

## VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY DALAM MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI UNTUK SEKOLAH DASAR

Firza Erisa<sup>1</sup>, Sirajul Munir<sup>2</sup>, Lita Sari Muchlis<sup>3</sup>, Annisaul Khairat<sup>4</sup>

<sup>1</sup>SDN 21 Balimbing; <sup>2,3,4</sup>UIN Mahmud Yunus Batusangkar

firzaerisa34@gmail.com ; sirajulmunir@iainbatusangkar.ac.id

### Abstract

*Based on the characteristics of elementary school students who are in line with Piaget's theory of development, children aged 7-11 years are in the concrete operational phase. Grade II students at SDN 04 Balimbing have visual and kinesthetic learning styles. So it requires learning media that is concrete and aligned with the characteristics of students, especially in PAI subjects and Taharab material. The aims of this study were (1) to develop autoplay-based interactive learning media for PAI subjects and Class II SD Taharab subject matter and (2) to determine the validity of autoplay-based interactive learning media. The research method used is research and development using the ADDIE development model. Stages of research using the ADDIE model. The results showed that autoplay-based interactive learning media for PAI subjects and morals in thabarab material were stated to be very valid with an average of 0.847. Validation was carried out by expert lecturers and Islamic education and ethics subject teachers. Based on these results, interactive learning media based on autoplay can be used in learning.*

**Keywords :** *Development, Interactive Learning Media; Autoplay*

**Abstrak :** Berdasarkan karakteristik anak sekolah dasar menurut teori perkembangan Piaget, anak usia 7-11 tahun berada dalam aktivitas konkret. Siswa kelas II SDN 04 Balimbing memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang konkrit sesuai dengan karakteristik siswa khususnya pada mata pelajaran PAI dan materi Taharah. Tujuan penelitian ini adalah (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis autoplay untuk mata pelajaran PAI dan budi pekerti kelas II SD tentang Taharah dan (2) mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis autoplay. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian menurut model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan validitas media pembelajaran interaktif berbasis autoplay diperoleh rata-rata 0,847. Validasi dilakukan oleh dosen dan guru yang berpengalaman dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis autoplay dapat digunakan untuk pembelajaran.

**Kata Kunci :** Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif; Autoplay

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau komunikasi interaktif (Setiawan, 2019). Revolusi Industri 4.0 ditandai dengan digitalisasi canggih dan integrasi manufaktur industri, proses logistik, dan penggunaan internet. Perkembangan ini memberikan perubahan secara signifikan bagi seluruh sektor kehidupan tak terkecuali sektor pendidikan terutama media pembelajaran (Miguel, 2018). Media pembelajaran merupakan bagian dari pembelajaran yang memiliki tugas yang sangat penting. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini, selengkap dan sejelas apapun komponen lainnya, tanpa penggunaan media yang tepat komponen tersebut tidak ada artinya dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam pengembangannya media pembelajaran telah banyak mengalami perubahan menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian yang dilakukan Susandi (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *autoplay* valid dan respon siswa sangat baik, sehingga pembelajaran berbasis *autoplay* sangat menarik. Hal tersebut diperoleh dari hasil validasi media dan deskripsi hasil respon siswa. Khusnuridlo (2018) juga mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran *autoplay* media studio dan *focusky* pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas VII SMP berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dibanding dengan pembelajaran secara konvensional.

Temuan Salehudin (2020) juga mengemukakan penggunaan multimedia berbasis *autoplay* memiliki daya tarik, efisiensi, keandalan, stimulasi dan pembaruan yang sangat baik dan memuaskan. Sehingga dapat digunakan untuk Pendidikan Profesi Guru (PPG) untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Sejalan dengan penelitian tersebut, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer dan multimedia berbasis *autoplay* valid dan layak digunakan, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dari penelitian di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif memiliki daya tarik, efisien, dan dapat menarik perhatian siswa yang membuat siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dan *need analysis* dengan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Balimbing. Diperoleh informasi bahwa Sekolah memiliki fasilitas yang memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang menarik. Namun, guru lebih sering menjelaskan materi secara lisan dan lebih jarang

mengubah lingkungan belajar. Guru memegang kendali dalam menjelaskan materi melalui ceramah, media yang digunakan saat ini kebanyakan menggunakan papan tulis dan hanya sesekali powerpoint dan koran. Namun, kurangnya keragaman dalam lingkungan belajar yang digunakan melemahkan motivasi siswa dalam belajar mengajar. Khususnya pada materi Thaharah yang mensyaratkan demonstrasi untuk menunjukkan metode Thaharah, yang mengharuskan adanya gambar dan video pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa. (Erniyenti, wawancara *pra-riset*, 11 Oktober 2021).

Untuk mengatasi masalah di atas, guru harus dapat menggunakan media belajar yang sesuai agar siswa dapat mencapai keterampilan belajar yang dibutuhkan. Terlebih dalam perkembangan revolusi industri 4.0 saat ini, menuntut sumber daya pendidik untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan inovasi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, kondusif dan selaras dengan karakteristik siswa yaitu dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk mengembangkan dan menggunakan sumber belajar yang dapat membantu siswa dan guru memahami, merumuskan dan mempraktekkan konsep. Lingkungan belajar ini bertujuan untuk memastikan pembaharuan pembelajaran di kelas.

Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* ini dikembangkan karena kebutuhan peserta didik dalam pemahaman pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* ini merupakan media pembelajaran yang menggunakan *software autoplay studio 8*. Lebih jelas Endro (2005) mengatakan *autoplay* adalah perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai jenis media seperti gambar, audio, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Sehingga melalui media ini peserta didik dapat memahami dan mendemonstrasikan materi dengan baik. Karena didukung dengan multimedia yang dapat menunjang pemahaman peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *autoplay* telah banyak diteliti dan dipraktekkan. Berbagai riset menunjukkan kelayakan dari pengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis *autoplay*. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan siswa di SDN 04 Balimbing, 75% siswa menyatakan guru PAI dan Budi Pekerti jarang menggunakan laptop dan video pembelajaran. 80% siswa menyatakan bahwa “penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan membuat belajar menjadi lebih menyenangkan”. Dalam pembelajaran,

aktifitas peserta didik cenderung pasif, untuk mendemonstrasikan materi yang bersifat praktek karena tidak ada contoh nyata yang bisa ditiru.

Dalam beberapa penelitian sudah ada yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, namun belum ada yang mengembangkan pada materi thaharah khususnya wudhu' untuk kelas II SD berdasarkan kerangka konsep kemampuan berpikir yang mencakup 3 ranah kemampuan siswa yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Sehingga perlu rasanya media ini untuk dikembangkan, dengan tampilan kegiatan seluruh pembelajaran (pendahuluan, inti dan penutup). Maka dari itu tujuan penelitian ini (1) untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD materi thaharah dan (2) untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.

## METODE

Penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian dan pengembangan, yang tujuannya adalah untuk mengembangkan dan memverifikasi informasi dan peristiwa dengan menggunakan metode ilmiah. Menurut Sukmadinata (2009), suatu proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau melengkapi produk yang sudah ada yang dapat dipertimbangkan adalah pengertian dari penelitian dan pengembangan. Untuk menghasilkan penelitian produk tertentu. Perlu analisis dan pengujian keefektifan produk tersebut agar dapat bekerja di masyarakat luas (Sugiyono, 2013). Produk yang dikembangkan fokus pada produk pendidikan dan peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran PAI dan akhlak, khususnya materi Thaharah (Wudhu'). Penelitian dilakukan di SDN 04 Balimbing pada rentang waktu September-Oktober 2021.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari 5 tahapan yaitu : *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi). Namun pada penelitian ini karena keterbatasan waktu hanya sampai kepada tahap pengembangan. Subjek evaluasi, dilakukan penilaian terhadap produk yang dibuat. Penilaian tersebut dilakukan oleh dua orang dosen ahli (media dan materi) dan satu guru mata pelajaran PAI dan Pekerti. Domain yang diukur menentukan tingkatan validitas isi (*content related*). Hal ini dikarenakan

instrumen pengukuran, misalnya berupa tes atau angket dibuktikan valid jika ahli meyakini bahwa instrumen tersebut mengukur penguasaan kemampuan yang didefinisikan dalam domain ataupun juga konstruk psikologi yang diukur. Untuk mengetahui ini, dapat digunakan indeks validitas, diantaranya dengan indeks yang diusulkan oleh Aiken's V dalam (Sugiharni, 2018). Indeks validitas butir yang diusulkan Aiken ini dirumuskan sebagai berikut:

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V= indeks kesepakatan rater mengenai validitas butir

s = r – lo (r = skor kategori pilihan rater dan- lo =skor terendah dalam kategori penyekoran

∑S = Total keseluruhan dari selisih antara skor yang diberikan oleh pakar dengan skor terendah rating kepentingan

n = Jumlah pakar yang terlibat (banyak rater)

c = Jumlah pilihan skor rating kepentingan

Hasil yang diperoleh dapat diterprestasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1** Rentangan Pengkategorian Validitas Butir Instrumen

| Kriteria      | Range Persentase (%) |
|---------------|----------------------|
| Sangat Valid  | 0,8-1,000            |
| Valid         | 0,6-0,799            |
| Cukup         | 0,4-0,599            |
| Rendah        | 0,2- 0,399           |
| Sangat Rendah | < 0,200              |

Sumber: (Koestoro, 2006 dalam Sugiharni, 2018)

## HASIL

### 1. Pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD materi thaharah

Pada tahap analisis dilakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah di SDN 04 Balimbing pada 11 dan 18 Oktober 2021.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, pendidik masih secara konvensional mengajar dengan papan tulis, poster dan beberapa kali menggunakan *power point* dengan tampilan tulisan yang sangat sederhana. Sehingga siswa tidak dapat sepenuhnya memahami materi, serta kesulitan guru membuat media pembelajaran khususnya materi thaharah bab wudhu. Sementara alat dan fasilitas sekolah memungkinkan seorang guru untuk menyajikan materi dengan menarik.

Dalam proses pembelajaran di kelas, penulis melihat siswa kurang antusias sehingga ada yang melakukan kegiatan sendiri dan mengganggu temannya. Karena siswa adalah siswa sekolah dasar, mereka membutuhkan media yang membangkitkan semangat siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar. Berdasarkan hal tersebut dikembangkan lingkungan belajar interaktif berbasis pemutar otomatis untuk pembelajaran PAI dan fungsi-fungsi dalam materi thaharah. Media ini dimaksudkan agar pembelajaran lebih terarah dan menarik. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi aktif dan dapat mempresentasikan serta mempraktekkan materi ajar seperti materi thahara khususnya bab wudhu.

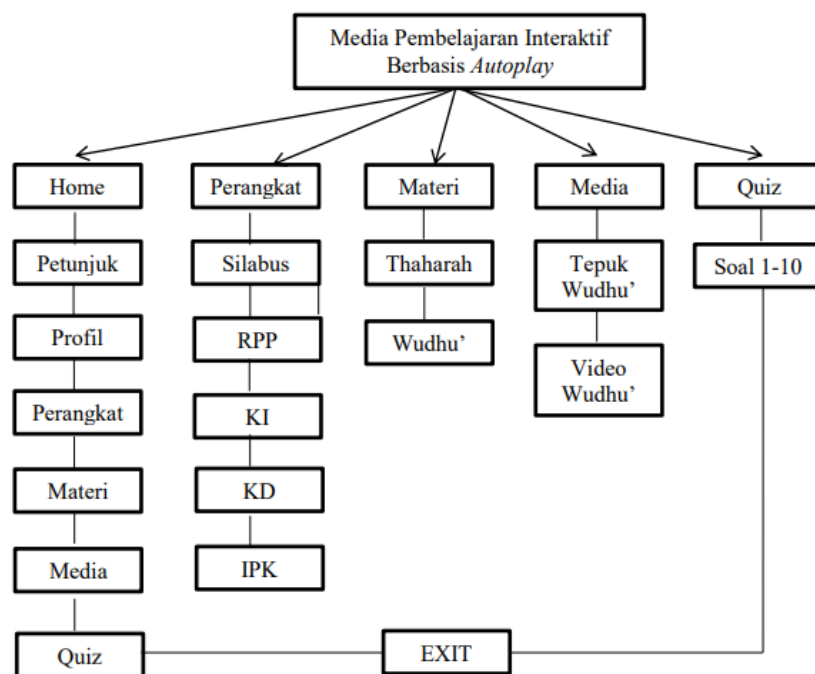
Pada tahap ini juga dilakukan wawancara dengan guru PAI di SDN 04 Balimbing pada tanggal 11 dan 18 oktober 2021, diperoleh informasi bahwa di sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai, setiap kelas memiliki proyektor infokus dan sekolah juga memiliki laptop dan komputer yang bisa digunakan oleh guru maupun siswa. Namun di sekolah tersebut belum memiliki media pembelajaran yang memadai untuk pembelajaran PAI. Sehingga dalam proses pembelajaran guru menggunakan papan tulis sebagai media pembelajaran, hanya beberapa kali menggunakan *power point* dengan tampilan sederhana. Di samping itu berdasarkan wawancara dengan siswa pada 18 Oktober 2021 mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa masih belajar monoton. Sehingga siswa kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran.

Analisis karakteristik siswa ini dilakukan dengan cara menganalisis tahap perkembangan siswa Sekolah Dasar Kelas II sesuai dengan teori perkembangan Piaget, siswa berusia 7-11 tahun berada pada tahap operasi konkrit. Pada tahap ini anak akan dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa-peristiwa dan mengklasifikasikan benda-benda dalam bentuk-bentuk yang berbeda, namun belum bisa problem yang abstrak. Operasi konkret ini merupakan tindakan mental yang bisa dibalikkan yang berkaitan dengan obyek konkret nyata.

Dari analisis gaya belajar siswa di kelas tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa di kelas II kebanyakan memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran interaktif berbasis *Autoplay* yang dapat merangsang kemampuan psikomotorik dan visual siswa untuk membantu mereka lebih memahami mata pelajaran.

Pada tahap *design* dalam rancangan ini diidentifikasi program yang akan ditentukan. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yakni materi thaharah bab wudhu'. Pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk mampu menyebutkan syarat, rukun dan sunnah wudhu' serta hal-hal yang membatalkan wudhu', mempraktekkan wudhu' dan do'a sesudah wudhu'. Setelah melihat kesesuaian program dengan materi, lihat kesesuaian program dengan tujuan. Berdasarkan analisis siswa, ditemukan bahwa gaya belajar siswa berbeda, sehingga lingkungan belajar interaktif berdasarkan pengulangan otomatis digunakan untuk menjelaskan perbedaan tersebut.

Pengumpulan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart*. *Flowchart* ini akan digunakan sebagai panduan merancang *storyboard*. *Flowchart* adalah alur program yang dibuat dimulai dari pembuka (*start*), isi, sampai keluar (*exit/quit*).

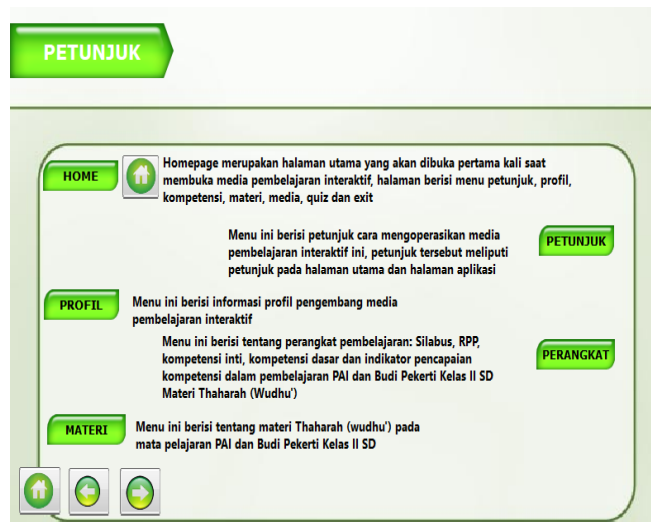


**Gambar 1** *Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Buat papan cerita. Storyboard adalah deskripsi yang mencakup penjelasan visual dan audio untuk setiap tindakan dalam diagram alir media. Kolom papan cerita mewakili tampilan di layar.



Gambar 2 *Homepage* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*



Gambar 3 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*



Gambar 3 Halaman Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Pada tahap pengembangan produk yang sudah dirancang, selanjutnya dilakukan validasi oleh 2 orang dosen ahli dan 1 orang guru PAI.

## 2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Tabel 2 Hasil Validasi Media

| No. | Aspek Penilaian           | Penilaian    |                     |
|-----|---------------------------|--------------|---------------------|
|     |                           | Rata-rata    | Kategori            |
| 1.  | Aspek Kelayakan Isi       | 0,841        | Sangat Valid        |
| 2.  | Aspek Kelayakan Penyajian | 0,848        | Sangat Valid        |
| 3.  | Aspek Kelayakan Bahasa    | 0,861        | Sangat Valid        |
|     | Rata-rata                 | <b>0,847</b> | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan hasil validasi media yang divalidasi oleh 3 orang validator, dapat diketahui bahwa media secara umum adalah 0,847 dengan kategori sangat valid. Dari aspek yang dinilai dapat diketahui rata-rata nilai aspek kelayakan isi 0,841, aspek kelayakan penyajian 0,848, dan aspek kelayakan bahasa 0,861. Pengolahan data berdasarkan indeks aiken V dengan rentangan pengkategorian hasil validitas instrumen RPP berdasarkan pendapat Koestoro dimana nilai  $< 0,200$  dengan kategori sangat rendah, 0,2– 0,399 dengan kategori rendah, 0,4–0,599 dengan kategori cukup, 0,6–0,799 dengan kategori valid dan 0,8–1,000 dengan kategori sangat valid.

## PEMBAHASAN

### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD Materi Thaharah

Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah merupakan materi yang bersifat abstrak. Sementara, anak pada usia SD memerlukan bentuk konkret atau nyata agar dapat memahami sesuatu. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan Piaget (dalam Marinda, 2020) bahwa Anak usia 7-11 tahun mengalami perkembangan aktivitas konkrit. Artinya anak memiliki pemikiran logis yang dapat diterapkan pada masalah-masalah konkrit. Ketika anak-anak menghadapi sesuatu antara pemikiran dan persepsi, mereka mungkin memilih pilihan logis dan bukan pilihan perseptual selama masa ini, seperti yang dilakukan anak-anak praoperasional. Di era digital dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, anak usia sekolah dasar sudah bisa dan memang menggunakan perangkat-perangkat teknis seperti handphone, laptop, komputer dan lain-lain.

Media pembelajaran juga harus sesuai dengan gaya belajar siswa. Menurut Potter 2006 (dalam Mufidah, 2017) secara umum gaya belajar manusia dikategorikan dalam 3 kelompok yaitu (1) visual, yaitu gaya belajar yang menitikberatkan pada penglihatan. Artinya siswa dengan gaya belajar ini melihat bukti-bukti konkret terlebih dahulu agar mengerti apa yang dipelajari, (2) Auditori, yaitu gaya belajar yang mengandalkan pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya. Gaya belajar seperti ini benar-benar menempatkan pendengaran sebagai alat utama menyerap informasi. (3) Kinestetik, yaitu gaya belajar yang mengharuskan siswa menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar ia bisa mengingatnya. Berdasarkan hal tersebut dirancanglah sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah. Media ini dirancang agar pembelajaran lebih terarah dan konkret. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* menyajikan materi thaharah bab wudhu' pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SD. Materi dalam media dikembangkan berdasarkan silabus kurikulum 2013 yang digunakan guru PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Balimbing. Dengan memperhatikan KI, KD dan indikator, sehingga dihasilkan rancangan media yang sesuai dengan indikator yang diharapkan.

## 2. Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Media pembelajaran yang dikembangkan dikategorikan sangat valid sehingga dapat diimplementasikan pada uji coba terbatas di kelas II SDN 04 Balimbing. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* secara teknis sudah memiliki tampilan yang menarik dengan jenis huruf, tulisan, gambar dan animasi yang menarik dan bervariasi. Di samping itu media juga diiringi dengan musik yang cocok untuk siswa SD dan media juga menampilkan video yang cocok untuk siswa SD khususnya materi thaharah dalam hal ini video yang termuat dalam media adalah tepuk wudhu' dan tata cara berwudhu'. Bahasa yang digunakan dalam media adalah bahasa yang baik dan benar, serta bahasa yang mudah dipahami oleh siswa tingkatan Sekolah Dasar. Bahasa yang digunakan juga sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, dengan struktur kalimat yang jelas dan sederhana dan mudah dipahami.

Validitas adalah ukuran yang menunjukkan derajat keabsahan suatu alat ukur. Validitas perangkat menunjukkan bahwa hasil pengukuran menggambarkan aspek pengukuran. Validitas sebenarnya merujuk pada hasil penggunaan suatu instrumen, suatu instrumen dikatakan valid apabila benar-benar mengukur aspek yang diukur. (Sukmadinata, 2009).

Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* sudah sangat valid untuk dapat digunakan dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan penilaian validator, sebagai berikut: (1) Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* telah sesuai dengan silabus, KI, KD, dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan di sekolah; (2) Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dapat bermanfaat bagi guru dan siswa; (3) Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena tampilan yang menarik dan tidak membosankan.

Selaras dengan hal tersebut, Mahesti & Koeswanti (2021) menemukan bahwa penyajian lingkungan belajar yang menarik dapat memotivasi siswa untuk belajar dan bahasa yang komunikatif memudahkan siswa untuk memahami mata pelajaran. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan yang sederhana, tampilan yang menarik dan kejelasan penyajian materi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga dipertegas dengan pernyataan (Dwiningsih, Sukarmin & Rahma, 2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus memiliki fokus yang jelas pada tujuan pembelajaran, indikator dan kompetensi dasar peserta didik. Dwiqi, Sudatha & Sukmana (2020) juga menegaskan

bahwa kejelasan dan keterkaitan antara media pembelajaran dengan indikator, tujuan dan materi harus menjadi perhatian dan pertimbangan seorang guru ketika memilih dan menggunakan media dalam pembelajaran di kelas agar media tersebut digunakan. lebih . efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas II SDN 04 Balimbing pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti materi thaharah dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah di SDN 04 Balimbing dikembangkan dengan model ADDIE.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah di SDN 04 Balimbing dinyatakan sangat valid berdasarkan analisis aiken dengan rata-rata media secara umum adalah 0,847 dengan kategori sangat valid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dwiningsih, K., Sukarmin, M., & Rahma, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran kimia menggunakan media laboratorium virtual berdasarkan paradigma pembelajaran di era global. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 156-176.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Endro, S. d. (2005). *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*. Yogyakarta: Gava Media.
- Khusnuridlo, M. H. (2018). Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio Dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Vii Di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember. *Indonesian Journal Of Islamic Teaching*, 01, 61-78.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30-39.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Gean Piaget dan Problematikanya pada anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13, No. 1.

- Miguel, L. (2018). Industry 4.0 and the digital society: concepts, dimensions and envisioned benefits. *Proceedings of the 12th International Conference on Business*.
- Mufidah, L. L. (2017). Memahami Gaya Belajar untuk Meningkatkan Potensi Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 1 no. 2.
- Salahudin, E. N. (2020). User Experience (Ux) Of Multimedia; Program Of Auto Play Media Studio For Teacher Professional Education (PPG). *Abjadia : International Journal of Education*, 5 (02), 111-121.
- Setiawan, I. (2019). Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Di Kota Pontianak. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan*, 1(1), 1-14.
- Sugiharni, N. W. (2018). Validasi Butir Instrumen Evaluasi Model Alkin Menggunakan Formula Aiken. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susandi, S. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Fiqih Berbasis Multimedia Menggunakan Aplikasi Autoplay Studio 8. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 241-247.