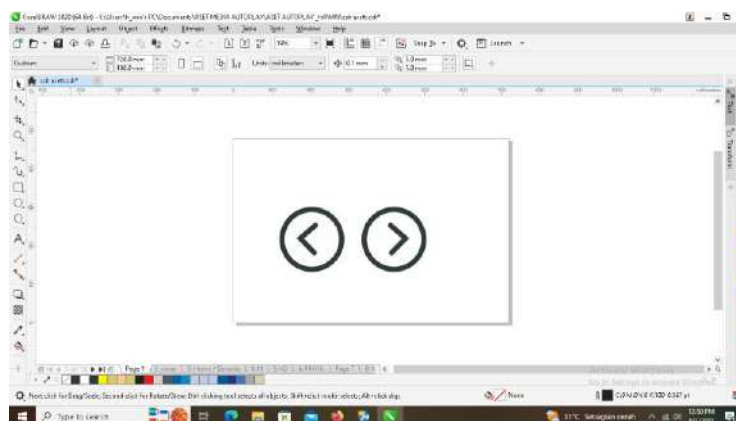
### 3. Pembuatan latar belakang/ background halaman slide



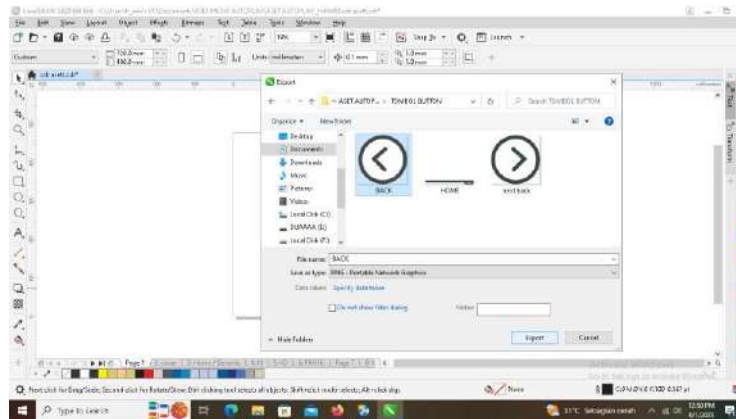
### 4. Save background yang sudah didesign dengan cara klik file pilih export atau tekan CTRL + E



### 5. Pembuatan design beberapa tombol yang dibutuhkan

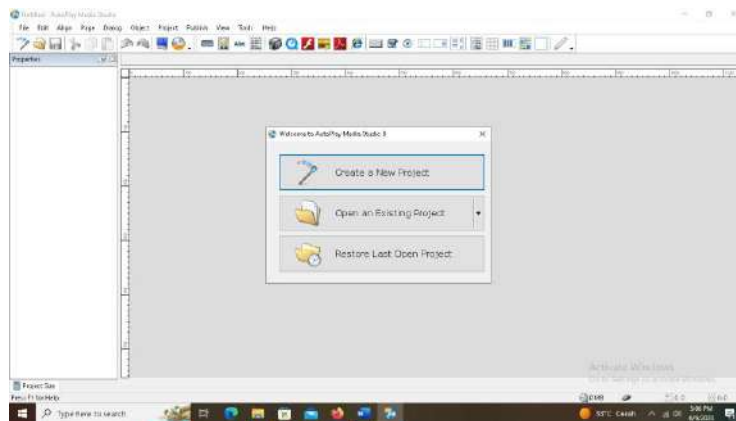


- Setelah itu save dengan format PNG. Dengan cara klik file pilih export atau tekan CTRL + E

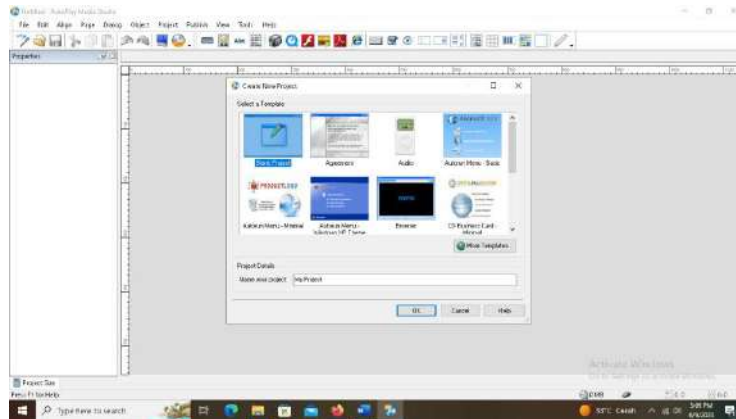


## Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Autoplay media studio 8 :

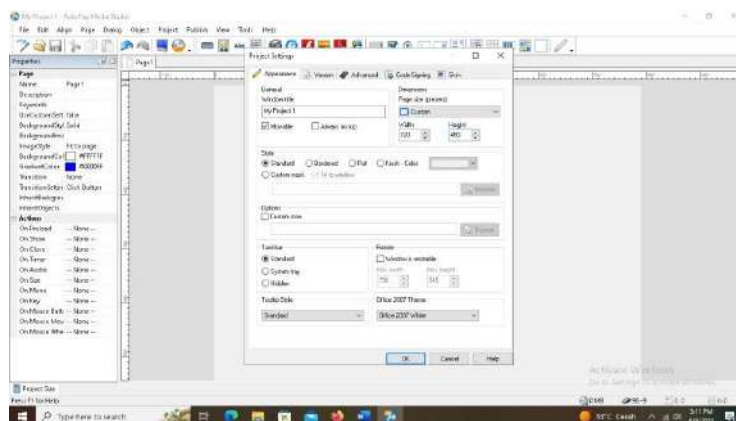
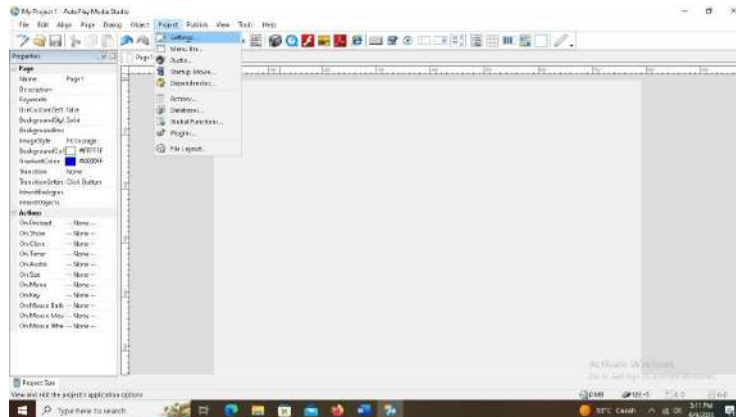
- Buku aplikasi Autoplay Media studio 8 kemudian klik create a new project.



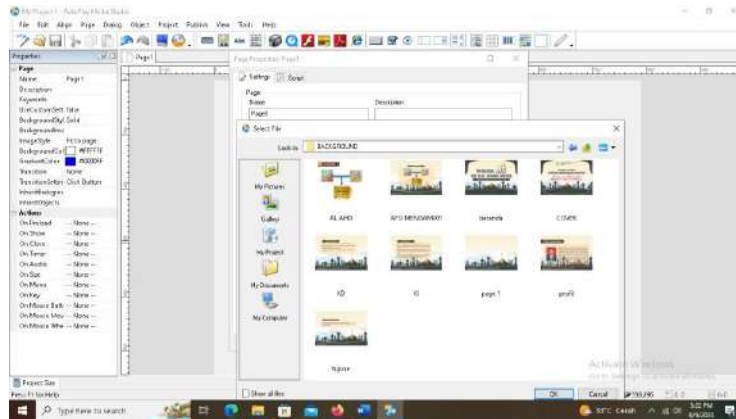
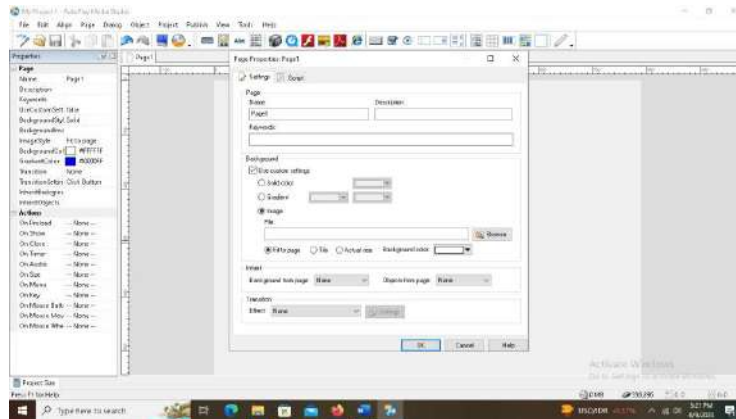
- Pilih blank project lalu beri nama sesuai dengan project yang sedang dibuat.



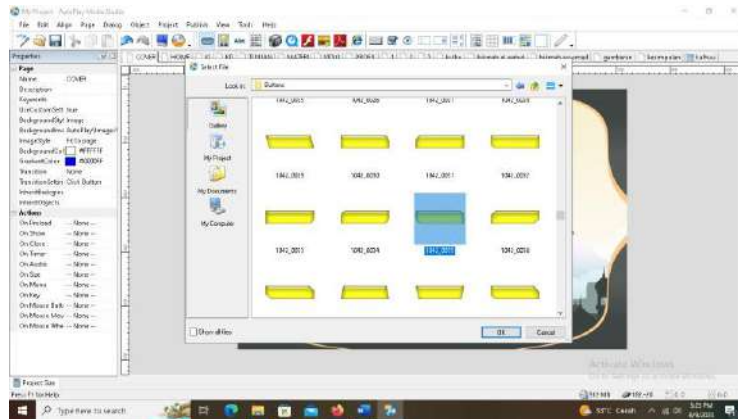
- Atur ukuran sesuai dengan design yang dibuat di corel draw yaitu 720 x 480 px dengan cara klik kiri pada Project kemudian pilih settings.



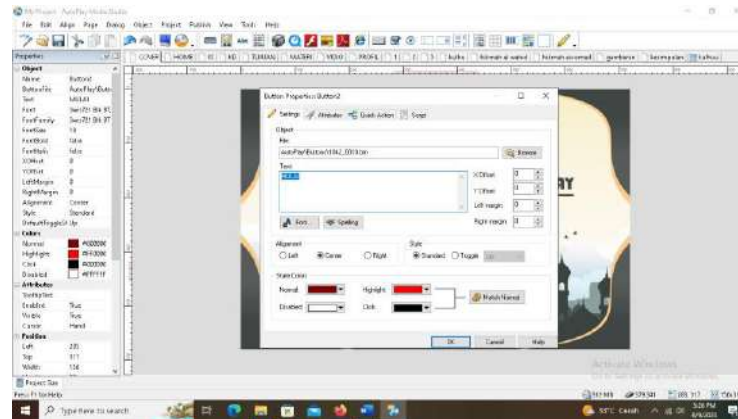
4. Import background yang telah disiapkan dengan klik 2x pada page maka akan muncul page properties lalu centang pada bagian background pilih image kemudian klik browser dan pilih background kemudian klik ok.



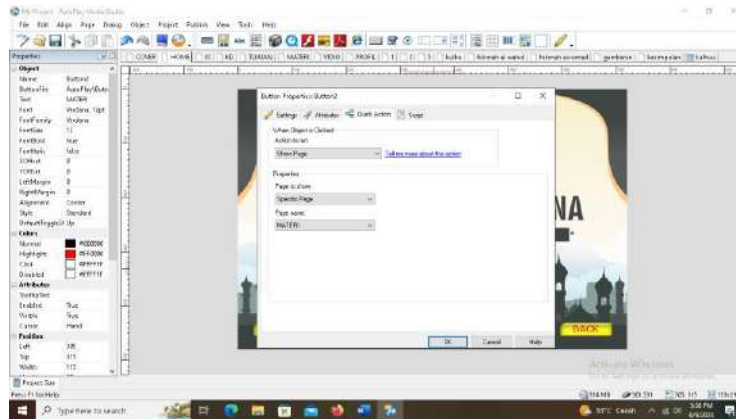
5. Pembuatan tombol dengan cara klik new button object pilih model yang diinginkan lalu klik ok.



6. Beri nama button dengan cara klik 2x pada button. Lalu tulis nama button sesuai dengan yang diinginkan kemudian klik ok.



7. Atur link tombol dengan cara klik 2x pada tombol kemudian pilih Quick Action pilih sesuai dengan link tombol yang dituju.

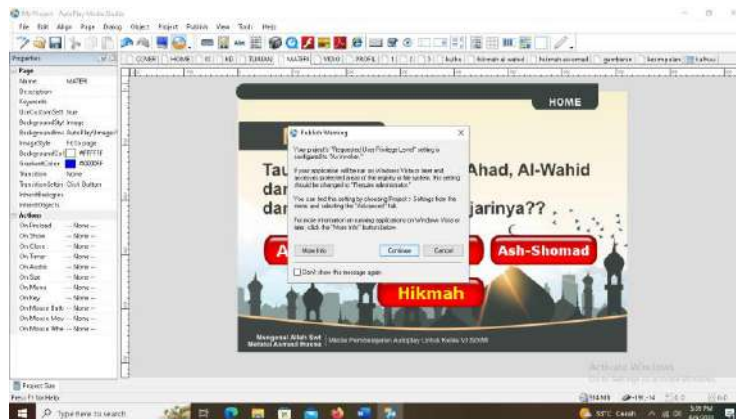
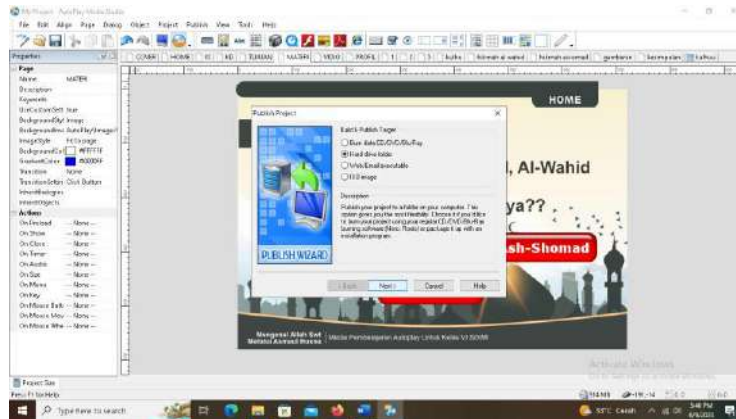


8. Buat page baru untuk import materi yang sudah dibuat di corel draw. Caranya seperti memasukan background pada langkah nomor 4 diatas.








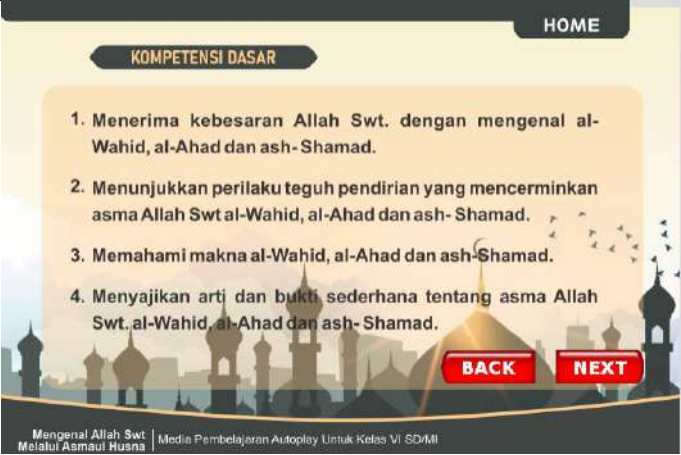

9. Simpan project yang telah dibuat dengan cara klik Build lalu Continue. Pilih drive folder kemudian klik next.



Tabel 4.2 Tampilan Hasil Produk Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

## Studio 8

No	Bagian Produk	Tampilan Produk
1.	Tampilan Awal	
2.	Tampilan Beranda	
3.	Tampilan KI, KD. Tujuan	

		 <p>HOME</p> <p><b>KOMPETENSI DASAR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerima kebesaran Allah Swt. dengan mengenal al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.</li> <li>2. Menunjukkan perilaku teguh pendirian yang mencerminkan asma Allah Swt al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.</li> <li>3. Memahami makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.</li> <li>4. Menyajikan arti dan bukti sederhana tentang asma Allah Swt. al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.</li> </ol> <p>BACK NEXT</p> <p>Mengenal Allah Swt. Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI</p>
4.	Tampilan Materi	 <p>HOME</p> <p><b>MATERI</b></p> <p>Taukah kalian apa arti Al-Ahad, Al-Wahid dan As-Shomad?? dan apa hikmah mempelajarinya??</p> <p>Al-Wahid Al-Ahad Ash-Shomad</p> <p>Hikmah</p> <p>BACK NEXT</p> <p>Mengenal Allah Swt. Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI</p>

		<div data-bbox="683 304 1362 752"> <p>HOME</p> <p>PENGERTIAN AL-WAHID</p> <p>الْوَّاحِدُ Al-waahid Mahatunggal The Unique</p> <p>Al-Wahid adalah pengakuan hamba kepada Allah Swt. bahwa ia siap menjadikan Allah Swt. sebagai Tuhan yang Maha esa tanpa ada Tuhan lain sebagai tandingan.</p> <p>BACK NEXT</p> <p>Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI</p> </div> <div data-bbox="683 792 1362 1240"> <p>HOME</p> <p>PENGERTIAN AL-AHAD</p> <p>Al-Ahad Maha Esa The One</p> <p>الْأَحَدُ</p> <p>Al-Ahad artinya Allah Maha Esa bahwa tidak ada tuhan dan disembahan yang pantas disembah selain Allah Swt. Ini merupakan inti dari ajaran Islam yang mengajak kepada Tauhid.</p> <p>BACK</p> <p>Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI</p> </div> <div data-bbox="683 1281 1362 1729"> <p>HOME</p> <p>PENGERTIAN ASH-SHOMAD</p> <p>الصَّمَدُ Ash-Shomad Maha Bergantung Semua Makhhluk The Self Sufficient</p> <p>As-shamad memiliki arti Yang Maha Sempurna bergantung kepada-Nya semua makhluk. Penguasa yang Maha Sempurna dan bergantung segala sesuatu kepada-Nya. Allah Swt tempat meminta pertolongan dalam semua situasi dan kondisi.</p> <p>BACK</p> <p>Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI</p> </div>
--	--	---



HOME

# قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ

Artinya: Katakanlah (Muhammad), 'Dialah Allah, Yang Maha Esa'.  
( QS. Al-Ikhlâs [112] :1 )

**Kita wajib mengakui dengan yakin, dengan keimanan yang kokoh, dan tanpa keraguan sedikit pun dengan pengucapan melalui lisan dan pengamalan dalam kehidupan sehari-hari bahwa Allah Swt. itu ahad atau esa.**

BACK

Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna | Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI

HOME

## HIKMAH MEMPELAJARI AL-WAHID DAN AL-AHAD

1. Semakin meyakini bahwa tidak ada yang menyamai dan menandingi Allah Swt. serta tidak ada yang setara dengan-Nya dalam segala segi. Sehingga dapat menjauhi perbuatan syirik.
2. Semakin meyakini bahwa Allah Mahasuci dari segala kekurangan dan aib.
3. Semakin ikhlas dalam beribadah, serta meyakini bahwa Allah Swt. satu-satunya. Dzat yang memiliki dan menguasai diri kita, ibadah kita, hidup dan mati kita.
4. Merupakan bantahan terhadap orang-orang musyrik dan semua aliran sesat yang sama sekali tidak menghormati dan mengagungkan Allah Swt. dengan penghormatan dan pengagungan yang semestinya

BACK NEXT

Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna | Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI




HOME

## HIKMAH MEMPELAJARI ASH-SHOMAD

1. Tidak bermohon kecuali kepada Allah Swt. .
2. Menjadikan Allah Swt. sebagai tumpuhan pertama dan utama dalam meminta semua keinginan dan hajat kita baik di dunia maupun di akhirat.
3. Dapat menyelamatkan urusan orang lain dengan tenaga, pikiran, dan tutur kata, yang baik.
4. Berusaha menjadi orang yang bermanfaat bagi orang lain baik dalam urusan agama dan dunia.

BACK NEXT

Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna | Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI

		<p style="text-align: right;"><b>HOME</b></p> <p>Di samping adalah gambaran kejadian di mana manusia dan alam ini selalu bergantung kepada Allah Swt.</p>  <p>Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI</p>
5.	Tampilan Vidio	<p style="text-align: right;"><b>HOME</b></p>  <p>Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI <b>Kesimpulan</b></p> <p style="text-align: right;"><b>HOME</b></p> <p>Bilal bin Rabah, dengan keimanan dan ketauhidan yang dimilikinya menyebabkan ia mempunyai keberanian yang luar biasa. Siksaan dari majikannya tidak mampu memanjarkan hatinya. Dengan lantang ia ucapkan "ahad, ahad, ahad". Hal ini merupakan keteladanan bagi kita bahwa dalam kondisi apapun dan dalam keadaan bagaimanapun sulitnya maka Allah Swt.yang esa adalah tetap sebagai Tuhan kita.</p>  <p>Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna   Media Pembelajaran Autoplay Untuk Kelas VI SD/MI</p>

<p>6.</p>	<p>Tampilan Profil Pengembang</p>	
-----------	-----------------------------------	--

Tabel 4.3 Tampilan media pembelajaran sebelum revisi dan sesudah revisi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	<p>Sebelum revisi tidak ada cover depan</p>	
2	<p>Ukuran font kurang besar</p>	

## B. Hasil Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan

### 1. Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Produk

#### Berdasarkan Hasil Angket

##### a. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Pada media pembelajaran berbasis *autoplay* yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui sebuah proses penelitian dan pemeriksaan oleh seorang ahli media pembelajaran yaitu Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag, M.S.I beliau merupakan Dosen dan juga Direktur pasca sarjana IAIN Metro. Berikut deskripsi hasil penilaiannya terhadap produk media pembelajaran berbasis *autoplay*.

**Tabel 4.4 Jawaban Ahli Media Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Skor
<b>A. Desain Teknis</b>		
1	Kesesuaian petunjuk penggunaan	4
2	Kesesuaian urutan antara halaman (slide)	4
3	Kesatuan antar halaman (slide)	5
4	Transisi antar halaman (slide)	4
5	Ketepatan pengaturan tata letak halaman (slide)	4
6	Ketepatan pemilihan warna halaman ( slide)	5
7	Keseimbangan tata letak tulisan tiap halaman (slide)	4
8	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	3
9	Ketepatan pemilihan jenis/ model huruf	4
10	Ketepatan pemilihan komposisi warna huruf terhadap warna halaman ( slide)	5
11	Kebakuan bahasa yang digunakan	4
12	Kualitas gambar	4



13	Kesesuaian tata letak gambar tiap halaman (slide)	5
14	Kesesuaian ukuran gambar tiap halaman (slide)	5
15	Kualitas video	4
16	Kesesuaian tata letak navigasi (button) tiap halaman (slide)	4
<b>B. Kemudahan Pengoperasian</b>		
17	Kejelasan petunjuk penggunaan	4
18	Kemudahan memulai program	4
19	Kemudian dalam pengoperasian	3
20	Sistematika penyajian	4
21	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	4
22	Video yang disajikan mudah dimengerti	4
23	Efektivitas navigasi ( button)	4
24	Fungsi navigasi ( button)	5
<b>Jumlah</b>		100

Berdasarkan tabel 4.4 Ahli media pembelajaran berpendapat bahwa produk media pembelajaran berbasis Autoplay yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat dipakai atau dilaksanakan untuk membantu proses belajar mengajar. Sedangkan tingkat pencapaian produk dapat dihitung persentasinya dengan menggunakan rumus persentase kelayakan produk sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100 \%$$

**keterangan:**

P = Persentase kelayakan produk

100% = konstanta

$\sum x$  = jumlah total skor jawaban validator

$\sum y$  = jumlah skor jawaban maksimum

$$\text{Persentase} = \frac{100 \times 1}{24 \times 5} \times 100 = 83 \%$$

**keterangan:**

Jumlah Jawaban	= 100
N	= 24
Bobot Tertinggi	= 5

Hasil hitungan dari prosentase pencapaian produk sebesar 83% angka tersebut berada pada kualitas baik/layak dan tidak perlu revisi.

**b. Validasi Asli Materi**

Adapun hasil Jawaban dari Dr. Miftahur Rohman, M.Pd. dimana beliau merupakan dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Bustanul ‘Ulum Lampung Tengah terhadap penilaian materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Jawaban Ahli Materi/ Isi Pembelajaran**

No	Aspek Penilaian	Skor
<b>A. Isi Materi</b>		
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi	5
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
3	Kesesuaian materi dengan tujuan Pembelajaran	5
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa	4
5	Kebenaran materi	4
6	Kelengkapan materi	4
7	Keruntutan materi	4
8	Kejelasan materi	4
9	Kedalaman materi	4
10	Materi mudah dimengerti	5
11	Ketepatan penggunaan gambar untuk menjelaskan materi	4

12	Ketepatan penggunaan vidio untuk menjelaskan materi	5
<b>B. Manfaat Materi</b>		
13	Membantu proses pembelajaran	5
14	Memperjelas materi pelajaran yang disampaikan	5
15	Mempermudah pendidik dalam penyampaian materi	5
16	Mempermudah siswa dalam memahami materi	5
17	Meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran	5
18	Meningkatkan motivasi belajar siswa	5
19	Mempersingkat waktu dalam penyampaian materi	4
20	Menambah variasi dalam proses belajar	4
<b>Jumlah</b>		90

Berdasarkan tabel 4.5 Ahli materi berpendapat bahwa isi dari produk media pembelajaran berbasis Autoplay yang dikembangkan oleh peneliti ini dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Sedangkan tingkat kelayakan materi dapat dihitung persentasenya dengan menggunakan rumus persentase kelayakan produk sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100 \%$$

**keterangan:**

P = Persentase kelayakan produk

100% = konstanta

$\sum x$  = jumlah total skor jawaban validator

$\sum y$  = jumlah skor jawaban maksimum

$$\text{Persentase} = \frac{90 \times 1}{20 \times 5} \times 100 = 90 \%$$

**keterangan:**

Jumlah Jawaban = 90

N = 20

Bobot Tertinggi = 5

Hasil hitungan dari prosentase pencapaian produk sebesar 90% angka tersebut berada pada kualitas baik/layak dan tidak perlu revisi.

**c. Validasi Guru Mapel**

Pada penilaian media pembelajaran dari guru mapel sangat dibutuhkan sebab hal tersebut menjadi ukuran apakah layak untuk para anak didik. Adapun hasilnya sebagai berikut yang didapatkan dari ibu Khoirun Nasihah, S.Pd. selaku pengampu mapel Aqidah Akhlak Kelas VI di MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

**Tabel 4.6 Jawaban Guru Mata Pelajaran**

No	Aspek Penilaian	Skor
<b>A. Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan</b>		
1	Sistematika penyajian materi	5
2	Keefektifan bahan ajar	4
3	Penggunaan Bahasa	5
4	Kesesuaian struktur kalimat dengan penguasaan anak tingkat MI	5
<b>A. Aspek Materi/Isi</b>		
5	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi	5
6	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran	5
7	Kesesuaian gambar dengan materi	5
<b>B. Aspek Tampilan</b>		

8	Pemilihan huruf dan ukuran huruf	4
9	Ketepatan pemilihan gambar	5
10	Kesesuaian warna	4
<b>Jumlah</b>		<b>47</b>

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100 \%$$

**keterangan:**

P = Persentase kelayakan produk

100% = konstanta

$\sum x$  = jumlah total skor jawaban validator

$\sum y$  = jumlah skor jawaban maksimum

$$\text{Persentase} = \frac{47 \times 1}{10 \times 5} \times 100 = 94 \%$$

**keterangan:**

Jumlah Jawaban = 47

N = 10

Bobot Tertinggi = 5

Hasil hitungan dari prosentase pencapaian produk sebesar 94% angka tersebut berada pada kualitas baik/layak dan tidak perlu revisi.

**d. Tanggapan siswa terhadap produk media pembelajaran berbasis Autoplay**

Kemudian, peneliti menggunakan komputer dan LCD untuk menerapkan materi pembelajaran berbasis autoplay untuk materi mengenal Allah Swt melalui Asmaul Husna dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti membagikan angket untuk mendapatkan umpan balik terhadap produk yang dibuat setelah kegiatan selesai, dan siswa telah menunjukkan bahwa

mereka memahami materi dan dapat menggunakan media dengan tepat. Hasil survei dapat diringkas seperti berikut:

**Tabel 4.7 Tanggapan siswa terhadap produk**

<b>Item 1. Apakah media pembelajaran berbasis autoplay dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anda?</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	24	80.0	80.0	80.0
Valid 4	6	20.0	20.0	20.0
Total	30	100.0	100.0	100.0

Item nomor 1. Tanggapan siswa menjawab sangat membantu yaitu 24 (80%), sedangkan menjawab membantu 6 (20%).

**Tabel 4.8 Tanggapan siswa terhadap produk**

<b>Item 2. Apakah menurut anda media pembelajaran berbasis autoplay menarik?</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	27	90.0	90.0	90.0
Valid 4	3	10.0	10.0	10.0
Total	30	100.0	100.0	100.0

Item nomor 2. Tanggapan siswa menjawab sangat menarik yaitu 27 (90%), sedangkan menjawab menarik 3 (10%).

**Tabel 4.9 Tanggapan siswa terhadap produk**

<b>Item 3. Apakah media pembelajaran berbasis autoplay mempengaruhi minat anda untuk belajar mata pelajaran aqidah akhlak?</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	23	76.6	76.6	76.6
Valid 4	7	23.3	23.3	23.3
Total	30	100.0	100.0	100.0

Item nomor 3. Tanggapan siswa menjawab sangat mempengaruhi yaitu 23 (76,6%), sedangkan menjawab mempengaruhi 7 (23,3%).

**Tabel 4.10 Tanggapan siswa terhadap produk**

<b>Item 4. Apakah media pembelajaran berbasis autoplay dapat membantu anda memahami mata pelajaran?</b>				
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	26	86.6	86.6	86.6
Valid 4	4	13.3	13.3	13.3
Total	30	100.0	100.0	100.0

Item nomor 4. Tanggapan siswa menjawab sangat membantu yaitu 26 (86,6%), sedangkan menjawab membantu 4 (13,3%).

## **2. Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Produk**

### **Berdasarkan Hasil Pre-Test dan Post-Test**

#### **a. Hasil Uji Lapangan**

Kegiatan belajar mengajar di MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah dimulai pada pukul 07.30 – 15.30 WIB. Sebelum memulai KBM siswa melakukan sholat dhuha berjamaah pada pukul 07.10 s.d 07.25 selanjutnya memasuki ruang kelas untuk berdo’a dan dilanjutkan dengan menghafal Juz Amma dan ditutup dengan Asmaul Husna.

Mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VI MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah dilaksanakan 1 kali pertemuan dalam 1 minggu dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran atau 2 x 35 menit dalam setiap pertemuan tatap muka.

Di kelas VI MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah khususnya mata pelajaran Aqidah Akhlak, metode pembelajaran berbeda dengan yang digunakan pada pertemuan sebelumnya. Dimana guru menggunakan strategi pengajaran tradisional, yang seringkali cenderung terhadap *teacher center*, siswa hanya dilatih sebagai pendengar. Namun pada pertemuan ini menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*, yaitu media yang menggabungkan unsur teks, grafik, suara, animasi, dan video dan disampaikan menggunakan komputer atau laptop yang terhubung dengan LCD proyektor. Hal ini membuat siswa tampak lebih bersemangat, antusias, dan senang belajar di kelas.

#### b. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil olah data yang didapatkan dengan informasi tentang karakteristik siswa kelas VI MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah, yaitu berjumlah sebanyak 89 siswa, yang terdiri dari 3 rombel. dimana dalam kesempatan ini peneliti mengambil sampel untuk melaksanakan uji coba produk pada kelas VI B, dengan jumlah siswa 30 anak.

**Tabel 4.11 Banyaknya siswa kelas VI B**

Valid	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	20	100.0	100.0	100.0
Perempuan	10	100.0	100.0	100.0
Total	30	100.0	100.0	



**c. Paparan Data Hasil Uji t (Pre-test dan Post-test)**

Hasil Uji T digunakan untuk mengetahui tingkat perbedaan nilai rata-rata yang didapatkan oleh siswa antara sebelum diberikan perlakuan dan setelahnya. Dalam penelitian ini pemberian perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran berbasis autoplay sebagai sarana meningkatkan motivasi dan hasil dari belajar siswa terhadap mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas VI MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. Untuk motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil uji coba pre-test dan post-test terpapar sebagai berikut:

**Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test**

NAMA	Nilai Pre Test (X1)	Nilai Post Test (X2)
AAN KURNIA LATIF	76	85
ABI NANDIKA	80	90
ACHMAD IMAM MUCHTARULLOH	80	90
AHMAD FAIZ ALSHIROT	76	90
AIDIL SAFITRA	77	88
ANWAR FUADDUDIN	80	93
AROZAK NUR SAPUTRA	75	88
ARTIS TALENTA	84	90
ARYA WIRA ADMAJA	80	92
BAYU SIGIT ANGGORO	78	88
BILQIS MAYAZDKA MAHABI	82	90
DEWI AGUSTIYA RAMADANI	80	90
EKO WASTU WYDIANDHANA	76	89
HANAN SYAIFUL ABIDIN	78	90
INDAH AULIA RAHMAWATI	80	93
LUTFIAH TALITA ZAHRA	75	89
M FARHAN AJI SAPUTRA	75	85

MEYLANDYA AS SYASHIFA	79	90
MUH. SHOFI AL HAROMAIN	76	86
MUHAMMAD FARIZ ALBAIHAQI	77	88
MUHAMMAD NAFIS	82	94
NAJWA AMALIA SUBRATA	83	96
RAMANDA EKA FITRIANSYAH	78	88
RIDO PRATAMA	77	85
SAFITRI SASKIA HANAFIAH	80	92
SEANDRESTO ABI KHARISWARDANI	80	94
SHEFANA ANGELICA	85	95
WAHYU RADITYA PRATAMA	85	97
YULIA ZAIDATUR ROHMAH	86	96
ZIDAN MUSOFA HUSAIRI	76	85
<b>JUMLAH</b>	<b>2376</b>	<b>2706</b>

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa menunjukkan bahwa hasil pre-test dan post-test siswa berbeda atau mengalami kenaikan, yang menunjukkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis autoplay yang dikembangkan efektif, dan menarik digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

### **C. Pembahasan Temuan Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian para ahli dan praktisi tentang hasil uji lapangan menunjukkan bahwa ada informasi yang cukup jelas tentang keberadaan media pembelajaran berbasis autoplay. Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis

autoplay yang digunakan oleh guru dalam pelajaran Aqidah Akhlak efektif, menarik dan layak digunakan.

Hal ini didukung dengan hasil penilaian ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis autoplay memiliki tingkat pencapaian sebesar 83%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis autoplay efektif dan menarik untuk digunakan dalam kelas 6 MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. Dengan angka persentase ini, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis autoplay adalah layak untuk digunakan.

Selanjutnya, berdasarkan penilaian ahli isi/materi mata pelajaran Aqidah Akhlak terhadap isi media pembelajaran berbasis autoplay, presentase tingkat pencapaian media pembelajaran adalah 90%. Ini menunjukkan bahwa materi yang ada di media pembelajaran berbasis autoplay sesuai untuk digunakan dalam pelajaran Aqidah Akhlak di kelas 6 MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

Secara keseluruhan, produk pengembangan media pembelajaran berbasis autoplay ini telah memenuhi syarat sebagai produk yang layak. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis autoplay ini tergolong dalam kategori sangat baik oleh ahli media, ahli materi, dan guru mata pelajaran Aqidah Akhlak di kelas 6 MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. Namun demikian, masih ada kritik dan

masukan yang dapat membantu media pembelajaran tersebut menjadi lebih baik dan lebih maju lagi.

Sedangkan, berdasarkan hasil penilaian angket siswa terhadap media pembelajaran berbasis autoplay, terbukti bahwa tidak hanya menyenangkan dan menarik bagi siswa, akan tetapi juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **F. Kesimpulan**

Hasil analisis data yang dilakukan terhadap data hasil penelitian peneliti mencapai kesimpulan berikut:

1. Produk penelitian ini dibuat dengan menggunakan beberapa software seperti Corel Draw dan Autoplay. Setelah melewati berbagai langkah, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis Autoplay yang berisi materi tentang Mengenal Allah SWT Melalui Asmaul Husna, untuk siswa kelas VI jenjang SD/MI.
2. Hasil uji validasi dari ahli media, ahli materi, angket guru dan angket siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan. Hasil uji t berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa menunjukkan bahwa hasil pre-test dan post-test siswa berbeda, yang menunjukkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis autoplay yang dikembangkan efektif, dan menarik digunakan dalam pembelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI MI Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah.

#### **G. Saran**

Diharapkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay akan membantu proses pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas VI MI Bustanul

‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. Berikut adalah beberapa saran tentang pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay:

1. Bagi Guru, Hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran khususnya materi aqidah akhlak kelas VI MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti Lampung Tengah. Karena dengan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
2. Bagi Pengembang, Produk pengembangan ini masih berfokus pada materi Mengenal Allah Swt Melalui Asmaul Husna, jadi diperlukan pengembangan lebih lanjut tentang materi-materi lain yang berkaitan dengan pembelajaran Aqidah Akhlak dengan pendekatan yang tentunya disesuaikan dengan karakteristik materi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Affida, Laili Nur “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis di MAN 2 Tuban”, Skripsi – UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2020
- Arif Sadiman dkk, “*Media Pendiidkan, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*”, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005
- Arischa, Suci, “*Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan*”, Kota Pekanbaru; Jom Fisip”, Vol. 6/Ed. I /Januari – Juni 2019
- Badruzzaman, “*Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Fiqih Berbasis Multimedia Interaktif Pada Peserta Didik Kelas VII di MTsN 12 Jombang*”, Tesis – UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2019
- Dudun Najmudin, “Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak (*The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning*)”, Sekolah Tinggi Agama Islam, Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI) (Sekolah Tinggi Agama Islam Syamsul ‘Ulum Gunung puyuh Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia; 2019).
- Ginangjar, M. Hidayat “Pembelajaran akidah Akhlak dan korelasinya dengan peningkatan Akhlak al-karimah peserta didik; jurnal edukasi islami jurnal pendidikan islam”, Vol. 0 6/no.12/ juli 2017.
- Hamalik, Oemar, “*Media Pendidikan*”, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 1989
- Hasanah, Hasyim, “*Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial); Jurnal at-Taqaddum*”, Vol. 8/No. 1/Julii 2016
- Iqbal hasan, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006
- Kusumawati, Silviana Putri, “Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital; Journal of Islamic Education and Social Humanities”, Vol. 1/No. 3/Desember 2021.
- Maulana, Ian Rizki, “Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio untuk Siswa SMP,” Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, Vol. 04 No. 09 September, 2019
- Muhammad Ain. et al, “*Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata*

*Pelajaran PAI kelas VII di SMP Nurul Islam Jember*”, Jurnal Pasca IAIN Jember, Vol 1 No 02, 2018

Mulyatiningsih, Endang, *“Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan”* Bandung: Alfabeta, 2012

Nasution, *Metode Research*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

Nurhasan, “Pola kerjasama sekolah dan keluarga Dalam pembinaan Akhlak (studi multi kasus di mi sunan giri dan mi al-fattah malang); jurnal al-makrifat”, vol 3/no 1/april 2018.

Pratiwi, Nur, “Implementasi pembelajaran aqidah Akhlak berbasis ict (*information communication and technology*) terhadap Prestasi belajar peserta didik di kelas viii.1 Madrasah tsanawiyah negeri 1 makassar; jurnal istiqra””, vol 8 no 2 maret 2021.

Puji Purnomo, dkk, “Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V,” *Jurnal Penelitian* 20, No. 2 (Desember 2016).

Rachmawati, Dan Anik Kurniawati, “Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online Pada Prodi Pendidikan Matematika,” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (Januari 2020)

Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin; Antasari Press, 2011).

Rendik Uji Candra Rolisca Dan Bety Nur Achadiyah, *“Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss),”* Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia 12, No. 1 (2014)

Sabila, Nur Akhda, “Integrasi Aqidah dan Akhlak (Telaah Atas Pemikiran Al-Ghazali); Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam”, Vol. 3/ No. 2/Desember 2019.

Sahnan, Ahmad, “Konsep Akhlak dalam Islam dan Kontribusinya Terhadap Konseptualisasi Pendidikan Dasar Islam; Jurnal Pendidikan Dasar”, vol. 2/no. 2/2018.

Sanaky, Hujair AH, *“Media Pembelajaran”*, Yogyakarta: Safira Insani Press, 2009



- Sayodih S, Nana, *“Metode Penelitian Pendidikan”*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008
- Setyosari, Punaji, *“Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan”* Jakarta: Kencana Prenada Media, 2013
- Sugiyono, Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016)
- Suryawati, Dewi Prasari, “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul; Jurnal Pendidikan Madrasah”, Volume 1/ Nomor 2/ November 2016.
- Syah, Darwin, *“Perencanaan Sistem Pengajaran”*, Jakarta, Gaun Persada Press, 2007
- Syukur, Agus, “Akhlak Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat; Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat,” Vol 3/No. 2/ 2020.
- Tiara Ayu Astriana and Rina Mida Hayati, “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Sekolah Dasar,” *Bustanul Ulum Journal Of Islamic Education* 1 No. 1, 2023
- Usman, Asnawir dan Basyiruddin, *“Media Pembelajaran”*, Jakarta: Ciputat Press, 2002
- Ustanti, Mira, *“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio 8 pada Mata Pelajaran Ekonomi untuk Siswa SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi”*, Tesis – UNESA, Surabaya, 2019
- Wahyuningsih, Sri, “Konsep pendidikan Akhlak dalam Al qur’an; Jurnal Muftadiin”, Vol. 7/No. 02/Juli-Desember 2021.
- Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, “Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan,” *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Oktober 2019.
- Wijaya, I & Rakhmawati, L. *“Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekrayaan Sistem Audio Di SMK Negeri 3 Surabaya”*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 2015
- Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, Bandung: Rosda Karya, 2012

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## **OUTLINE**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUTOPLAY PADA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK KELAS VI MADRASAH IBTIDAIYAH BUSTANUL ‘ULUM JAYASAKTI LAMPUNG TENGAH**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ABSTRAK**

**ABSTRACK**

**PEDOMAN TRANSLITERASI**

**ORISINALITAS PENELITIAN**

**MOTTO**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Fokus dan Sub Penelitian
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat dan Signifikasi Penelitian
- F. Penelitian Relevan

G. Sistematika Penulisan

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran
3. Fungsi Media Pembelajaran
4. Manfaat Media Pembelajaran
5. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

B. Pengertian Aqidah Akhlaq

1. Pengertian Aqidah
2. Pengertian Akhlaq
3. Ruang Lingkup Aqidah Akhlaq

C. Autoplay Media Studio

1. Pengertian Autoplay Media Studio
2. Versi-versi Autoplay Media Studio
3. Fungsi Autoplay Media Studio
4. Kelemahan dan Kelebihan Autoplay Media Studio

D. Kerangka Berfikir

E. Hipotesis

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Penelitian Pengembangan

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

C. Uji Coba Produk

D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

E. Teknik Analisis Data

#### **BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti
2. Profil MI Bustanul ‘Ulum Jayasakti
3. Spesifikasi Produk Media Pembelajaran Autoplay

B. Hasil Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan

1. Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Produk Berdasarkan Hasil Angket
2. Validasi Tingkat Keefektifan dan Kemenarikan Produk Berdasarkan Hasil Pre Test dan Post Test

C. Pembahasan Temuan Penelitian

#### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan

B. Saran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 13 A Tringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47256; Website: www.pps.metrouniv.ac.id; e-mail: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN TESIS**

Nama : Hawwin Huda Yana  
 NPM : 2171010059

Prodi : PAI  
 Semester/Tahun : IV/2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing II	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
		✓	Perbaiki Abstract Bilingual paper	
		✓	Perbaiki space setelah dengan kupon panduan terakhir	
		✓	Paras II setelah dengan kupon panduan terakhir	
		✓	Langkah yang kurang setelah panduan	
	Rabu, 04/10/2023	✓	Revisi	

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Agama Islam

**Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**  
 NIP. 19750301 200501 2 003

Pembimbing II

**Dr. Abdul Mujib, M.Pd.I**  
 NIDN. 2005108203



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296, Website: www.pps.iainmetro.ac.id, e-mail: pps@iainmetro@metrouniv.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN TESIS**

Nama : Hawwin Huda Yana  
NPM : 2171010059

Prodi : PAI  
Semester/Tahun : IV/2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Sabtu 17/6/23		ace untuk munagasyah	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

**Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**  
NIP. 19750301 200501 2 003

Pembimbing I

**Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**  
NIP. 19750301 200501 2 003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Injumdjo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimil (0725) 47296; Website: www.pps.metrouniv.ac.id; e-mail: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

**FORMULIR KONSULTASI BIMBINGAN TESIS**

Nama : Hawwin Huda Yana  
NPM : 2171010059

Prodi : PAI  
Semester/Tahun : IV/2023

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing I	Hal-hal yang dibicarakan	Tanda Tangan
	Semin 12-6-2023	✓	①. Kelengkapan data guru di bab <u>II</u> letakkan di lampiran  ②. Sebaiknya dengan buku panduan terbaru.  ③. pembahasan a). keesaktan b). kemenarikan.	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam

**Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**  
NIP. 19750301 200501 2 003

Pembimbing I

**Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**  
NIP. 19750301 200501 2 003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimill (0725) 47296; *Website*: pascasarjana.metrouniv.ac.id;  
*email*: ppslainmetro@metrouniv.ac.id

Nomor : 0159/n.28.5/D.PPs/PP.009/05/2023  
Lamp. : -  
Perihal : IZIN PRASURVEY / RESEARCH

Yth. Kepala  
MI Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung  
Tengah  
Di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Berdasarkan Surat Tugas Nomor: 0158/n.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2023, tanggal 23 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama : Hawwin Huda Yana  
NIM : 2171010059  
Semester : IV (Empat)

Maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan pra survey/research/survey untuk penyelesaian Tesis dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah"

Kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu demi terselenggaranya tugas tersebut. Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 23 Mei 2023  
Direktur  
  
Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag, M.Si  
NIP. 19730710 199803 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: pascasarjana.metrouniv.ac.id;  
*email*: ppsialnmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: 0158/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2023

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro menugaskan kepada Sdr.:

Nama : Hawwin Huda Yana  
NIM : 2171010059  
Semester : IV (Empat)

- Untuk :
1. Mengadakan observasi prasurvey / survey di MI Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tesis mahasiswa yang bersangkutan dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah**
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal 23 Mei 2023 sampai dengan selesai

Kepada pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terimakasih.

Dikeluarkan di Metro  
Pada Tanggal 23 Mei 2023

Mengetahui,  
Pejabat Setempat



**Dr. Mukhtar Hadi. S.Ag. M.Si**  
NIP. 19730710 199803 1 003



YAYASAN PENDIDIKAN PESANTREN PEMBANGUNAN BUSTANUL 'ULUM  
**MI. BUSTANUL 'ULUM**  
 JAYASAKTI ANAK TUHA LAMPUNG TENGAH  
 TERAKREDITASI.B

Sekretariat : Jl. Kawista No. 15 RT RW 06/01 Jayasakti Anak Tuha Lampung Tengah Kode Pos : 34176

Nomor : 617/08.02.002/MIBU/Jst/V/2023  
 Lamp : -  
 Hal : Permohonan Research / Penelitian

Kepada Yth.  
 Bapak Direktur Pasca Sarjana IAIN Metro  
 di-Metro

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Menanggapi surat Bapak Nomor : 0159/In.28.5/D.PPs/PP.009/05/2023 tanggal 23 Mei 2023 Tentang Permohonan Izin Research / Penelitian, atas nama mahasiswa :

Nama : Hawwin Huda Yana  
 NPM : 2171010059  
 Jurusan : Tarbiyah  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah"

Sesuai dengan hal tersebut kami tidak keberatan kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Research / Penelitian pada MI Bustanul 'Ulum Jayasakti Kec. Anak Tuha Kab. Lampung Tengah.

Dernikian surat tanggapan dari kami, untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*







YAYASAN PENDIDIKAN PESANTREN PEMBANGUNAN BUSTANUL 'ULUM

**MI. BUSTANUL 'ULUM**

JAYASAKTI ANAK TUHA LAMPUNG TENGAH

Sekretariat - Jl. Kawista No. 15 RT/RW 06/01 Jayasakti Anak Tuha Lampung Tengah Kode Pos : 34176

TERAKREDITASI.B

**SURAT KETERANGAN RISET**

Nomor: 618/08.02.002/MIBU/Jst/V/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI. Bustanul 'Ulum Jayasakti menerangkan bahwa:

Nama : HAWWIN HUDA YANA  
 NIM : 2171010059  
 Prodi : Pendidikan Agama Islam  
 Semester : IV  
 Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah**

Berdasarkan Surat Tugas Direktur Pascasarjana (Pps) IAIN Metro Lampung No. 0159/In.28.5/D.PPs/PP.009/05/2023, tertanggal 23 Mei 2023 Perihal : Izin Research/Prasurvey, kami nyatakan bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah benar-benar melakukan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti sesuai dengan prosedur yang telah ditentukan.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Jayasakti, 29 Mei 2023

Kepala Madrasah





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung, INDONESIA 34111  
Contact Person : 085384063447; Website: pascasarjana.metrouniv.ac.id;  
email: ppslainmetro@metrouniv.ac.id ppsstainmetro@yahoo.com

Nomor : 169/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2023  
Lamp. :-  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

25 Mei 2023

Yth. Dr. Mukhtar Hadi, M.Si  
di -  
Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami memohonkan kesediaan Bapak untuk menjadi Validator Ahli Media pada instrument Tesis oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Hawwin Huda Yana  
NIM : 2071010059  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah

Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.



**Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Mata Pelajaran Aqidah**  
**Akhlak Kelas VI MI Bustanul Ulum Jayasakti Lampung Tengah**

---

Materi : Menenal Allah Melalui Asmaul Husna  
 Sasaran Program : Kelas VI  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI MI Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah  
 Pengembang : Hawwin Huda Yana  
 Evaluator : Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag., M.Si

**Petunjuk:**

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak ibu mengenai kelayakan media pembelajaran autoplay pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas 6 MI Bustanul Ulum Tengah yang sedang dikembangkan dipandang dari sisi ahli media pembelajaran.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penelitian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (v) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. skor penilaian memiliki kriteria penilaian sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 1 = Tidak Baik
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Kesimpulan berupa kriteria kelayakan penggunaan dari media pembelajaran yang dikembangkan, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (v) pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.



### A. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A. Desain Teknis</b>						
1	Kesesuaian petunjuk penggunaan				✓	
2	Kesesuaian urutan antara halaman (slide)				✓	
3	Kesatuan antar halaman (slide)					✓
4	Transisi antar halaman (slide)				✓	
5	Ketepatan pengaturan tata letak halaman (slide)				✓	
6	Ketepatan pemilihan warna halaman ( slide)					✓
7	Keseimbangan tata letak tulisan tiap halaman (slide)				✓	
8	Ketepatan pemilihan ukuran huruf			✓		
9	Ketepatan pemilihan jenis/ model huruf				✓	
10	Ketepatan pemilihan komposisi warna huruf terhadap warna halaman ( slide)					✓
11	Kebakuan bahasa yang digunakan				✓	
12	Kualitas gambar				✓	
13	Kesesuaian tata letak gambar tiap halaman (slide)					✓
14	Kesesuaian ukuran gambar tiap halaman (slide)					✓
15	Kualitas video				✓	
16	Kesesuaian tata letak navigasi (button) tiap halaman ( slide)				✓	
<b>B. Kemudahan Pengoperasian</b>						
17	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
18	Kemudahan memulai program				✓	
19	Kemudahan dalam pengoperasian			✓		
20	Sistematika penyajian				✓	
21	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan				✓	
22	Video yang disajikan mudah dimengerti				✓	
23	Efektivitas navigasi ( button)				✓	
24	Fungsi navigasi ( button)					✓

### B. Komentar, Kritik dan Saran

- Jumlah pengajaran aplikasi. ini untuk user / guru lain di mata pelajaran yg berbeda pda & kelas
- Ditampilkan waktu dan tempat bagi guru dalam menggunakan media ini terutama pada isi materi / sub / bab yg akan diajarkan. supaya terdapat di pembelajaran.

### C. Kesimpulan

Media Pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan

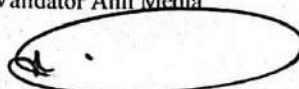
Layak untuk digunakan tanpa revisi

Layak untuk digunakan dengan revisi

Tidak layak untuk digunakan

di penyempurnaan.

Metro, Mei 2023  
Validator Ahli Media



Dr. Mukhtar Hadi, S.Ag., M.Si  
NIP. 197307101998031003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung, INDONESIA 34111  
Contact Person : 085384063447; Website: pascasarjana.metrouniv.ac.id;  
email: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id ppsstainmetro@yahoo.com

Nomor : 168/ln.28.5/D.PPs/PP.00.9/05/2023

25 Mei 2023

Lamp. :-

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Yth. Dr. Miftahur Rohman, M.Pd

di -

Tempat

Dengan hormat,

Bersama ini kami memohonkan kesediaan Bapak untuk menjadi Validator Ahli Materi pada instrument Tesis oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Hawwin Huda Yana

NIM : 2071010059

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Bustanul 'Ulum Jayasakti Lampung Tengah

Atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.



### Lembar Validasi Ahli Materi

#### Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas 6 MI Bustanul Ulum Jayasakti Lampung Tengah

Materi : Mengetahui Allah melalui Asmaul Husna  
 Sasaran Program : Kelas VI  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak kelas VI MI Bustanul Ulum Jayasakti  
 Pengembang : Hawwa Huda Yana Jayasakti  
 Evaluator : Dr. Miftahur Rohman, M.Pd.

#### Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari bapak ibu mengenai kelayakan media pembelajaran autoplay pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas 6 MI Bustanul Ulum Tengah yang sedang dikembangkan dipandang dari sisi ahli media pembelajaran.
2. Pemberian jawaban pada instrumen penelitian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (v) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. skor penilaian memiliki kriteria penilaian sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 1 = Tidak Baik
3. Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
4. Kesimpulan berupa kriteria kelayakan penggunaan dari media pembelajaran yang dikembangkan, pemberian jawaban dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (v) pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.



**A. Instrumen Penilaian**

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A. Isi Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dengan standar kompetensi					✓
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar					✓
3	Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					✓
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan siswa				✓	
5	Kebenaran materi				✓	
6	Kelengkapan materi				✓	
7	Keruntutan materi				✓	
8	Kejelasan materi					✓
9	Kedalaman materi				✓	
10	Materi mudah dimengerti					✓
11	Ketepatan penggunaan gambar untuk menjelaskan materi					✓
12	Ketepatan penggunaan video untuk menjelaskan materi					✓
<b>B. Manfaat Materi</b>						
13	Membantu proses pembelajaran					✓
14	Memperjelas materi pelajaran yang disampaikan					✓
15	Mempermudah pendidik dalam penyampaian materi					✓
16	Mempermudah siswa dalam memahami materi					✓
17	Meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran					✓
18	Meningkatkan motivasi belajar siswa					✓
19	Mempersingkat waktu dalam penyampaian materi					✓
20	Menambah variasi dalam proses belajar					✓

**B. Komentar, Kritik dan Saran**

Materi sudah cukup baik, hanya perlu menambahkan contoh-contoh yang relevan dengan perkembangan anak usia MI.

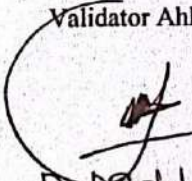
**C. Kesimpulan**

Media Pembelajaran yang dikembangkan ini dinyatakan

- Layak untuk digunakan tanpa revisi  
 Layak untuk digunakan dengan revisi  
 Tidak layak untuk digunakan

29, 05 - 2023

Validator Ahli Materi

  
Dr. Miftahur Rohman M.Pd  
NIDN 2103099101

### Lembar Angket Guru

#### Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlahk Kelas VI MI Bustanul Ulum Jayasakti Lampung Tengah

#### Identitas Guru Mapel :

Nama : *Khairun Nasikh, S.pd.*  
 Tanggal : *31 Mei 2023.*  
 Instansi : *MI Bustanul Ulum Jayasakti*

#### Petunjuk:

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari saudara mengenai kelayakan media pembelajaran autoplay pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas 6 MI Bustanul Ulum Tengah yang sedang dikembangkan.
- Pemberian jawaban pada instrumen penelitian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (v) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. skor penilaian memiliki kriteria penilaian sebagai berikut:
  - 5 = Sangat Baik
  - 4 = Baik
  - 3 = Cukup Baik
  - 2 = Kurang Baik
  - 1 = Tidak Baik
- Komentar, kritik dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

#### A. Instrumen Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
<b>A. Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan</b>						
1	Sistematika penyajian materi					✓
2	Keefektifan bahan ajar				✓	
3	Penggunaan Bahasa					✓
4	Kesesuaian struktur kalimat dengan penguasaan anak tingkat MI					✓
<b>B. Aspek Materi/Isi</b>						
5	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi					✓
6	Kecukupan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran					✓
7	Kesesuaian gambar dengan materi					✓
<b>C. Aspek Tampilan</b>						



8	Pemilihan huruf dan ukuran huruf				✓	✓
9	Ketepatan pemilihan gambar					✓
10	Kesesuaian warna				✓	
<b>Jumlah</b>						

**D. Komentar, Kritik dan Saran**

Media yang dibuat cukup bagus karena mampu menarik minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Saran saya lebih di improve lagi terkait dengan materi supaya pengetahuan anak tidak hanya sebatas yang ada dibuku.

31 Mei 2023

Guru Mapel,

*Kami*  
(Khaerun Nuzriah, S.Pd.)

**Lembar Angket Siswa**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Mata Pelajaran Aqidah**  
**Akhlak Kelas VI MI Bustanul Ulum Jayasakti Lampung Tengah**

---

Nama Peserta Didik : *Lady Febioni Halimah*

1. Apakah media pembelajaran autoplay dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anda?
  - a. Sangat membantu
  - b. Membantu
  - c. Cukup membantu
  - d. Kurang membantu
  - e. Sangat kurang membantu
2. Menurut anda apakah media pembelajaran autoplay menarik?
  - a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Cukup menarik
  - d. Kurang menarik
  - e. Sangat kurang menarik
3. Apakah media pembelajaran autoplay memengaruhi minat anda untuk belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak?
  - a. Sangat memengaruhi
  - b. Memengaruhi
  - c. Cukup memengaruhi
  - d. Kurang memengaruhi
  - e. Sangat kurang memengaruhi
4. Apakah media pembelajaran autoplay membantu anda memahami mata pelajaran?
  - a. Sangat membantu
  - b. Membantu
  - c. Cukup membantu
  - d. Kurang membantu
  - e. Sangat kurang membantu

**Lembar Angket Siswa**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Mata Pelajaran Aqidah**  
**Akhlak Kelas VI MI Bustanul Ulum Jayasakti Lampung Tengah**

---

Nama Peserta Didik : Alfan Adhik Anhar

1. Apakah media pembelajaran autoplay dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anda?
  - a. Sangat membantu
  - b. Membantu
  - c. Cukup membantu
  - d. Kurang membantu
  - e. Sangat kurang membantu
2. Menurut anda apakah media pembelajaran autoplay menarik?
  - a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Cukup menarik
  - d. Kurang menarik
  - e. Sangat kurang menarik
3. Apakah media pembelajaran autoplay memengaruhi minat anda untuk belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak?
  - a. Sangat memengaruhi
  - b. Memengaruhi
  - c. Cukup memengaruhi
  - d. Kurang memengaruhi
  - e. Sangat kurang memengaruhi
4. Apakah media pembelajaran autoplay membantu anda memahami mata pelajaran?
  - a. Sangat membantu
  - b. Membantu
  - c. Cukup membantu
  - d. Kurang membantu
  - e. Sangat kurang membantu



**Lembar Angket Siswa**  
**Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Pada Mata Pelajaran Aqidah**  
**Akhlak Kelas VI MI Bustanul Ulum Jayasakti Lampung Tengah**

---

Nama Peserta Didik : Qohrohm Nada

1. Apakah media pembelajaran autoplay dapat membantu meningkatkan motivasi belajar anda?
  - a. Sangat membantu
  - b. Membantu
  - c. Cukup membantu
  - d. Kurang membantu
  - e. Sangat kurang membantu
2. Menurut anda apakah media pembelajaran autoplay menarik?
  - a. Sangat menarik
  - b. Menarik
  - c. Cukup menarik
  - d. Kurang menarik
  - e. Sangat kurang menarik
3. Apakah media pembelajaran autoplay memengaruhi minat anda untuk belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak?
  - a. Sangat memengaruhi
  - b. Memengaruhi
  - c. Cukup memengaruhi
  - d. Kurang memengaruhi
  - e. Sangat kurang memengaruhi
4. Apakah media pembelajaran autoplay membantu anda memahami mata pelajaran?
  - a. Sangat membantu
  - b. Membantu
  - c. Cukup membantu
  - d. Kurang membantu
  - e. Sangat kurang membantu

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Asma Satuan Pendidikan : MI Bustanul 'Ulum Jayasakti  
 Mata Pelajaran/Tema : Akidah Akhlak  
 Kelas/Semester : VI/Genap  
 Materi Pokok : Makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad  
 Lokasi Waktu : 2 JP X 35 Menit

<p><b>Tujuan Pembelajaran</b>          Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat memahami makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad dengan benar.          Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menyajikan arti dan bukti sederhana tentang asma Allah al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad dengan tepat.</p>	<p><b>G. Kegiatan Pembelajaran</b></p> <p>1. Pendahuluan</p> <p>a. Salam dan do'a          b. Apersepsi          c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>2. Inti</p> <p>a. Siswa mengamati gambar tulisan al-Ahad, al-Wahid dan as-shomad.          b. Guru menanyakan apa makna pada gambar.          c. Siswa diberikan kesempatan bertanya atau menanggapi.          d. Guru menjelaskan tentang Asma'ul Husna al-Wahid, al-Ahad, as-Shomad, dan hikmahnya.          e. Siswa berdiskusi tentang Asma'ul Husna al-Wahid, al-Ahad, as-Shomad, serta hikmahnya dan mempresentasikannya.</p> <p>3. Penutup</p> <p>a. Guru dan siswa menyimpulkan materi bersama.          b. Guru dan siswa melakukan refleksi, penugasan dan menyampaikan materi berikutnya.          c. Doa penutup dan salam.</p> <p><b>H. Penilaian</b></p> <p>1. Spiritual: pengamatan, observasi, jurnal          2. Sosial: pengamatan, observasi, jurnal          3. Pengetahuan: tulis, lisan          4. Keterampilan: produk, kinerja, portofolio</p>
<p><b>Kompetensi Dasar</b>          7 Memahami makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad          7 Menyajikan arti dan bukti sederhana tentang asma Allah al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad</p>	
<p><b>Indikator</b>          Mampu memahami makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.          Mampu menyajikan arti dan bukti sederhana tentang asma Allah al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.</p>	
<p><b>Materi Esensi</b>          makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad</p>	
<p><b>Metode</b>          observasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.</p>	
<p><b>Media/Sumber Belajar</b>          Buku Siswa Akidah Akhlak Kelas VI. (Hal. 85-97) bisa juga diunduh di kamimadrasah.blogspot.com          Autoplay Media Studio</p>	

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

  
W. AGIRAN, S.Pd.I

Jayasakti, 03 Mei 2023

Guru Akidah Akhlak

  
KHOIRUN NASIAH, S.Pd.

**SOAL PRE-TEST**  
**MENGENAL ALLAH SWT MELALUI ASMAUL HUSNA**  
**TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

---

Nama : .....

Kelas : .....

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memilih jawaban yang benar!**

1. Salah satu nama Allah dalam Asmaul Husna adalah "Al-Wahid" yang berarti...
  - a. Yang Maha Pemurah
  - b. Yang Maha Kuasa
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Mengetahui
2. Nama "Al-Ahad" dalam Asmaul Husna memiliki arti...
  - a. Yang Maha Pencipta
  - b. Yang Maha Menyayangi
  - c. Yang Maha Esa
  - d. Yang Maha Bijaksana
3. Apa arti dari nama "As-Samad" dalam Asmaul Husna?
  - a. Yang Maha Pemurah
  - b. Yang Maha Mengampuni
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Dibutuhkan
4. Salah satu makna dari Asmaul Husna adalah...
  - a. Kekuasaan Allah
  - b. Keindahan Allah
  - c. Kehadiran Allah
  - d. Kepintaran Allah
5. Jumlah nama-nama Allah dalam Asmaul Husna adalah...
  - a. 99
  - b. 100
  - c. 101
  - d. 98
6. Nama "Al-Wahid" dan "Al-Ahad" dalam Asmaul Husna memiliki kesamaan arti yaitu...
  - a. Yang Maha Pemurah
  - b. Yang Maha Kuasa
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Mengetahui
7. Salah satu dampak dari pemahaman tentang nama "Al-Ahad" adalah...
  - a. Mengembangkan rasa syukur kepada Allah
  - b. Meningkatkan kekuatan fisik
  - c. Menghindari dosa-dosa besar
  - d. Menjadi bijaksana dalam pengambilan keputusan
8. Apa arti dari nama "As-Samad" dalam Asmaul Husna?
  - a. Yang Maha Dermawan
  - b. Yang Maha Mengampuni
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Dibutuhkan
9. Nama "Al-Wahid" dalam Asmaul Husna menggambarkan...
  - a. Kepintaran Allah
  - b. Keindahan Allah
  - c. Kekuasaan Allah
  - d. Kehadiran Allah

10. Salah satu dampak pemahaman tentang nama "As-Samad" adalah...
- Meningkatkan rasa takut kepada Allah
  - Mengembangkan rasa syukur kepada Allah
  - Meningkatkan kekayaan materi
  - Menjadi lebih kuat secara fisik dan mental

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!**

- Jelaskan pengertian dari al Wahid?
- Jelaskan pengertian dari al Ahad?
- Mengapa penting bagi kita untuk memahami bahwa Allah SWT adalah "Al-Wahid" dan "Al-Ahad"?
- Siapakah tokoh yang disiksa lalu mengucapkan kalimat Ahad, ahad, ahad?
- Apa hikmah mempelajari asmaul husna as shomad?

**SOAL POST-TEST**  
**MENGENAL ALLAH SWT MELALUI ASMAUL HUSNA**  
**TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

---

Nama : .....

Kelas : .....

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memilih jawaban yang benar!**

1. Salah satu nama Allah dalam Asmaul Husna adalah "Al-Wahid" yang berarti...
  - a. Yang Maha Pemurah
  - b. Yang Maha Kuasa
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Mengetahui
2. Nama "Al-Ahad" dalam Asmaul Husna memiliki arti...
  - a. Yang Maha Pencipta
  - b. Yang Maha Menyayangi
  - c. Yang Maha Esa
  - d. Yang Maha Bijaksana
3. Apa arti dari nama "As-Samad" dalam Asmaul Husna?
  - a. Yang Maha Pemurah
  - b. Yang Maha Mengampuni
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Dibutuhkan
4. Salah satu makna dari Asmaul Husna adalah...
  - a. Kekuasaan Allah
  - b. Keindahan Allah
  - c. Kehadiran Allah
  - d. Kepintaran Allah
5. Jumlah nama-nama Allah dalam Asmaul Husna adalah...
  - a. 99
  - b. 100
  - c. 101
  - d. 98
6. Nama "Al-Wahid" dan "Al-Ahad" dalam Asmaul Husna memiliki kesamaan arti yaitu...
  - a. Yang Maha Pemurah
  - b. Yang Maha Kuasa
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Mengetahui
7. Salah satu dampak dari pemahaman tentang nama "Al-Ahad" adalah...
  - a. Mengembangkan rasa syukur kepada Allah
  - b. Meningkatkan kekuatan fisik
  - c. Menghindari dosa-dosa besar
  - d. Menjadi bijaksana dalam pengambilan keputusan
8. Apa arti dari nama "As-Samad" dalam Asmaul Husna?
  - a. Yang Maha Dermawan
  - b. Yang Maha Mengampuni
  - c. Yang Maha Tunggal
  - d. Yang Maha Dibutuhkan
9. Nama "Al-Wahid" dalam Asmaul Husna menggambarkan...
  - a. Kepintaran Allah
  - b. Keindahan Allah
  - c. Kekuasaan Allah
  - d. Kehadiran Allah

10. Salah satu dampak pemahaman tentang nama "As-Samad" adalah...
- Meningkatkan rasa takut kepada Allah
  - Mengembangkan rasa syukur kepada Allah
  - Meningkatkan kekayaan materi
  - Menjadi lebih kuat secara fisik dan mental

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!**

- Jelaskan pengertian dari al Wahid?
- Jelaskan pengertian dari al Ahad?
- Mengapa penting bagi kita untuk memahami bahwa Allah SWT adalah "Al-Wahid" dan "Al-Ahad"?
- Siapakah tokoh yang disiksa lalu mengucapkan kalimat Ahad, ahad, ahad?
- Apa hikmah mempelajari asmaul husna as shomad?



**Daftar Nama Pendidik dan Tenaga Kependidikan MI bustanul ‘Ulum**

**Jayasakti Tahun 2022/2023**

No.	Nama guru	L/P	Jabatan	Tempat dan Tanggal Lahir	Pendidikan Terakhir
1	Wagiran, S.Pd.I	L	Kepala Madrasah	Purwodadi, 12/6/1966	S1
2	Abdul Manan, S.Pd.I	L	Waka Madrasah	Jayasakti, 12/10/1974	S1
3	Samsul Hadi, S.Pd.I	L	Pendidik	Jayasakti, 05/10/1964	S1
4	Sukarto Aji, S.Pd.I	L	Pendidik	Gunung Terang, 23/4/1979	S1
5	Husen, S.Pd.I	L	Pendidik	Kota Baru, 20/1/1980	S1
6	Asrori, S.Pd.I	L	Pendidik	Rejo sari, 13/7/1982	S1
7	Asmu'i, S.Pd.I	L	Pendidik	Kalidadi, 12/05/1987	S1
8	Ahmad Kholil, S.Pd.	L	Pendidik	Sukawaringin, 16/12/1989	S1
9	M. Syaerofi	L	Pendidik	Ploso, 19/10/1972	MA
10	Abdul Baqi, S.Pd	L	OPM	Natar, 14/11/1994	S1
11	Sholihatun Masturoh, S.Pd.I	P	Bendahara	Jayasakti, 20/7/1977	S1
12	Umi Muslimah, S.Pd.I	P	Pendidik	Jayasakti, 8/4/1979	S1
13	Nur Lela, S.Pd.	P	Pendidik	Margahayu, 20/12/1982	S1
14	Siti Rohmah	P	Pendidik	Kediri, 12/9/1963	Ponpes
15	Indasah, S.Pd.I	P	Pendidik	Jayasakti,	S1

				25/02/1977	
16	Elysa Puspaningtyas, S.Pd.	P	Pendidik	Bumi Jaya, 23/8/1992	S1
17	Desi Wulansari, S.Pd.	P	Pendidik	Karang Sari, 6/12/1992	S1
18	Yusiati Azizah, S.Pd.	P	Pendidik	Jayasakti, 26/4/1988	S1
19	Farida Ariyani, S.Pd.	P	Pendidik	Jayasakti, 25/5/1994	S1
20	Khoirun Nasihah, S.Pd	P	Pendidik	Sukawaringin, 16/3/1994	S1
21	Hawwin Hidayana, S.Pd.	L	Pendidik	Ponorogo, 23/10/1998	S1
22	Ahmad Afandi, S.Pd.	L	Pendidik	Bumi Aji, 3/2/1990	S1
23	M. Abib Rosyidin, S.Pd.	L	Pendidik	Tanjung Jaya, 19/5/1994	S1
24	Nurul Faizah, S.Pd	P	Pendidik	Sukawaringin, 19/5/2000	S1
25	Himmatul Muyassaroh	P	Pendidik	Jayasakti, 11/10/1999	MA
26	Laila Fauziyah, S.Pd.	P	TU	Jayasakti, 27/8/1995	S1
27	Ila Nailis Sa'adah	P	Pendidik	Jayasakti, 19/3/2002	MA
28	Ita Lailatuttoyibah	P	Pendidik	Jayasakti, 10/3/2001	MA
29	Fani Kurniawan, S.Pd	L	TU	Bandung Baru, 27/8/2000	S1
30	Mursyidah	P	Pendidik	Jayasakti, 22/8/1988	MA
31	Umi Sakinah S.Pd.	P	Pendidik	Kaorgading, 21/04/1997	S1
32	M. Asrori, M.Pd.	L	Pendidik	Sri Rahayu, 29/05/1992	S2



33	Dian Rahmawati, S.Pd	P	Pendidik	Jayasakti, 22/3/1999	S1
34	Rifqi Muflihatul Mubakiroh	P	Pendidik	Jayasakti, 19/3/2003	MA
35	Abdul Hamid	L	Pendidik	Tanjung Jaya, 08/07/1973	MA
36	Siti Nurul Koiriyah, S.Pd.I	P	Bendahara	Jayasakti, 08/06/1986	S1
37	Ali Mutholib	L	Pendidik	Gunung Terang, 26/03/1976	MA
38	Tri Atmoko	L	Pendidik	Lampung, 12/12/1985	MA
39	Kamaludin	L	Pendidik	Sukawaringin, 13/01/1986	MA
40	Arif Maftuhin, S.H	L	Pendidik	Jayasakti, 27/11/1991	S1
41	Nurul Fadhilah	P	Pendidik	Jayasakti, 21/04/1974	MA
42	Royhani	P	Pendidik	Jayasakti, 27/03/1980	MA
43	Nining Khoirun Nisa	P	Pendidik	Jayasakti, 24/06/1994	MA
44	Anggun Melani	P	Pendidik	Srikaton, 15/4/2003	MA
45	Mahmudah	P	Pendidik	Jayasakti, 21/07/2001	MA

Sumber: Dokumentasi MI Bustanul Ulum

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Nama Satuan Pendidikan : MI Bustanul 'Ulum Jayasakti  
Mata Pelajaran/Tema : Akidah Akhlak  
Kelas/Semester : VI/Genap  
Materi Pokok : Makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad  
Alokasi Waktu : 2 JP X 35 Menit

<p><b>A. Tujuan Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan pengamatan, siswa dapat memahami makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad dengan benar.</li> <li>2. Melalui kegiatan berdiskusi, siswa dapat menyajikan arti dan bukti sederhana tentang asma Allah al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad dengan tepat.</li> </ol> <p><b>3. Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Memahami makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad</li> <li>7. Menyajikan arti dan bukti sederhana tentang asma Allah al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad</li> </ol> <p><b>4. Indikator</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu memahami makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.</li> <li>• Mampu menyajikan arti dan bukti sederhana tentang asma Allah al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad.</li> </ul> <p><b>5. Materi Esensi</b> Makna al-Wahid, al-Ahad dan ash-Shamad</p> <p><b>6. Metode</b> Simulasi, percobaan, diskusi, tanya jawab, penugasan, dan ceramah.</p> <p><b>7. Media/Sumber Belajar</b> Buku Siswa Akidah Akhlak Kelas VI. (Hal. 85-97) bisa juga diunduh di <a href="http://kamimadrasah.blogspot.com">kamimadrasah.blogspot.com</a> Autoplay Media Studio</p>	<p><b>G. Kegiatan Pembelajaran</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendahuluan             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Salam dan do'a</li> <li>b. Apersepsi</li> <li>c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol> </li> <li>2. Inti             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Siswa mengamati gambar tulisan al-Ahad, al-Wahid dan as-shomad.</li> <li>b. Guru menanyakan apa makna pada gambar.</li> <li>c. Siswa diberikan kesempatan bertanya atau menanggapi.</li> <li>d. Guru menjelaskan tentang Asma'ul Husna al-Wahid, al-Ahad, as-Shomad, dan hikmahnya.</li> <li>e. Siswa berdiskusi tentang Asma'ul Husna al-Wahid, al-Ahad, as-Shomad, serta hikmahnya dan mempresentasikannya.</li> </ol> </li> <li>3. Penutup             <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru dan siswa menyimpulkan materi bersama.</li> <li>b. Guru dan siswa melakukan refleksi, penugasan dan menyampaikan materi berikutnya.</li> <li>c. Doa penutup dan salam.</li> </ol> </li> </ol> <p><b>H. Penilaian</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Spiritual: pengamatan, observasi, jurnal</li> <li>2. Sosial: pengamatan, observasi, jurnal</li> <li>3. Pengetahuan: tulis, lisan</li> <li>4. Keterampilan: produk, kinerja, portofolio</li> </ol>
---	---

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

  
W. GIRAN, S.Pd.I

Jayasakti, 03 Mei 2023

Guru Akidah Akhlak

  
KHOIRUN NASHAH, S.Pd.

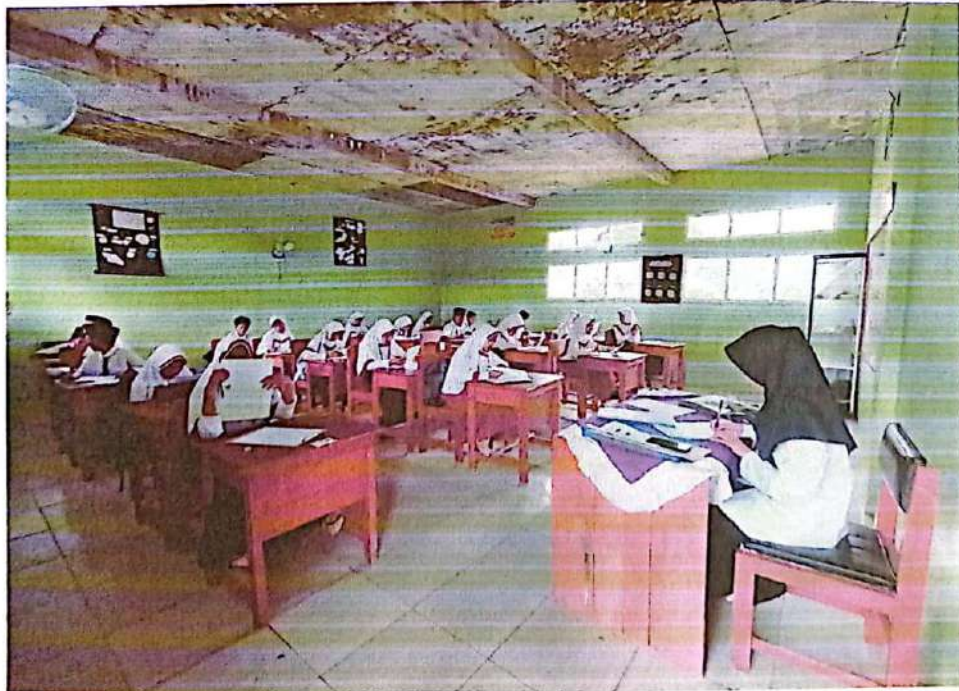


### Dokumentasi Penelitian

Wawancara bersama guru mata pelajaran Aqidah Akhlak Ibu Khoirun Nassihah, S.Pd

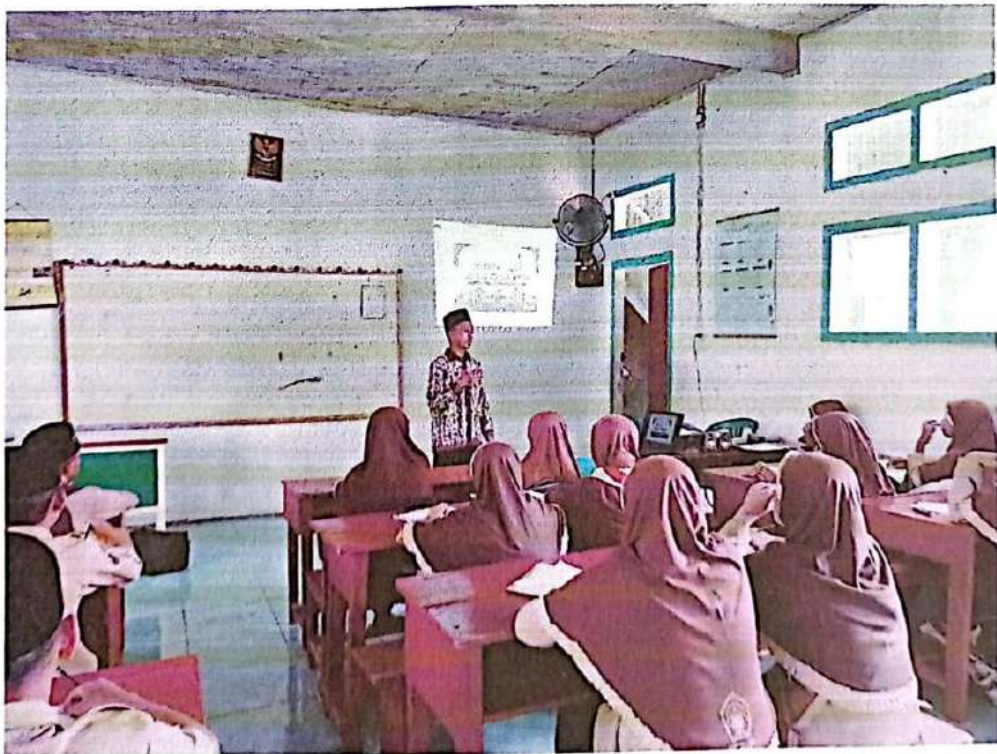


Pembelajaran Sebelum Menggunakan Media Autoplay Sekaligus Uji Pre Test





Uji Coba Produk Sekaligus Uji Post Test



### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Hawwin Huda Yana**, Lahir di Kota Reog Ponorogo, 23 Oktober 1998, anak pertama dari 2 bersaudara, buah kasih dari pasangan Ayahanda Nuryono dan Ibunda Khusnul Khotimah. Penulis pertama kali menempuh pendidikan di RA Darussalam Desa Cekok tahun 2002 dan selesai pada tahun 2005. Dan pada tahun yang sama penulis melanjutkan di MI Ma'arif Cekok dan selesai pada Tahun 2011. Dan pada Tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di MTs Negeri 1 Ponorogo. Selepas lulus dari MTs tahun 2014, penulis melanjutkan di MAN 1 Ponorogo. Pada jenjang MA penulis aktif mengikuti Organisasi Intra Madrasah (OSIM) sebagai ketua di bidang keagamaan yang bernama ROHIS (Rohani Islam) dan penulis juga aktif di kegiatan-kegiatan yang lain seperti Green Clup, Multimedia serta termasuk dalam Tim Adiwiyata Madrasah.

Setelah lulus dari MAN 1 Ponorogo di Tahun 2017. Penulis bertekad pergi dari kota kelahiran untuk belajar dan mencari pengalaman baru, tepatnya di Kabupaten Lampung Tengah, disini penulis melanjutkan pendidikan S1 Jurusan PAI di STIT Bustanul 'Ulum Lampung Tengah. Lulus pada tahun 2021, dan ditahun yang sama melanjutkan ke Strata 2 di IAIN Metro dan lulus tahun 2023.