



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI
DI SDN 04 BALIMBING**

TESIS

Ditulis sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister (S-2)

Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh

FIRZA ERISA

NIM. 1802032010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : Firza Erisa
NIM : 1802032010
Prodi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan bahwa tesi yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SDN 04 BALIMBING**” adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Batusangkar, Agustus 2022

Firza Erisa

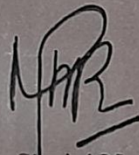
NIM. 1802032010

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing tesis atas nama FIRZA ERISA, NIM 1802032010 dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SDN 04 BALIMBING"** memandang bahwa tesis yang bersangkutan telah memenuhi syarat untuk munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

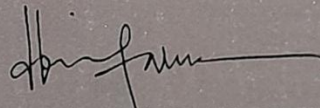
Pembimbing I



Dr. Sirajul Munir, M.Pd
NIP. 19740725 199903 1 003

Batusangkar, Juli 2022

Pembimbing II

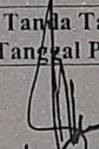
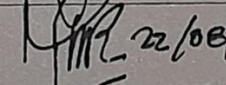
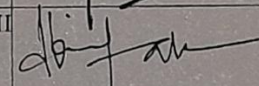
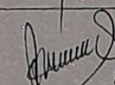



Dr. Lita Saqi Muchlis, M.Kom
NIP. 19780122 200801 2 017

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis atas nama **Firza Erisa**, NIM **1802032010** dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SDN 04 BALIMBING** telah diuji dalam Munaqasyah Program Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2022.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan selanjutnya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan dan Tanggal Persetujuan
1	Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd. NIP. 19660914 199203 2 003	Ketua Sidang	
2	Dr. Sirajul Munir, M.Pd. NIP. 19740725 199903 1 003	Pembimbing I	 21/08/22
3	Dr. Lita Sari Mukhlis, M. Kom NIP. 19780122 200801 2 017	Pembimbing II	
4	Dr. Fadriati, M.Ag NIP. 19691109 199803 2 002	Penguji Utama I	 21/08-2022
5	Dr. M. Haviz, M.Si NIP. 19800425 200901 1 010	Penguji Utama II	

Batusangkar, Agustus 2022



Direktur Pascasarjana
UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd.
NIP. 19660914 199203 2 003

Halaman Persembahan

Alhamdulillah rabbil'alaminin terucap syukur dari lidah yang kadang salak dalam berucap. Tertunduk dalam langkah perjalanan luar biasa ini. Masha Allah terima kasih atas segala arugerah dan karunia-Mu dalam jalan juangkan yang penuh liku ini. Tiuk juang dengan jrit dan peluh yang tak terbiang, bertuah pencapaian yang kuharapkan.

Karya ini kapersuibahkan untuk orang-orang terhobat yang menemani perjalanan ini dan menghadirkanku dalam setiap do'a dan perhal hidupnya.

TERIMA KASIH

Teruntuk malaika tak bersayapku *mama tercinta Agustri warnis dan ayahanda tercinta Haris Ahmadzani, semoga Allah tempatkan di tempat nan mulia dan bahagia di alam sana.

Teruntuk suami tercinta *Gunawan Sanutra, S.Pd yang selalu menemani berjuang, mendengar keluh kesah, memberi semangat dan selalu menguatkan. Teruntuk anakku tercinta Sultan Alif Al Ghafi yang sudah menemani usaha berjuang menyelesaikan studi ini.

Teruntuk penci yang selalu menjadi orang tua, sahabat dan segala hal menemani perjuanganku. Teruntuk Ibu As yang sudah mensupport untuk melanjutkan pendidikan. Dan teruntuk seluruh keluarga, sahabat dan teman yang selalu mensupport baik dari segi moral dan materi. Terima kasih yang tiada tara.

Terima kasih untuk seluruh dosen yang selalu mengajari, mendidik dan membinaiku, semoga ilmu yang diberikan menjadi manfaat bagi siapa pun. Terima kasih untuk Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag, M.Pd sebagai pembimbing akademik, Bapak Dr. Saharmon, M.A sebagai Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam, Bapak Dr. Sirajul Munir, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian studi. Ibu Dr. Fadriati, M.Ag sebagai penguji I dan Bapak Dr. M. Haviz, M.Si sebagai penguji II yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan karya ini.

Terima kasih untuk *stakeholder* UPT SDN 21 Balimbing yang selalu mengayomi dan memberikan pengalaman, masukan dan nasehat serta mendukung terselesainya studi ini. Dan terima kasih juga untuk *stakeholder* UPT SDN 04 Balimbing yang sudah memberikan sarana dan prasarana yang mendukung untuk terlaksananya penelitian.

Masha Allah
Alhamdulillah wa syukurillah



* Firza Erisa, M.Pd *

CURRICULUM VITAE

Firza Erisa, M.Pd



Pendidikan

- * TK Islam Qurrata 'Ayun
- * Sekolah Dasar Negeri 35 Batipuh
- * MTsS PP Al-Harbi
- * MAS PP Al-Harbi
- * S1 Institut Agama Islam Negeri Batusangkar
- * S2 UIN Mahmud Yunus Batusangkar

Data Pribadi

Nama : Firza Erisa
TTL : Panti, 04 September 1996
Agama : Islam
Status : Sudah Menikah
Jenis Kelamin : Perempuan
Warga Negara : Indonesia
Nama Orang Tua
Ayah : Haris Ahmandani (Alm)
Ibu : Agustri Warnis (Almh)
Nama Suami : Gunawan Saputra, S.Pd
Nama Anak : Sultan Alif Al Ghafi
Pekerjaan : Guru PAI UPT SDN 21 Balimbing
Motto : Ilmu adalah kunci emas kehidupan
namun ilmu tanpa iman percuma
sama saja dengan nol.

Jor. Panti, Nag. Rambatan, Kec. Rambatan

081266518104

firzaerisa34@gmail.com

Pengalaman Organisasi

- Sekretaris Umum HMJ PAI IAIN Batusangkar Periode 2016
- Kabid Agama UKM Sanggar Kaligrafi Al-Jauhar Periode 2016
- Kabid Kominfo UKM Seni Tilawah Al-Qur'an Periode 2015
- Sekretaris Umum IKAPPMA
- Anggota Bidang Agama FORSIMA PAI Se-SUMATERA

Seminar dan Pelatihan

- Pelatihan Broadcasting dan Jurnalistik
- Pelatihan Aplikasi Komputer
- Seminar Nasional "Kajian Filosofis dan Implementatif Kurikulum 2013 dan Kurikulum PTKI"
- Implementasi Kurikulum Merdeka

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah Swt. yang senantiasa mencurahkan nikmat, rahmat dan hidayahNya kepada setiap hamba. Dengan segala anugerah ilmu yang Allah berikan sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Balimbing. Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad saw. yang telah berjuang mengubah masa kejahiliahn kepada masa yang cerah dengan ilmu pengetahuan.

Tesis ini disusun sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada program Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar. Dalam penyelesaian penelitian ini peneliti banyak mendapatkan bimbingan dan arahan. Dengan demikian ucapan terimakasih dan penghargaan peneliti sampaikan kepada::

1. Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan Ibu Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd. sebagai Direktur Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberikan fasilitas belajar selama menjalani perkuliahan dan penyusunan tesis di UIN Mahmud Yunus Batusangkar
2. Bapak Dr. Suharmon, M.A. sebagai Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam Program Pasca Sarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar yang telah memberi kesempatan kepada penulis dalam menyelesaikan tesis ini.
3. Bapak Dr. Sirajul Munir, M.Pd. sebagai pembimbing I dan Ibu Dr. Lita Sari Muchlis, M.Kom. selaku pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan dan motivasi sehingga peneliti menyelesaikan Tesis ini.

4. Ibu Dr. Fadriati, M.Ag sebagai penguji I dan Bapak Dr. M. Haviz, M.Si sebagai penguji II yang telah memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan tesis ini.
5. Bapak Dr. Ridwal Trisoni, S.Ag, M.Pd sebagai pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian studi.
6. Bapak/Ibu Dosen Pascasarjana UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan tenaga kependidikan yang telah membantu dalam kelancaran perkuliahan.
7. Kepala UPT SDN 04 Balimbing dan majelis guru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Teristimewa kepada Ayahanda Haris Ahmandani dan Ibunda Agustri Warnis tersayang, nenek tercinta Rasuna, suami tercinta Gunawan Saputra, S.Pd, anak tercinta Sultan Alif Al Ghafi dan semua keluarga yang memberikan dukungan moril maupun materil.
9. Teman-teman Pasca Sarjana Pendidikan Agama Islam UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan semua pihak yang mendukung dalam penyelesaian tesis ini

Akhirnya, kepada Allah Swt. peneliti berserah diri. Semoga bantuan, motivasi, bimbingan, masukan serta nasehat dari berbagai pihak menjadi amal ibadah yang ikhlas hendaknya dan dibalas oleh Allah Swt. dengan sebaik-baiknya balasan. Kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan, demi perbaikan di masa yang akan datang.

Batusangkar,

2022

Penulis



Firza Erisa

NIM. 1802032010

ABSTRAK

FIRZA ERISA, NIM 1802032010 judul tesis “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SDN 04 BALIMBING”. Program Studi Pendidikan Agama Islam Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini bertolak dari permasalahan yang terjadi di lapangan, masih ada guru yang menggunakan media papan tulis dan hanya beberapa kali menggunakan media pendukung dalam pembelajaran, dan belum bervariasi media pembelajaran. Sementara perkembangan teknologi menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Berdasarkan karakteristik siswa SD yang selaras dengan teori perkembangan Piaget anak usia 7-11 tahun berada pada fase operasional konkret. Siswa kelas II di SDN 04 Balimbing memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Sehingga membutuhkan media pembelajaran yang konkret dan selaras dengan karakteristik siswa, khususnya pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD materi thaharah dan untuk mengetahui dan praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan penelitian menggunakan model ADDIE adalah : (1) *Analysis*, analisis kebutuhan; (2) *Design*, perancangan dan pembuatan produk menggunakan *software autoplay studio 8* dengan langkah perancangan media : Mengidentifikasi dan menganalisis judul, tujuan dan materi pembelajaran yang dituangkan dalam garis besar program media (GBPM), Pengumpulan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart*, Membuat storyboard, Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan, *Programing*, dan *Finishing*; (3) *Development*, menghasilkan produk media dan memvalidasi produk; (4) *Implementation*, penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada kelas II SDN 04 Balimbing dan uji praktikalitas media; (5) *Evaluation*, evaluasi formatif dan sumatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* mata pelajaran PAI dan Budi pekerti materi thaharah dinyatakan sangat valid dengan rata-rata 0,847. Validasi dilakukan oleh dosen ahli dan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Kemudian hasil uji coba praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* materi thaharah yang dilakukan di SDN 04 Balimbing dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* sangat praktis dengan persentase 92,38 %. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dapat digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

FIRZA ERISA, NIM 1802032010 the title of the thesis "DEVELOPMENT OF AUTOPLAY-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON PAI AND CHARACTERISTICS LESSONS AT SDN 04 BALIMBING". Islamic Religious Education Study Program Postgraduate Program at the State Islamic Institute of Batusangkar.

This study departs from the problems that occur in the field, there are still teachers who use blackboard media and only use supporting media in learning a few times, and have not varied learning media. Meanwhile, technological developments require teachers to be more creative and innovative in learning. 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. Second grade students at SDN 04 Balimbing have visual and kinesthetic learning styles. So it requires concrete learning media and in harmony with the characteristics of students, especially in PAI and Budi Pekerti subjects in taharah material. The purpose of this study was to develop an interactive learning media based on autoplay in PAI and Budi Pekerti Class II SD material for taharah and to determine the practicality of interactive learning media based on autoplay.

The research method used is research and development using the ADDIE development model. The stages of research using the ADDIE model are: (1) Analysis, needs analysis; (2) Design, design and manufacture of products using autoplay studio 8 software with media design steps: Identifying and analyzing titles, objectives and learning materials as outlined in the media program outline (GBPM), Collecting materials and ideas to create flowcharts, Creating storyboards, Gathering the necessary materials, programming, and finishing; (3) Development, producing media products and validating products; (4) Implementation, application of autoplay-based interactive learning media in class II SDN 04 Balimbing and media practicality test; (5) Evaluation, formative and summative evaluation.

The results showed that the interactive learning media based on autoplay for PAI subjects and good manners for taharah material was declared very valid with an average of 0.847. Validation was carried out by expert lecturers and PAI subject teachers and Budi Pekerti. Then the results of the practical test of interactive learning media based on autoplay for taharah material carried out at SDN 04 Balimbing it can be concluded that interactive learning media based on autoplay is very practical with a percentage of 92.38%. Based on these results, interactive learning media based on autoplay can be used in learning.

DAFTAR ISI

COVER	
PERNYATAAN KEASLIAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
F. Pentingnya Pengembangan	9
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	12
a. Media Pembelajaran	12
b. Media Pembelajaran Interaktif.....	17
c. <i>Autoplay</i>	19
2. Hakikat Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar	23

a. Hakikat Pembelajaran.....	23
b. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar	24
c. Materi Thaharah	26
B. Penelitian yang Relevan	31
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	35
B. Model Pengembangan.....	35
C. Prosedur Pengembangan	36
D. Subjek Uji Coba	41
E. Jenis Data.....	41
F. Instrumen Penelitian	41
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	71
C. Keterbatasan Penelitian	78
BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan.....	80
B. Implikasi	80
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Aspek Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	41
Tabel 2. Nilai Angket Respon.....	43
Tabel 3. Nilai Lembar Observasi	44
Tabel 4. Teknik Pengumpulan Data.....	44
Tabel 5. Rentangan Pengkategorian Validitas Butir Instrumen	46
Tabel 6. Kategori Derajat Pencapaian.....	47
Tabel 7. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	54
Tabel 8. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	58
Tabel 9. Hasil Validasi Instrumen RPP.....	64
Tabel 10. Hasil Validasi RPP.....	64
Tabel 11. Hasil Validasi Instrumen Media	65
Tabel 12. Hasil Validasi Media.....	66
Tabel 13. Hasil Validasi Instrumen Angket Respon.....	66
Tabel 14. Hasil Validasi Angket Respon Guru	67
Tabel 15. Hasil Validasi Angket Respon Siswa.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prosedur Penelitian.....	39
Gambar 2. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	53
Gambar 3. Tampilan <i>Software Autoplay Studio 8</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 2. Lembar Validasi Instrumen RPP
- Lampiran 3. Hasil Analisis Validasi Instrumen RPP
- Lampiran 4. Lembar Validasi RPP
- Lampiran 5. Hasil Analisis Lembar Validasi RPP
- Lampiran 6. Hasil Validasi Instrumen Media Pembelajaran
- Lampiran 7. Hasil Analisis Validasi Instrumen Media Pembelajaran
- Lampiran 8. Kisi-kisi Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*
- Lampiran 9. Lembar Validasi Media Pembelajaran
- Lampiran 10. Hasil Analisis Validasi Media Pembelajaran
- Lampiran 11. Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Guru
- Lampiran 12. Hasil Analisis Validasi Instrumen Angket Respon Guru
- Lampiran 13. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Angket Respon Guru
- Lampiran 14. Angket Respon Guru
- Lampiran 15. Hasil Analisis Angket Respon Siswa
- Lampiran 16. Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Siswa
- Lampiran 17. Hasil Analisis Validasi Instrumen Angket Respon Siswa
- Lampiran 18. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Angket Respon Siswa
- Lampiran 19. Angket Respon Siswa
- Lampiran 20. Hasil Analisis Angket Respon Siswa
- Lampiran 21. Daftar Hadir Siswa
- Lampiran 22. Dokumentasi
- Lampiran 23. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*
- Lampiran 24. Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*
- Lampiran 25. Surat Penelitian
- Lampiran 26. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman globalisasi ditandai pesatnya perkembangan produk dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan terus berkembang juga seiring dengan kemajuan teknologi informasi. Pendidikan sejatinya selaras dengan perkembangan zaman agar memperoleh kemajuan (Purwanto, 2016). IT atau *information technology* berkontribusi dalam penyebaran materi informasi ke seluruh dunia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat merambah seluruh sektor kehidupan, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi informasi ke dalam dunia pendidikan telah menciptakan pengaruh besar. Dengan pemanfaatan kecanggihan teknologi informasi, mutu dan efisiensi pendidikan dapat ditingkatkan (Darmawan, 2011: 11).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memasuki era revolusi industri 4.0 atau komunikasi interaktif (Roger, 2011). 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). Lebih lanjut, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar (Arsyad, 2011).

Proses belajar dan pembelajaran yang dihadirkan idealnya membuat siswa aktif dengan adanya interaksi yang baik dalam setiap komponen pendidikan didukung oleh media yang bisa digunakan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu yang menjadi penghubung hal tersebut adalah teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi dan pendidikan saling

berhubungan, bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Teknologi pendidikan merupakan studi dan etika praktis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Tujuan utamanya masih tetap untuk memfasilitasi pembelajaran (agar efektif, efisien dan meningkatkan kinerja) (AECT, 2004).

Pembelajaran ditandai oleh adanya interaksi antara komponen pendidikan. Misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen-komponen guru, metode, media, perlengkapan, peralatan, dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Komponen guru berinteraksi dengan komponen-komponen peserta didik, metode, media pembelajaran, dan unsur tenaga kependidikan lainnya yang terarah dan berupaya mencapai tujuan pengajaran. Demikian seterusnya, semua komponen dalam sistem pengajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Hamalik, 2004: 5)

Diantara komponen yang berperan adalah media pembelajaran. Menurut *Association For Education And Communication Technology* (AECT) yang dikutip oleh Hamzah B. Uno (2010: 121) menyatakan bahwa media apabila dikaitkan dengan pembelajaran maka dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pendidik kepada peserta didik. Hal yang sama dikemukakan sebelumnya oleh Briggs yang menyatakan media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Pembelajaran yang baik idealnya memiliki stimulus dan respon yang baik juga, maka media yang digunakan sejatinya harus interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan

suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian (Arsyad, 2011: 36). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai fungsi yang sangat menentukan. Keberhasilan pencapaian tujuan sangat ditentukan oleh komponen ini, bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat di implementasikan melalui media yang tepat, maka komponen-komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam kurikulum 2013 peran guru dalam aktifitas pembelajaran tidak hanya monoton menyampaikan ilmu pengetahuan, namun juga berperan dalam mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, merancang pembelajaran yang efektif dan bermakna, serta mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Mulyasa, 2013: 104). Hal ini menuntut kreatifitas guru agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik. Salah satu ciri aspek kreatifitas guru adalah dengan pembuatan media pembelajaran.

Fungsi dan manfaat dari media adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media yang ditampilkan oleh guru diharapkan bisa menarik perhatian peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. Maka dari itu dalam proses pembelajaran di sekolah diperlukan adanya pembaharuan untuk menjadikan proses pembelajaran tersebut lebih menyenangkan dari sekedar adanya penyajian materi secara konsep.

Dalam pengembangannya media pembelajaran telah banyak mengalami perubahan menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian yang dilakukan Pratama dan Agung (2017) 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. (Arda, 2015; Maulana dkk, 2019; Febriani, 2019). 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 telah adanya fasilitas yang disediakan sekolah yang dapat digunakan guru untuk menyajikan materi dengan menarik. Namun, guru lebih sering menjabarkan materi dengan verbal dan jarang bervariasi media pembelajaran. Guru lebih mendominasi menjabarkan materi dengan ceramah, media yang digunakan saat ini lebih cenderung memakai papan tulis dan hanya beberapa kali menggunakan media *powerpoint* dan kertas koran. Namun kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dalam proses belajar mengajar. Khususnya pada materi thaharah yang butuh demonstrasi untuk peragaan tata cara thaharah yang membutuhkan tampilan gambar serta

video pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa (Erniyenti, wawancara *pra-riiset*, 11 Oktober 2021).

Untuk mengatasi permasalahan di atas, guru dituntut untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat agar peserta didik mampu mencapai kompetensi-kompetensi yang diharapkan dalam pembelajaran. Terlebih dalam perkembangan revolusi industri 4.0 saat ini, menuntut sumber daya pendidik untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan inovasi pembelajaran.

Diantara upaya untuk menciptakan media yang menarik perlu adanya kesadaran terhadap pentingnya mengembangkan media pembelajaran di masa mendatang. Para guru berupaya untuk mengembangkan keterampilan membuat media yang menarik, murah dan efisien. Terlebih dalam situasi pandemi *covid-19*, pembelajaran yang terbagi menjadi 2; tatap muka dan BDR (Belajar Dari Rumah), dan juga berganti menjadi tatap muka 100 % tapi dengan pengurangan jam pelajaran. Kondisi yang demikian memerlukan variasi media pembelajaran untuk menunjang pemahaman dan ketercapaian pembelajaran. Tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga selaras dengan karakteristik siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga membutuhkan media pembelajaran yang selaras dengan karakteristik siswa tersebut.

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*. *Software* ini bisa digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan dan mengoperasikan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam memahami suatu konsep, merumuskan dan mempraktikkan. Dengan menggunakan media pembelajaran tersebut

diharapkan dapat memberikan pembaharuan dalam proses 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* merupakan perangkat lunak untuk membuat perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, 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).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif
2. Peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda sesuai dengan karakter masing-masing, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran yang mendukung gaya belajar siswa.
3. Kemajuan teknologi menuntut guru untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.
4. Telah adanya fasilitas yang disediakan sekolah untuk bervariasi media pembelajaran.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada validitas dan praktikalitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* materi Thaharah (Wudhu') mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II di SDN 04 Balimbing dan dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah yakni :

1. Bagaimanakah validitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing?
2. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan ini terbagi dua yaitu tujuan umum dan khusus. Adapun tujuan umum dari pengembangan ini untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing, sedangkan tujuan khususnya antara lain:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing
2. Untuk mengetahui praktikalitas media media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* merupakan media presentasi yang menampilkan presentasi dengan tampilan yang lebih menarik.
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang dikembangkan dan diproduksi menggunakan *software Autoplay Studio 8* dan didukung *software* lainnya, seperti: *File PDF Professional* dan *Quiz Creator*
3. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* memuat materi thaharah (wudhu') untuk SD Kelas II Semester I.
4. Materi yang terdapat pada media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dimuat dari buku guru dan buku siswa kurikulum 2013 dan buku pendamping.
5. Media audio dan video yang berisi materi thaharah (wudhu') dan bentuk suara dan gambar bergerak disertai contoh langsung yang dapat dilihat dalam video
6. Menu utama pada media pembelajaran interaktif menampilkan home, profil, petunjuk, perangkat, materi, dan quiz.
7. *Background* media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dihiasi dengan berbagai macam animasi yang berhubungan dengan materi thaharah (wudhu')
8. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dilengkapi suara, musik dan video pembelajaran tata cara thaharah (wudhu')

9. Media pembelajaran ini dikatakan interaktif dengan adanya aspek interaktif berupa navigasi, simulasi, dan latihan.
10. Aspek integratif pada media juga adanya unsur perintah dan ajakan dalam tampilan media untuk diikuti oleh peserta didik.
11. Media pembelajaran interaktif ini hanya dapat dioperasikan pada computer/laptop yang mempunyai sistem operasi *Windows* dan *Linux* namun bisa di export ke banyak platform dengan menggunakan Godot Engine atau Clickteam Fusion.

F. Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan dilakukan karena:

1. Keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah kelas II SDN 04 Balimbing
2. Peserta didik di SDN 04 Balimbing kesulitan memahami pembelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah kelas II SDN 04 Balimbing
3. Guru PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Balimbing belum mampu untuk bervariasi media pembelajaran
4. Guru PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Balimbing belum menggunakan Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SDN 04 Balimbing

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* ini yaitu :

- a. Pembelajaran PAI dan budi pekerti materi thaharah kelas II akan lebih baik dan menarik dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*
- b. Peserta didik akan lebih termotivasi, semangat, dan senang belajar PAI dan budi pekerti dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*

- c. Peserta didik akan lebih memahami materi thaharah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*
 - d. Kesalahpahaman peserta didik dalam memahami materi yang abstrak serta butuh demonstrasi dan praktek bisa diminimalisir terutama materi thaharah karena peserta didik disajikan media pendukung yang bersifat audiovisual
 - e. Aktifitas peserta didik akan lebih terarah dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.
2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* materi Thaharah Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II di SDN 04 Balimbing didasarkan kepada analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas II sehingga produk pengembangan yang dihasilkan dapat dipergunakan oleh sekolah yang telah dianalisis.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dan memudahkan pembaca menelusuri inti dari penulisan tesis ini, maka penulis perlu mengemukakan pengertian beberapa istilah yang terdapat dalam judul tesis ini adalah sebagai berikut:

1. **Pengembangan** adalah kegiatan menghasilkan atau menyempurnakan produk atau proses cara mengembangkan suatu produk. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan memvalidasi dan mempraktikalisasi Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SDN 04 Balimbing.
2. **Media Pembelajaran Interaktif** merupakan suatu sistem penyampaian pengajaran melalui seperangkat hardware maupun software berbasis teknologi digital yang digunakan dalam satu kesatuan untuk menjabarkan pesan informasi dan menciptakan komunikatif aktif dua arah bertujuan

mempermudah proses pembelajaran baik itu penyampaian materi, praktik hingga penilaian pembelajaran.

3. **Autoplay** merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif dalam tampilan media presentasi dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara, video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia, aplikasi Computer Based Training (CBT), sistem *Autoplay/AutoRun* Menu CD-ROM, presentasi marketing interaktif dan lain-lain (Hernawati, 2009)
4. **Materi Thaharah (wudhu')** adalah salah satu indikator dalam mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas II SDN 04 Balimbing.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

a. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman (2010) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam penyampaian informasi atau pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa. Lebih lanjut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Briggs menyatakan media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Lebih jelas *Association For Education And Communication Technology* (AECT) yang dikutip oleh Hamzah B. Uno (2010: 11) menyatakan bahwa media apabila dikaitkan dengan pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik.

Jadi, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber belajar kepada peserta didik. Media juga digunakan sebagai pengantar pembelajaran kepada siswa, sehingga informasi yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa tanpa ada keraguan.

2) Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media pembelajaran yang dikemukakan Arsyad (2011) merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a) Ciri Fiksatif

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

b) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula

diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Demikian pula, suatu aksi gerakan dapat direkam dengan foto kamera untuk foto. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur.

c) Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

3) Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup banyak ragamnya, mulai dari media yang sederhana sampai pada media yang cukup rumit dan canggih. Dalam perkembangannya, media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad (2011: 29) menklasifikasikan media ke dalam 4 kelompok, yaitu:

a) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis.

b) Media Hasil Teknologi Audio-Visual

Teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

c) Media Hasil Teknologi yang Berdasarkan Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Lebih lanjut Rima (2016: 4-8) mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:

a) Media Visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.

b) Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio

visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya.

c) Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan software atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran.

d) *Microsoft Power Point*

Microsoft power point merupakan salah satu perangkat lunak untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Hal ini bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara video, dan lain sebagainya.

e) Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

f) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana penyampaian tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media.

Semua kelompok media tersebut masih digunakan oleh para guru sampai saat ini, baik dari yang paling sederhana sampai yang sudah paling terbaru dan canggih dengan menggunakan komputer. Semua jenis media bisa digunakan tergantung dengan jenis materi yang akan disajikan oleh guru. Meskipun media yang berdasarkan komputer merupakan media yang paling terbaru sekalipun, belum tentu media ini bisa digunakan untuk semua materi pembelajaran.

b. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan frekuensi penyajian (Arsyad, 2011:36). Media pembelajaran yang interaktif memiliki potensi besar untuk merangsang peserta didik agar dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan (Istiqlal, 2018).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diketahui bahwa suatu sistem penyampaian pengajaran melalui seperangkat hardware maupun software berbasis teknologi digital yang digunakan dalam satu kesatuan untuk menjabarkan pesan informasi dan menciptakan komunikatif aktif dua arah bertujuan mempermudah proses pembelajaran baik itu penyampaian materi, praktik hingga penilaian pembelajaran.

Media dan multimedia interaktif memiliki berbagai komponen yang memiliki peranan masing-masing. Menurut Munir (2015: 16-19) komponen Multimedia Interaktif adalah :

1) Teks

Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya (warna, bold, italic). Teks dapat membentuk kata atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa, kebutuhan teks tergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia.

2) Grafik

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (image, picture, atau drawing). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apabila pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual.

3) Gambar

Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual. Gambar digunakan dalam presentasi atau penyajian multimedia karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibanding dengan teks.

4) Video

Video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Video juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung dan efektif. Video dalam multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi. Video menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia.

5) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam

multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan suatu yang sulit dilakukan dengan video.

6) Audio

Audio merupakan macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar. Di sisi lain audio juga dapat meningkatkan daya ingat serta bisa membantu bagi pengguna yang memiliki kelemahan dalam penglihatan.

7) Interaktifitas

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Elemen ini dapat memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif berupa navigasi, simulasi, maupun permainan ataupun latihan.

c. *Autoplay*

1) **Pengertian *Autoplay***

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, menuntut kompetensi pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif saat melaksanakan proses pembelajaran. Diantara usaha yang bisa dilakukan ialah dengan memanfaatkan beberapa program yang mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif. Salah satu program yang dapat dimanfaatkan menjadi media interaktif adalah *autoplay*. *Autoplay* media studio merupakan sebuah software yang dapat digunakan untuk membuat suatu presentasi secara professional. Software ini didukung dengan tampilan yang sederhana tetapi mampu mengintegrasikan teks, gambar, video dengan baik (Nasution, 2016).

Autoplay adalah program yang memungkinkan untuk membuat *autorun* (kemampuan untuk menjalankan beberapa sistem operasi untuk tindakan tertentu ketika memasukkan removable media seperti CD, DVD atau flash (memori). *Autoplay* media studio memungkinkan pengguna untuk membuat autorunes sendiri multimedia, dan jika bukan seorang programmer, bisa dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan standar manfaat proyek dan membawa program ini. Dengan antar muka grafis yang bisa menambahkan foto, teks, dan video musik, membuat daftar dan konten web membuat beberapa klik (dengan metode menyeret hal). (Rakhmawati, 2005)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *autoplay* merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa tipe media seperti teks, gambar, foto, video, sound, Ms.Word, flash dan berbagai macam file lainnya. *Autoplay* memungkinkan pengguna mengembangkan sendiri media pembelajaran interaktif. Dengan kreatifitas pengguna dapat membuat proyek yang terlihat profesional dengan memanfaatkan program *autoplay*.

Endro (2005: 4) memberikan beberapa penjelasan tentang *software autoplay* media studio sebagai berikut:

a) Pengembangan Aplikasi Multimedia

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

merupakan terobosan baru yang sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

b) Aplikasi Computer Based Training (CBT)

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

c) Presentasi Marketing interaktif

Autoplay juga merupakan media presentasi yang dirancang untuk kegiatan marketing. *Autoplay* memiliki beberapa versi, yaitu mulai dari versi 7.0, 7.5, 8.0 hingga 8.5. Versi 8.0 merupakan versi terbaru dari *software* ini. Dibanding dengan versi-versi terdahulu, versi ini lebih dilengkapi dengan fitur anyar seperti XML (Extensible Markup Language), SQL Lite (Structured Query Language), Enkripsi dan sebagainya. Selain itu aplikasi ini juga kompatibel dengan kompatibel dengan program C++ dan Java. Sehingga dengan adanya penggaya tersebut, peneliti dapat membuat desain halaman sendiri semenarik mungkin sesuai kebutuhan subjek yang akan diteliti, terbatas pada pemilihan desain halaman yang telah tersedia di dalam aplikasi. Dibanding dengan *software* lain, *autoplay* dinilai lebih mudah untuk digunakan dalam media pembelajaran. Aplikasi ini memang didesain khusus untuk membuat media pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.

2) Kelebihan dan Kekurangan *Autoplay*

a) Kelebihan *Autoplay*

Software autoplay yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *autoplay studio 8*, dengan memiliki kelebihan sebagai berikut:

(1) Lebih cepat & Lebih *Powerfull Lua 5,1 Scripting Engine*

Autoplay Media Studio 8 di mesin scripting sekarang lebih cepat, lebih kuat dan dapat diperluas (*extensible*). Sistem Lua 5,1 fitur sistem modul baru, pengumpulan sampah tambahan, mekanisme baru untuk Variable Length Argument, sintaks baru untuk string panjang dan komentar, operator mod dan panjang.

(2) Dukungan untuk Lua 5,1 Modul Kode

Dengan *upgrade script* mesin baru datang kompatibilitas dengan Lua 5,1 modul. Sehingga sekarang memiliki akses ke banyak kode Lua gratis. Dan dapat mendownload dan menggunakannya dalam *autoplay media studio 8* (Shubhi, 2015).

(3) Fitur yang lebih mudah dimengerti dari aplikasi lain dan mudah dipahami.

(4) Menu dapat diprotect dengan *password*.(5) Setelah membuat pekerjaan dapat langsung dibuat *autoplay* secara otomatis (maksudnya ketika memasukkan CD profil dapat langsung berjalan secara otomatis. Untuk membuatnya dapat mengklik tombol publish (icon berbentuk CD) kemudian ikuti perintahnya)

Dengan kelebihan *software* ini, memberi kemudahan bagi guru dalam membuat dan mengembangkan variasi media pembelajaran yang menarik.

b) Kekurangan *Autoplay*

(a) Minimnya template yang disediakan

Tampilan slide yang membosankan dan kurang menarik, yang membuat pengguna harus membuat inovasi dalam penyajian tampilan slide.

- (b) Kolom window yang kecil, membuat pengguna harus jeli mengaplikasikannya
- (c) Terkadang *crash* atau error.

Autoplay memiliki kelebihan dan kekurangan, namun sebagai pengguna yang baik harus bisa mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas dalam menggunakan aplikasi ini. Agar materi yang disajikan dapat menjadi lebih menarik yang membuat peserta didik bisa memahami materi dengan baik. Aplikasi ini sangat bagus dan mudah digunakan karena dilengkapi dengan tutorial penggunaannya yang sangat membantu dalam pengoperasiannya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* adalah penyajian materi pembelajaran kepada peserta didik yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif (*feedback*) dengan menggunakan aplikasi *autoplay studio 8* untuk menyajikan media pembelajaran yang menarik dan tepat guna.

2. Hakikat Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar

a. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran

mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pengajaran memberikan kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja, sedangkan pembelajaran menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik (Rahyubi, 2012: 6).

Istilah pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan teknologi untuk kebutuhan belajar, peserta didik diposisikan sebagai subyek belajar yang memegang peran utama. Peserta didik difasilitasi untuk dapat berkreasi secara individual maupun kelompok dalam proses belajar mengajar (Jufri, 2013: 40).

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun sebaliknya, alat, media dan sumber belajar, serta seseorang dengan orang lain dan lingkungannya untuk pemerolehan pengetahuan, mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, moral spiritual, sosial, kecerdasan dan keterampilan.

b. Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar

Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar terencana dan diupayakan untuk memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, baik fisik maupun non fisik yakni mengembangkan potensi berfikir, sosial, emosional, nilai moral, spiritual, maupun kultur (Ramayulis, 2010: 21).

Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti adalah salah satu mata pelajaran yang mengandung pembelajaran tentang kaidah hukum Islam, syariat hukum Islam, serta ibadah dalam ajaran Islam (Ghafar, 2005: 3). Pendidikan Agama Islam diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk manusia agamais dan menanamkan aqidah, keimanan, amaliah, dan budi pekerti atau akhlak yang terpuji untuk menjadi manusia yang taqwa kepada Allah. Pendidikan Agama

Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertaqwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Qur'an dan hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.

Keberadaan PAI dalam keseluruhan isi kurikulum sekolah umum termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab X pasal 37 “Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama. Bahkan PAI merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di setiap jalur, jenis dan jenjang pendidikan baik negeri maupun swasta (Hartati, 2017).

Mata pelajaran di SD diarahkan pada pendekatan tematik-integratif, kecuali beberapa mata pelajaran yang berdiri sendiri. Pendidikan agama, termasuk pendidikan agama Islam, adalah pelajaran yang berdiri sendiri, serupa dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) ditulis dengan pendekatan multidisipliner yang diberikan selama 35 menit kali 4 (empat) jam pertemuan perpekan. Pendidik diharapkan untuk mampu meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan yang ada pada pembelajaran. Pendidik diharapkan dapat memperkaya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan-kegiatan lain yang bersumber dari lingkungan alam, sosial, dan budaya sekitar (Shunhaji: 2019).

Pendidikan agama Islam di sekolah umum berperan sebagai pendukung tujuan umum pendidikan nasional, yang tidak lain bahwa tujuan umum pendidikan nasional eksplisit disebutkan dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 BAB II pasal 3 sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. (Sisdiknas, 2013)

Namsa (2010: 23) mengatan bahwa penjabaran rumusan fungsi pendidikan nasional yang juga merupakan tujuan pendidikan agama Islam, maka pendidikan agama Islam harus berperan sebagai berikut :

- 1) Membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka membangun manusia seutuhnya dan masyarakat Indonesia seluruhnya.
- 2) Menjadi manusia yang beriman dan bertakwa maksudnya adalah manusia yang selalu taat dan tunduk terhadap apa-apa yang diperintahkan oleh Allah Swt dan menjauhi segala larangannya.
- 3) Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan mandiri adalah sikap utuh dan seimbang antara kekuatan intelektual dan kekuatan spiritual yang secara langsung termanifestasikan dalam bentuk akhlak mulia.
- 4) Menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab maksudnya adalah perwujudan dari iman dan takwa itu dimanifestasikan dalam bentuk kecintaan terhadap tanah air (khubbul wathan minal iman).

c. Materi Thaharah

Materi yang digunakan adalah materi thaharah yang terdapat dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD. Dengan materi utama buku siswa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dan buku PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD penunjang lainnya (Athoillah, 2020). Taharah menurut bahasa berarti bersih, suci,

atau menyucikan diri. Sedangkan menurut istilah, taharah adalah membersihkan diri dari najis dan hadas yang telah ditentukan oleh hukum syarak. Orang-orang yang suci adalah orang yang membersihkan dirinya dari segala najis, hadas, dan kotoran. Tanpa taharah terlebih dahulu ibadah seseorang akan sia-sia. Setiap orang yang hendak melakukan salat dan tawaf diwajibkan dulu untuk bertaharah, seperti berwudu, tayamum, atau mandi wajib agar ibadahnya menjadi sah.

Islam merupakan agama yang sangat memperhatikan kelangsungan hidup umatnya. Oleh karena itu, bersuci dan membersihkan diri dijadikan syariat salah satu manfaatnya agar umat muslim selalu terjaga kebersihannya dan terhindar dari virus dan penyakit. Dalam hal ini bersuci dilakukan karena 2 hal:

- B. Bersuci dari hadas, yaitu menghilangkan atau membersihkan hadas dengan cara berwudhu' dan mandi wajib
- C. Bersuci dari najis, yaitu berusaha membersihkan segala bentuk kotoran yang melekat pada badan, pakaian, dan tempat yang didiami. Kotoran yang melekat tersebut harus dibersihkan sampai hilang rasa, bau, warna, dan wujudnya

Dalam materi PAI kelas II SD, taharah yang dimaksud tercakup dalam salah satu cara bersuci dari hadas kecil yaitu berwudhu' :

1) Keutamaan berwudhu'

Berwudhu' merupakan salah satu cara menyucikan diri dari hadas kecil supaya sah dalam menjalankan shalat. Cara berwudhu' yaitu dengan mengalirkan air ke beberapa bagian anggota tubuh kita. Bila sulit menemukan air atau sedang sakit kita boleh mengganti wudhu' dengan tayamum. Tayamum adalah bersuci dengan menggunakan debu atau tanah yang suci.

Perintah Allah untuk berwudhu' sebelum mengerjakan shalat terdapat dalam potongan Q.S. Al-Maidah ayat 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قُمْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ فَاغْسِلُوا وُجُوهَكُمْ
وَأَيْدِيَكُمْ إِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوا بِرُءُوسِكُمْ وَأَرْجُلَكُمْ إِلَى
الْكَعْبَيْنِ..... ﴿٦﴾

“Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, Maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki.....”. (Q.S. AlMaidah:6)

Shalat tanpa berwudu’ tidaklah sah. Karena wudhu’ menjadi salah satu syarat sah shalat. Selain menjadi kewajiban seseorang yang melaksanakan shalat, wudhu’ juga memiliki manfaat bagi kesehatan tubuh. Jika berwudu’ dengan baik dan benar dapat mencegah timbulnya penyakit. Selain itu, orang yang membiasakan diri berwudhu’ akan mendapatkan beberapa hikmah.

2) Jenis air untuk berwudhu’

Wudhu’ merupakan syarat sah shalat. Ketika berwudhu’ kita juga harus memperhatikan air yang akan digunakan untuk berwudhu’. Sebab tidak semua air sah digunakan untuk bersuci. Terdapat dua pembagian jenis-jenis air, yaitu air suci dan menyucikan yang bisa digunakan untuk berwudhu’, serta air yang suci tapi tidak menyucikan yang tidak sah untuk berwudhu’.

a) Air Suci dan Menyucikan

Terdapat 7 jenis air yang termasuk dalam kategori ini, diantaranya: air hujan, air laut, air sumur, air sungai, air mata air, air salju, dan air dari hasil hujan es. Tujuh jenis air tersebut dapat digunakan untuk bersuci selama tidak ada pengaruh yang

menyebabkan air tersebut berubah misalnya tercampur benda najis tertentu.

b) Air Suci Tidak Menyucikan

- (1) Air sari buah atau pohon
- (2) Air yang telah berubah warna, rasa dan bau serta menjadi pekat karena sesuatu telah direndam di dalamnya
- (3) Air dengan jumlah sedikit
- (4) Air bekas wudhu'

3) Ketentuan dalam berwudhu'

Wudhu secara bahasa berarti keindahan dan kecerahan. Sedangkan menurut istilah syara' bersuci dengan air dalam rangka menghilangkan hadas kecil yang terdapat pada wajah, kedua tangan, kepala dan kedua kaki disertai dengan niat.

D. Syarat Wudhu'

Adapun syarat seseorang melakukan wudhu' sebagai berikut:

- (1) Beragama Islam
- (2) Mumayyiz, yaitu orang yang sudah dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk
- (3) Air yang digunakan harus suci dan menyucikan
- (4) Tidak ada yang menghalangi sampainya air ke kulit.

E. Rukun Wudhu diantaranya:

- (1) Niat
- (2) Membasuh muka
- (3) Membasuh dua tangan sampai siku
- (4) Mengusap sebagian kepala
- (5) Membasuh kaki sampai mata kaki
- (6) Tertib

F. Sunah Berwudhu'

1. Bersiwak (berkumur-kumur)

2. Membasuh kedua telapak tangan tiga kali di awal wudhu'
3. Berkumur-kumur dan menghirup air ke dalam hidung
4. Menyela-nyela janggut dan kumis dengan air
5. Menyela-nyela jari-jari tangan dan kaki
6. Membasuh anggota tubuh sebanyak tiga kali
7. Mendahulukan bagian kanan
8. Mengusap kedua telinga
9. Hemat dalam menggunakan air
10. Berdo'a setelah wudhu'

G. Hal-hal yang membatalkan wudhu'

1. Buang aingin (dari dubur)
2. Buang air kecil
3. Menyentuh kubul/dubur dengan telapak tangan
4. Tidur
5. Hilang akal karena mabuk atau gila

H. Tata Cara Berwudhu'

Cara berwudhu' yang dianjurkan Rasulullah saw, adalah dengan memenuhi semua rukun dan sunnahNya. Berikut tata cara berwudhu' :

1. Membaca basmalah dan niat wudhu'

Bacaan Basmalah :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“ Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang ”

Bacaan Niat wudhu' :

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْحَدَثِ الْأَصْغَرِ فَرْضًا لِلَّهِ تَعَالَى

“ Aku berniat wudhu' untuk menghilangkan hadas kecil, fardhu karena Allah ta'ala ”

2. Mencuci kedua telapak tangan sampai pergelangan tangan, didahului dengan tangan kanan sebanyak tiga kali
3. Berkumur-kumur sebanyak tiga kali, sambil membersihkan gigi
4. Membersihkan lubang hidung sebanyak tiga kali
5. Membasuh muka sebanyak tiga kali
6. Membasuh kedua tangan sampai siku sebanyak tiga kali. Didahului tangan kanan lalu tangan kiri
7. Mengusap kepala dengan tangan yang dibasahi
8. Mengusap telinga kanan dan kiri
9. Membasuh kedua kaki sampai mata kaki. Didahului kaki kanan lalu kaki kiri
10. Berdo'a setelah berwudhu'

Bacaan do'a setelah wudhu'

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ
وَرَسُولُهُ اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ

“ Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah Yang Maha Esa, tiada sekutu bagi-Nya, dan aku bersaksi bahwa Muhammad adalah utusan Allah. Ya Allah jadikanlah aku termasuk golongan orang yang bertaubat, jadikanlah aku orang-orang yang menyucikan diri”.

11. Tertib

I. Penelitian yang Relevan

1. Nihayatul Husniah, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN 4 Tulungagung” (2019)

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran multimedia interaktif berbasis *autoplay* yang dikembangkan

dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian dan pengembangan ini, disimpulkan bahwa:

- a. Pengembangan multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran Bahasa Arab ini menghasilkan suatu produk pembelajaran interaktif.
- b. Multimedia interaktif berbasis *autoplay* layak digunakan dalam meningkatkan hasil belajar bahasa Arab, yang diketahui dari uji kelayakan oleh ahli media sebesar 83,75% dan ahli materi sebesar 95,83%
- c. Multimedia interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran lebih baik dari pada pembelajaran tradisional, yang diketahui dari perolehan hasil belajar melalui perhitungan independent sample t-test bahwa nilai signifikansi adalah $0,001 < 0,05$.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Nihayatul Husniyah menghasilkan produk multimedia interaktif berbasis *Autoplay* yang digunakan untuk siswa MIN pada mata pelajaran Bahasa Arab sementara produk media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang akan dirancang peneliti diujicobakan pada siswa SD mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti khususnya materi wudhu’.

2. Primadya Ananyarta dan Eka Mardiana, Pendidikan Biologi, FPIEK, IKIP Budi Utomo Malang “Media Pembelajaran Masa Pandemi: Autoplay Media Studio ditambah Gerakan Stretching pada Evaluasi Materi Sistem Pencernaan” (2020)

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan menggunakan lima tahap yang disebut model ADDIE. Produk berupa media yang berisi materi sistem pencernaan dengan berbagai jenis data berupa tulisan, gambar dan video yang digabungkan dalam satu compact disk. Dua orang validator melakukan penilaian atas kebenaran isi materi dan tampilan

media. Hasil validasi media memperoleh skor 98,61% dan validasi materi memperoleh skor 98,53% dengan kriteria sangat valid dan tidak direvisi. Hasil uji coba produk pada 25 siswa menunjukkan 96% siswa menilai tampilan media menarik dan 4% menilai tampilan dalam kriteria sedang. Penggunaan media yang diiringi dengan gerakan pemanasan termasuk kriteria membantu siswa belajar mandiri dalam pandemi diungkapkan oleh 68% siswa, 24% siswa menyatakan media termasuk dalam kriteria sedang dan 8% siswa menyatakan bahwa media tidak bisa membantu.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah hasil penelitian yang dilakukan Primadya Anantyarta dan Eka Mardiana menghasilkan produk media pembelajaran masa pandemi: autoplay media studio yang digunakan untuk mahasiswa program studi pendidikan Biologi IKIP Budi Utomo Malang sementara produk media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang akan dirancang peneliti diujicobakan pada siswa SD mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Balimbing.

3. DwiIamilu Irianti Putri, Heri Pratikto dan Ludi Wishnu Wardana, Jurusan Manajemen Universitas Negeri Malang “Pengembangan Media Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prinsip-Prinsip Bisnis” (2015)

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran audio visual pada kompetensi dasar Etika Binsis. Penelitian dilakukan juga untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Blitar dengan menggunakan media audio visual dan tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual. Jenis penelitian pengembangan yang digunakan ini merupakan penelitian pengembangan media audio visual menggunakan langkah-langkah metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Hasil analisis

data menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah Model pengembangan yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Sementara model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model *ADDIE*. Hasil penelitian yang dilakukan DwiIamilu Irianti Putri, Heri Pratikto dan Ludi Wishnu Wardana menghasilkan produk media *autoplay* pada mata pelajaran prinsip-prinsip bisnis siswa kelas X Pemasaran di SMK Negeri 2 Blitar. Sementara media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang akan dirancang peneliti diujicobakan pada siswa SD mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Balimbing.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

Penelitian yang akan dilakukan merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan dan melakukan verifikasi terhadap pengetahuan dan peristiwa-peristiwa dengan metode-metode ilmiah. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2009: 164) penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas (Sugiyono, 2013: 407). Produk yang dikembangkan difokuskan kepada produk pendidikan dan peningkatan pemahaman konsep pembelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa khususnya pada materi Thaharah (wudhu’).

B. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah singkatan dari 5 tahapan yaitu : *Analisis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), and *Evaluation* (evaluasi).

Menurut langkah pengembangan produk, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi, metode, media pembelajaran dan bahan ajar. ADDIE pertama kali dikembangkan oleh Reisser dan Mollenda pada tahun 1990-an. Salah satu fungsi ADDIE adalah sebagai pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan (Hasyim, 2016: 70-71). Model ADDIE menggunakan pendekatan

sistem, esensinya adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Cahyadi, 2019).

C. Prosedur Pengembangan

Berdasarkan rancangan model pengembangan ADDIE, maka prosedur penelitian yang dilaksanakan menggunakan 5 tahapan pelaksanaan, yaitu:

1. *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

1) Observasi ke Sekolah

Pada tahapan ini peneliti melihat sumber dan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti yang tersedia di sekolah, bagaimana situasi dan kondisi proses pembelajaran yang terjadi. Peneliti juga melihat media yang digunakan guru saat melaksanakan pembelajaran dan media pendukung yang digunakan guru serta mempelajari kesulitan-kesulitan belajar oleh peserta didik.

2) Wawancara dengan Guru dan Siswa

Wawancara dengan guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui masalah, hambatan dan kebutuhan siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengetahui media yang tepat yang dibutuhkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Wawancara yang dilaksanakan juga bertujuan untuk mengetahui media apa saja yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui gaya belajar peserta didik. Apakah peserta didik cenderung memiliki gaya belajar audio, visual, maupun audiovisual. Selain itu peneliti juga menganalisa tingkat pemahaman peserta didik. Hal ini digunakan dalam merancang produk

nantinya, agar produk yang dihasilkan bisa sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara dengan salah seorang peserta didik, serta observasi kegiatan belajar peserta didik di kelas.

c. Analisis Silabus

Analisis silabus pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang diajarkan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SD.

d. Analisis Buku Teks Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Analisis terhadap buku teks pelajaran PAI dan Budi Pekerti sebagai rujukan yang sesuai dengan materi pembelajaran. Buku-buku rujukan tersebut dapat membantu merumuskan materi-materi pembelajaran dan dapat menambah referensi penulis dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.

2. *Design* (Desain)

a. Membuat rancangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*

- 1) Mengidentifikasi dan menganalisis judul, tujuan dan materi pembelajaran yang dituangkan dalam garis besar program media (GBPM)
- 2) Pengumpulan materi dan gagasan untuk membuat flowchart. Flowchart ini akan digunakan sebagai panduan merancang story board. Flowchart adalah alur program yang dibuat dimulai dari pembuka (start), isi, sampai keluar (exit/quit)
- 3) Membuat storyboard. Storyboard adalah uraian yang berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam flowchart. Satu kolom dalam storyboard mewakili satu tampilan di layar monitor

- 4) Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan untuk melengkapi media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Setelah bahan terkumpul, dilakukan langkah kelima yaitu programing
 - 5) Programing, merupakan merangkai semua bahan-bahan yang ada dan sesuai dengan tuntutan naskah
 - 6) Finishing, dilakukan validasi oleh beberapa orang ahli dan revisi menurut masukan dari validator. Akhir dari kegiatan ini adalah packaging yang dikemas dalam bentuk flash.
- b. Membuat rancangan instrumen penelitian yang terdiri dari pedoman wawancara, lembar validasi, angket respon siswa dan lembar observasi. Kemudian dilakukan penilaian validitas instrumen penelitian.
3. *Development* (Pengembangan)
- Pada tahap pengembangan produk yang sudah dirancang selanjutnya dilakukan:
- c. Validasi ahli media ini divalidasikan pada ahli yang relevan dengan media yang dikembangkan, yang meliputi validasi isi. Validasi isi ditentukan dengan menggunakan kesepakatan ahli untuk menentukan tingkatan validitas isi (*content related*) yang menggunakan instrumen pengukuran seperti angket yang dianalisis dengan analisis Aiken's V.
 - d. Melakukan revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan masukan dari validator. Instrumen validasi yang sudah diisi oleh validator yang berjumlah 3 orang yakni 2 orang dosen dengan 1 orang guru yang memberikan masukan di lembar angket validasi media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* maka akan direvisi sesuai saran yang diberikan validator.

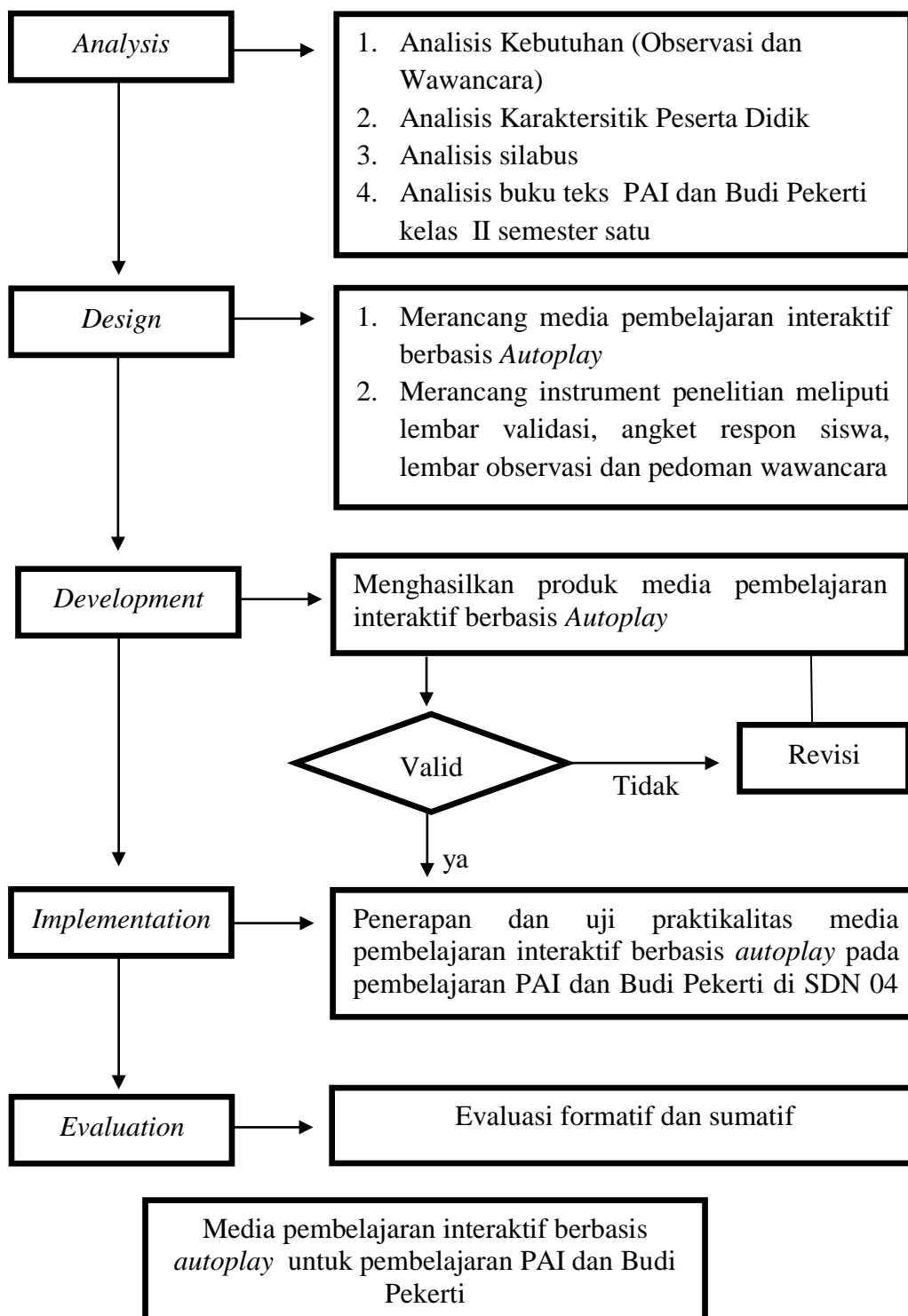
4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini desain media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang dikembangkan dan sudah memenuhi kriteria valid pada tahap ke 3 (*development*), diimplementasikan pada kelas yang telah ditetapkan. Guru dan siswa diberikan angket respon praktikalitas terhadap media pembelajaran yang diterapkan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap terakhir dalam langkah penelitian ini dilakukan evaluasi formatif dan sumatif bertujuan untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*. Uji praktikalitas dilakukan dengan uji coba terbatas dengan pengisian angket respon siswa, observasi pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dan wawancara dengan guru PAI dan Budi Pekerti SDN 04 Balimbing.

Rancangan penelitian di atas digambarkan dalam prosedur penelitian yang dapat dilihat dari bagan berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pengembangan ini adalah:

1. Subjek uji coba (kelompok kecil) dilakukan uji coba terbatas pada siswa kelas II SDN 04 Balimbing
2. 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.

E. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini ada 2, yaitu :

1. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang disajikan dalam bentuk kata verbal yang diperoleh melalui kegiatan tahap analisis kebutuhan yang didapatkan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran. Disamping itu data kualitatif diperoleh dari masukan-masukan validator.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data angka dari hasil lembaran validator yang diperoleh dari hasil isian lembar instrumen validasi media pembelajaran dan hasil isian angket respon siswa yang dilakukan ketika praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Balimbing.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis (Sudaryono, 2013: 30). Suharsimi (2005) dalam Sudaryono (2013) mengatakan untuk keperluan pengumpulan data maka metode dan instrumen yang digunakan dalam penelitian dapat berupa wawancara dengan siswa dan guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti, lembar observasi, lembar validasi dan angket respon siswa. Penggunaan masing-masing instrument dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Wawancara

Instrumen untuk kebutuhan pengembangan menggunakan instrumen pedoman wawancara. Menurut Noor (2015) wawancara merupakan alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Pedoman wawancara digunakan untuk mendapatkan data dari guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berkenaan dengan masalah-masalah dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Pedoman wawancara dikembangkan dengan memperhatikan aspek-aspek dalam pelaksanaan pembelajaran. Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2017) mengemukakan beberapa macam wawancara yaitu wawancara terstruktur, tidak terstruktur dan tidak terstruktur. Sedangkan dalam penelitian ini memakai wawancara tidak terstruktur.

2. Lembar Validasi

Lembar validasi dipergunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas instrument yang digunakan dan tingkat validitas media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti melalui media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang dikembangkan valid atau tidak. Lembar validasi ini diberikan kepada validator. Lembar validasi dipergunakan untuk memperoleh data tentang tingkat validitas media yang dikembangkan.

Lembar validasi pada penelitian ini terdiri beberapa kategori, yaitu:

- a. Lembar Validasi Instrumen RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan Instrumen Media Pembelajaran

Pengisian lembar validasi instrument dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena social. (Sugiyono, 2017: 158-159). Instrumen dengan menggunakan skala likert memiliki range 1 sampai 5 dalam bentuk Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Tidak

Sangat Setuju (TSS) masing-masing alternatif jawaban diberi nilai SS=5, S=4, RR=3, TS=2 dan STS=1. Lembar validasi instrument RPP dan instrument mediabdiisi oleh 2 orang dosen ahli dan 1 orang guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

b. Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Tabel 1. Aspek-aspek Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item	
<i>Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay</i>	1. Kekayaan Isi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Tujuan	1, 2, 3, 4	4	
		Materi	5, 6, 7, 8	4	
		Perkembangan Siswa	9,10, 11	3	
	2. Kelayakan Penyajian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Penyajian media	Penyajian	12, 13, 14	3
			Prinsip media	15, 16, 17, 18, 19	5
		Komponen media	Komponen	20, 21, 22	3
	3. Kelayakan Bahasa	Kejelasan bahasa dan petunjuk media	23, 24, 25	3	

Instrumen uji validitas media digunakan untuk menilai apakah produk pengembangan media yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* valid atau tidak. Alternative jawaban atau penilaian lembar validasi menggunakan skala Likert dengan range 1 sampai 5 dalam bentuk Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Tidak Sangat Setuju (TSS) masing-masing alternatif jawaban diberi nilai SS=5, S=4, RR=3, TS=2 dan STS=1. Lembar validasi media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti diisi oleh ahli media dan ahli materi.

c. Lembar Validasi Angket Respon Guru dan Siswa

Lembar validasi angket bertujuan untuk mengetahui apakah angket yang telah dirancang valid atau tidak. Aspek penilaian meliputi format angket, bahasa yang digunakan dan butir pernyataan angket. Alternative jawaban atau penilaian lembar validasi menggunakan skala Likert dengan range 1 sampai 5 dalam bentuk Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Tidak Sangat Setuju (TSS) masing-masing alternatif jawaban diberi nilai SS=5, S=4, RR=3, TS=2 dan STS=1.

3. Lembar Angket Respon

Lembar validasi angket bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* praktis atau tidak. Aspek penilaian meliputi format angket, bahasa yang digunakan dan butir pernyataan angket. Lembar validasi ini diisi melalui wawancara dengan validator. Pengisian angket menggunakan skala *Likert* dengan range 1 sampai 5 dalam bentuk Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS) dan Tidak Sangat Setuju (TSS) masing-masing alternatif jawaban diberi nilai SS=5, S=4, RR=3, TS=2 dan STS=1.

Angket disusun untuk meminta tanggapan dari guru dan siswa/i kelas II SDN 04 Balimbing tentang kepraktisan menggunakan media

pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Pengisian angket menggunakan skala dengan range 1 – 5.

Tabel 2. Nilai Angket Respon

No	Nilai	Kategori	Keterangan
1.	1	STS	Sangat Tidak Setuju
2.	2	TS	Tidak Setuju
3.	3	RR	Ragu-ragu
4.	4	S	Setuju
5.	5	SS	Sangat Setuju

(Sumber: Sugiyono, 2017: 159)

4. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan untuk melihat pratikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing. Lembar observasi berisikan pernyataan tentang keterlaksanaan belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing.

Observer memberikan penilaian secara kualitatif dari hasil pengamatan yang dilakukan ketika uji coba terbatas dengan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SDN 04 Balimbing terhadap masing-masing siswa secara individu. Lembar observasi yang akan diberikan seperti yang terlihat di tabel 3.

Tabel 3. Nilai Lembar Observasi

No	Indikator	Hasil Observasi
1	Keterlaksanaan Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>	
2	Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan	
3.	Catatan lain yang dirasa perlu	

Sebelum digunakan, setiap instrumen dikonsultasikan dengan pakar agar diperoleh instrumen yang valid. Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Teknik Pengumpulan Data

No	Aspek yang diteliti	Teknik pengumpulan data	Instrumen
1.	Validitas	Diskusi dengan pakar pendidikan pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti	Angket validasi
2.	Praktikalitas	Angket respon	Angket praktikalitas

G. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan teknik pengumpulan data, terdapat dua instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data. Dengan demikian, di dalam teknik analisis data juga ada dua instrumen yang harus dianalisis.

1. Analisis Validasi

Peneliti melakukan uji validitas isi, uji validitas isi media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*. Validasi menggunakan kesepakatan ahli, kesepakatan ahli bidang studi atau sering disebut dengan 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 kesepakatan 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 dinterprestasikan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 5. 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)

2. Analisis Praktikalitas

Analisis praktikalitas yang dilakukan adalah praktis dari segi keterbacaan saja. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki. Pada analisis praktikalitas terbagi atas tiga yaitu:

a. Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah mencobakan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti secara berkelompok/ individu. Data angket diperoleh dengan cara menghitung skor siswa yang menjawab masing-masing item sebagaimana terdapat pada angket. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dengan bentuk frekuensi dan derajat pencapaian pada masing-masing indikator yang dikembangkan derajat pencapaian tersebut dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut, dan mengkategorikan derajat pencapaian seperti pada tabel:

$$DP = \frac{\sum \text{item}}{x} \times 100\%$$

Keterangan:

DP = Derajat Pencapaian

$\sum x$ = Total Skor Tertinggi

N = Jumlah Responden

$\sum \text{item}$ = Jumlah Butir item

Langkah berikutnya adalah menentukan tingkat kepraktikalitasan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dengan kriteria yang ada pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Kategori Derajat Pencapaian

Kriteria	Range Persentase (%)
Tidak Praktis	0-20
Kurang Praktis	21-40
Cukup Praktis	41-60
Praktis	61-80
Sangat Praktis	81-100

Sumber: Purwanto, 2012

b. Hasil Wawancara

Hasil wawancara akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif, yaitu pengolahan data yang dirumuskan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Memeriksa data yang diperoleh dari hasil wawancara apakah sudah sesuai dengan rumusan masalah
- 2) Mengklasifikasikan data penelitian apakah sudah sesuai dengan batasan masalah
- 3) Mengambil kesimpulan akhir terhadap interpretasi dan analisis data.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

a. Analisis Kebutuhan

1) Observasi ke Sekolah

Tahap ini penulis melakukan 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 belum antusias, sehingga ada yang sibuk dengan kegiatannya masing-masing serta mengganggu teman. Karena siswa adalah siswa Sekolah Dasar, memerlukan media yang menimbulkan antusias siswa sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

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 menarik. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, namun juga ikut terlibat aktif,

serta dapat mendemonstrasikan dan memptaktekkan materi yang bersifat tutorial seperti materi thaharah khususnya bab wudhu’.

2) Wawancara dengan Guru dan Siswa

Pada tahap ini 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.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

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.

Berdasarkan analisis terhadap gaya belajar siswa di kelas tersebut, diketahui bahwa sebagian besar siswa dalam kelas II cenderung memiliki gaya belajar visual dan kinestetik. Oleh sebab itu

dibutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang dapat merangsang psikomotorik dan penglihatan siswa, sehingga dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

c. Analisis Silabus

Berdasarkan hasil analisis silabus kelas II diperoleh hasil bahwa silabus yang digunakan berdasarkan kurikulum 2013 yang memuat kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang digunakan di sekolah.

3) Kompetensi Inti

KI-1 Menerima, menjalankan dan Menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.

KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

4) Kompetensi Dasar

1.9 Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah wudhu.

2.9 Menunjukkan perilaku hidup sehat dan peduli lingkungan sebagai implementasi dari pemahaman doa sebelum dan

sesudah wudhu.

3.9 Memahami doa sebelum dan sesudah wudhu.

4.9 Mempraktikkan wudhu dan doanya dengan tertib dan benar.

5) Indikator

3.9.1 Menyebutkan syarat wudhu.

3.9.2 Menyebutkan rukun wudhu.

3.9.3 Menyebutkan sunah wudhu.

3.9.4 Menyebutkan hal yang membatalkan wudhu.

4.9.1 Menyebutkan syarat wudhu.

4.9.2 Menyebutkan rukun wudhu.

4.9.3 Menyebutkan sunah wudhu.

d. Analisis Buku Teks Pelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap buku pelajaran yang digunakan siswa sesuai dengan materi dan kompetensi dasar. Peneliti memilih buku pegangan siswa PAI dan Budi Pekerti untuk SD Kelas II yang berisi materi thaharah bab wudhu'. Karena di dalam kurikulum 2013 ada dua buku yang disediakan, yakni buku pegangan guru dan siswa. Media interaktif berbasis *autoplay* yang dikembangkan merujuk pada buku siswa, buku pendukung, sumber internet, terutama dalam penyajian video pembelajaran yang kemudian dilakukan modifikasi.

2. Tahap *Design* (Desain)

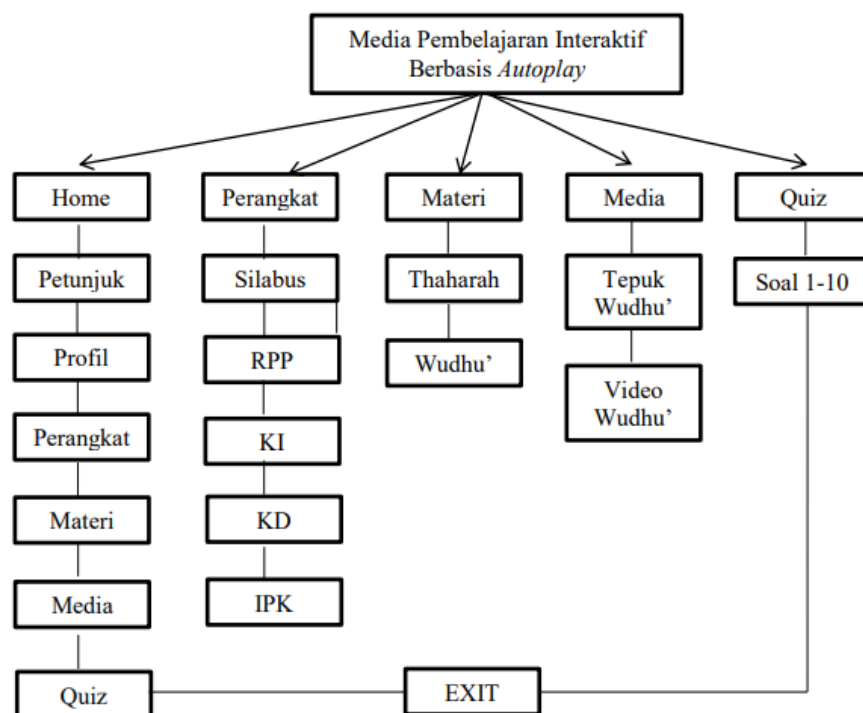
a. Membuat rancangan produk media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*

1) Membuat Garis Besar Program Media (GBPM)

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, selanjutnya melihat kesesuaian program dengan sasaran. Berdasarkan analisis siswa ditemukan bahwa modalitas belajar siswa yang beragam sehingga media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* digunakan untuk mewakili perbedaan tersebut.

- 2) 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 2. *Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

- 3) Membuat *storyboard*. *Storyboard* merupakan uraian yang berisi visual dan audio penjelasan masing-masing alur dalam bagan alur media. Satu kolom dalam *storyboard* mewakili satu tampilan di layar monitor. Adapun gambaran dari *storyboard* sebagai berikut:

Tabel 7. *Storyboard* Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

No	Keterangan	Visual	Audio
1.	Homepage	Halaman utama yang akan dibuka pertama kali saat membuka media pembelajaran interaktif PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD, halaman berisi menu dengan tampilan background berwarna hijau dalam animasi gambar siswa di disamping pohon dan pagar mengajak “ayo berwudhu”.	Musik instrument
2.	Halaman Petunjuk	<i>Background</i> berwarna hijau, dihiasi segilima berwarna hijau dengan latar tulisan berwarna putih, teks petunjuk penggunaan berwarna hitam dengan <i>font microsoft sans serif</i> ukuran 12.	Musik Instrumen
3.	Halaman Profil	<i>Background</i> berwarna hijau, menampilkan gambar pengembang media pembelajaran, dihiasi segilima berwarna biru pada bagian atas dan profil singkat pengembang.	Musik Instrumen

4.	Halaman Perangkat	<i>Background</i> berwarna putih dengan didominasi oleh dedaunan berwarna hijau, dihiasi segilima berwarna hijau pada bagian atas, shape dalam papan berisi Silabus, RPP, KI, KD dan IPK, tulisan dengan <i>font microsoft sans serif</i> ukuran 12.	Musik instrument
5.	Halaman Materi	<i>Background</i> berwarna hijau, dilengkapi dengan dedaunan dan kupu-kupu serta papan template yang berisi materi pembelajaran, disamping materi ditampilkan gambar animasi siswa sedang berwudhu' tulisan dengan <i>font microsoft sans serif</i> ukuran 12.	Musik instrument
6.	Halaman Media	<i>Background</i> berwarna putih dengan didominasi oleh dedaunan berwarna hijau, dihiasi segilima berwarna hijau pada bagian atas, shape dalam papan berisi tepuk wudhu' dan video tata cara berwudhu' tulisan dengan <i>font microsoft sans serif</i> ukuran 12.	Musik dan sound pada video
7.	Halaman Quiz	<i>Background</i> berwarna biru navy dengan tampilan tulisan quiz, pada halaman quiz dengan <i>background</i> siswa memegang piala dan papan	Musik instrument

		tulis yang berisi soal quiz, serta disampingnya berisi pilihan jawaban serta skor quiz.	
8.	Icon menu	Tampilan icon home untuk kembali ke halaman awal, next/ back untuk melanjutkan atau mengembalikan ke halaman sebelumnya, play untuk menjalankan video, pause untuk memberhentikan sementara video dan stop memberhentikan video, sound menyalakan backsound music atau memberhentikan, start untuk memulai quiz, cek nilai untuk menampilkan skor quiz, reset untuk mereset skor quiz dan exit untuk menutup/ keluar dari media pembelajaran.	Musik instrument

4) Pengumpulan Bahan-bahan yang Diperlukan

Untuk melengkapi penyajian media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dikumpulkan bahan-bahan yang dapat mendukung materi dan tampilan media. Bahan tersebut diantaranya: teks materi thaharah bab wudhu', gambar yang terkait dengan materi thaharah, sound, musik, video pembelajaran tentang tepuk wudhu' dan tata cara berwudhu'. Teks materi thaharah bab wudhu' bersumber dari buku pegangan guru dan siswa PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD, gambar diunduh melalui *google chrome*,

video pembelajaran berasal dari youtube yang kemudian dimodifikasi.

5) *Programing*

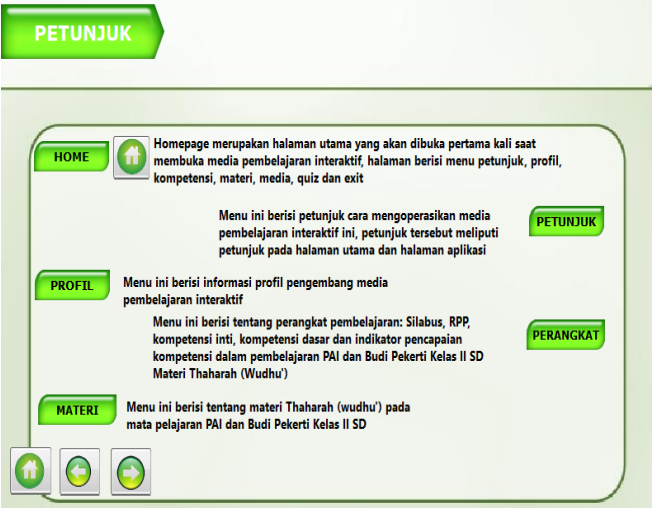
Tahap ini dilakukan untuk merangkai semua bahan-bahan yang ada sesuai dengan tuntunan naskah. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif ini menggunakan *software autoplay studio 8*. Adapun tampilan *software* tersebut sebagai berikut:



Gambar 3. Tampilan Awal *Software Autoplay Studio 8*

Setelah semua perancangan selesai serta bahan yang diperlukan telah ada, selanjutnya membuat media pembelajaran dengan lembar kerja yang ada pada *software autoplay studio 8* yang menyediakan beberapa template sederhana, sehingga memerlukan kreativitas pembuat media untuk menjadikan tampilan media menjadi lebih menarik, sehingga siswa tertarik untuk belajar menggunakan media interaktif berbasis *autoplay* materi thaharah.



Tabel 8. Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

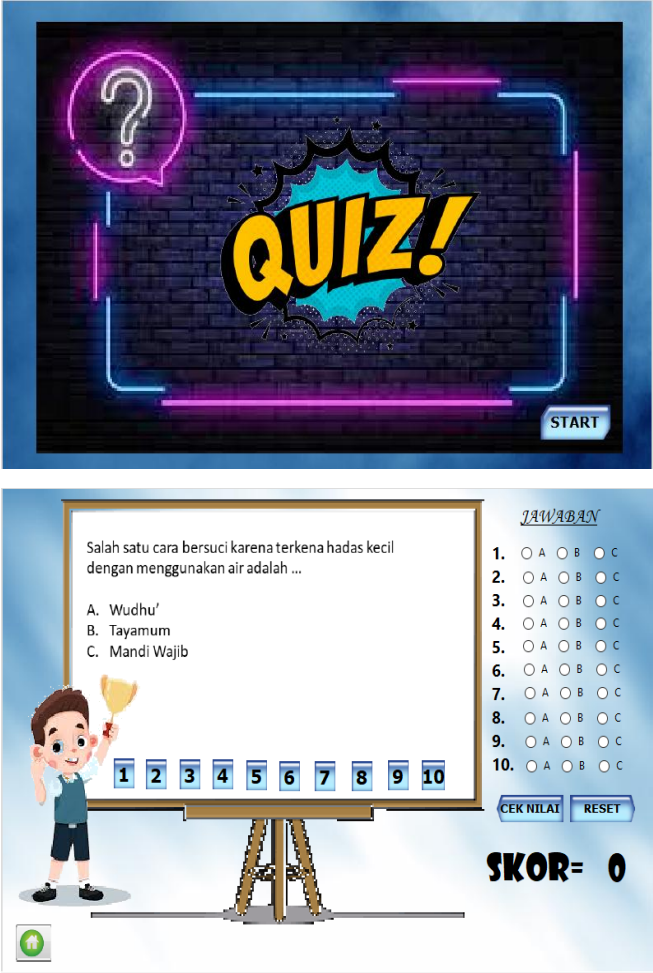

No.	Topik	Tampilan
1.	Homepage	 <p>Homepage merupakan halaman utama yang akan dibuka pertama kali saat membuka media pembelajaran interaktif, halaman berisi menu petunjuk, profil, kompetensi, materi, media, quiz dan exit</p>
2.	Halaman Petunjuk	 <p>Halaman petunjuk ini menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif</p>

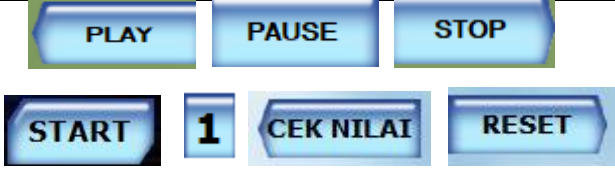
berbasis autoplay. Selain petunjuk penggunaan yang termuat dalam media, media ini juga memiliki buku panduan penggunaan media yang terpisah dari media untuk memudahkan guru dalam menjalankan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.



3.	Halaman Profil	 <p>Halaman profil ini menampilkan profil pengembang dari media pembelajaran interaktif berbasis autoplay.</p>
4.	Halaman Perangkat	 <p>Halaman perangkat ini menampilkan perangkat pembelajaran, diantaranya: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).</p>

5.	Halaman Materi	 <p>Halaman materi ini menampilkan materi pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II SD Materi Thaharah (wudhu').</p>
6.	Halaman Media	

		Halaman media ini menampilkan lagu tepuk wudhu' dan video tata cara wudhu'
7.	Halaman Quiz	 <p>Halaman quiz ini berisi soal-soal latihan yang dilengkapi dengan skor yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kemampuan pengguna.</p>
8.	Icon menu	

		 <p>Tampilan icon home untuk kembali ke halaman awal, next/ back untuk melanjutkan atau mengembalikan ke halaman sebelumnya, play untuk menjalankan video, pause untuk memberhentikan sementara video dan stop memberhentikan video, sound menyalakan backsound music atau memberhentikan, start untuk memulai quiz, cek nilai untuk menampilkan skor quiz, reset untuk mereset skor quiz dan exit untuk menutup/ keluar dari media pembelajaran.</p>
--	--	---

Dalam tahap *programing* media pembelajaran interaktif ini hanya dapat dioperasikan pada computer/laptop yang mempunyai sistem operasi *Windows* dan *Linux* namun bisa di export ke banyak platform dengan menggunakan Godot Engine atau Clickteam Fusion.

6) *Finishing*

Langkah ini adalah tahap yang dilakukan setelah *programing* selesai. Media kemudian di *publish* dalam bentuk *ISO.image* atau dalam bentuk *flash* yang bisa di ekstrak dalam bentuk exe dan juga bisa dalam bentuk CD/DVD.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan produk yang sudah dirancang, selanjutnya dilakukan validasi oleh 2 orang dosen ahli dan 1 orang guru PAI. Adapun validator yang menvalidasi instrumen dan produk ini adalah: Dr. Abhanda Amra, M.Ag, Dr. Irman, S.Ag, M.Pd dan Ermayenti. P, S.Ag. Berikut uraian hasil validasi, yakni :

a. Validasi Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Tabel 9. Hasil Validasi Instrumen RPP

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Rata-rata	Kategori
1.	Format Angket	0,917	Sangat Valid
2.	Petunjuk	1	Sangat Valid
3.	Bahasa yang digunakan	0.875	Sangat Valid
4.	Butir Pernyataan Angket	0,917	Sangat Valid
	Rata-rata	0,917	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi instrumen RPP yang divalidasi oleh 3 orang validator seperti pada tabel 9, dapat diketahui bahwa angket RPP secara umum adalah 0,917 dengan kategori sangat valid. Dari aspek yang dinilai dapat diketahui rata-rata nilai format angket adalah 0,917, petunjuk 1, bahasa yang digunakan 0,875 dan butir pernyataan angket 0,917. Pengolahan data berdasarkan indeks aiken V dengan rentangan pengkategorian hasil validitas instrumen angket 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.

b. Validasi RPP

Tabel 10. Hasil Validasi RPP

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Rata-rata	Kategori
1.	Format RPP	0,833	Sangat Valid
2.	Isi RPP	0,9	Sangat Valid
3.	Bahasa yang digunakan	0,958	Sangat Valid
	Rata-rata	0,899	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi RPP yang divalidasi oleh 3 orang validator seperti pada tabel 10, dapat diketahui bahwa RPP secara umum adalah 0,899 dengan kategori sangat valid. Dari aspek yang dinilai dapat diketahui rata-rata nilai format RPP adalah 0,833, isi RPP 0,9, dan bahasa yang digunakan 0,958. 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.

c. Validasi Instrumen Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay***Tabel 11. Hasil Validasi Instrumen Media**

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Rata-rata	Kategori
1.	Format Angket	0,75	Valid
2.	Petunjuk	0,917	Sangat Valid
3.	Bahasa yang digunakan	0,875	Sangat Valid
4.	Butir Pernyataan Angket	0,833	Sangat Valid
	Rata-rata	0,861	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi instrumen media yang divalidasi oleh 3 orang validator seperti pada tabel 11, dapat diketahui bahwa angket media secara umum adalah 0,861 dengan kategori sangat valid. Dari aspek yang dinilai dapat diketahui rata-rata nilai format angket 0,75, petunjuk 0,917, bahasa yang digunakan 0,875 dan butir pernyataan angket 0,833. Pengolahan data berdasarkan indeks aiken V dengan rentangan pengkategorian hasil validitas instrumen angket 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.

d. Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Tabel 12. 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	0,847	Sangat Valid

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.

e. Validasi Instrumen Angket Respon Guru

Tabel 13. Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Rata-rata	Kategori
1.	Format Angket	0,833	Valid
2.	Petunjuk	1	Sangat Valid
3.	Bahasa yang digunakan	0,875	Sangat Valid
4.	Butir Pernyataan Angket	0,875	Sangat Valid
	Rata-rata	0,889	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi instrumen angket respon siswa yang divalidasi oleh 3 orang validator seperti pada tabel 13, dapat diketahui bahwa angket respon guru secara umum adalah 0,889 dengan kategori sangat valid. Dari aspek yang dinilai dapat diketahui rata-rata nilai format angket 0,833, petunjuk 1, bahasa yang digunakan 0,875 dan butir pernyataan angket 0,875. Pengolahan data berdasarkan indeks aiken V dengan rentangan pengkategorian hasil validitas instrumen angket 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.

f. Validasi Instrumen Angket Respon Siswa

Tabel 13. Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Siswa

No.	Aspek Penilaian	Penilaian	
		Rata-rata	Kategori
1.	Format Angket	0,833	Valid
2.	Petunjuk	1	Sangat Valid
3.	Bahasa yang digunakan	0,875	Sangat Valid
4.	Butir Pernyataan Angket	0,833	Sangat Valid
	Rata-rata	0,875	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi instrumen angket respon siswa yang divalidasi oleh 3 orang validator seperti pada tabel 8, dapat diketahui bahwa angket respon siswa secara umum adalah 0,875 dengan kategori sangat valid. Dari aspek yang dinilai dapat diketahui rata-rata nilai format angket 0,833, petunjuk 1, bahasa yang digunakan 0,875 dan butir pernyataan angket 0,833. Pengolahan data berdasarkan indeks aiken V dengan rentangan pengkategorian hasil validitas instrumen angket 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.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* diimplementasikan atau uji coba terbatas pada tanggal 12 Juli 2022 di kelas II SDN 04 Balimbing. Kemudian diberikan angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.

a. Angket Respon Guru terhadap Praktikalitas Media

Tabel 14. Hasil Angket Respon Guru dalam Praktikalitas Media

No.	Responden	Praktikalitas		
		Jumlah	%	Kategori
1	Guru 1	54	90	Sangat Praktis
2	Guru 2	53	88.33	Sangat Praktis
3	Guru 3	54	90	Sangat Praktis
Jumlah		161		
Rata-rata			89,44	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru yang diisi oleh 3 orang guru PAI dan Budi Pekerti yaitu : Ermayenti. P, S.Ag, Devi Herna Fitria, S.Pd.I dan Yesi Samsurina, S.Pd.I dapat diketahui bahwa praktikalitas media secara umum adalah 89,44 % dengan kategori sangat praktis. Hal ini juga selaras dengan observasi dan wawancara

terhadap guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti (Ermayenti, 2022) yang menyatakan bahwa ”media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* praktis digunakan karena ada petunjuk dan buku panduan yang jelas untuk menjalankan media. Secara umum siswa menjadi aktif dan tidak malu-malu untuk mensimulasikan dan mempraktekkan tata cara berwudhu’. Siswa antusias untuk menjawab quiz yang diberikan. Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pembelajaran menjadi efektif dan efisien”.

b. Angket Respon Siswa terhadap Praktikalitas Media

Tabel 15. Hasil Angket Respon Siswa dalam Praktikalitas Media

No.	Responden	Praktikalitas		
		Jumlah	%	Kategori
1	Siswa 1	57	95	Sangat Praktis
2	Siswa 2	59	98.33	Sangat Praktis
3	Siswa 3	59	98.33	Sangat Praktis
4	Siswa 4	59	98.33	Sangat Praktis
5	Siswa 5	54	90	Sangat Praktis
6	Siswa 6	57	95	Sangat Praktis
7	Siswa 7	57	95	Sangat Praktis
8	Siswa 8	57	95	Sangat Praktis
9	Siswa 9	55	91.67	Sangat Praktis
10	Siswa 10	57	95	Sangat Praktis
11	Siswa 11	55	91.67	Sangat Praktis
12	Siswa 12	59	98.33	Sangat Praktis
13	Siswa 13	57	95	Sangat Praktis
14	Siswa 14	58	96.67	Sangat Praktis
15	Siswa 15	58	96.67	Sangat Praktis
Jumlah		858		
Rata-rata			95,33	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon siswa yang diisi oleh 15 responden seperti pada tabel 15, dapat diketahui bahwa praktikalitas media secara umum adalah 95,33 % dengan kategori sangat praktis.

Berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada

mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN O4 Balimbing dapat diperoleh rat-rat praktikalitas media yaitu 92,38 % dengan kategori sangat praktis.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini evaluasi dilakukan pada setiap langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*, seperti pada tahap analisis peneliti melakukan evaluasi terhadap masalah yang ada dalam kegiatan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SD materi thaharah bab wudhu'. Pada tahap desain peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui dan memastikan apakah rancangan yang dikembangkan sesuai dengan masalah yang dihadapi atau tidak. Pada tahap ini dilakukan terhadap model yang dikembangkan sesuai dengan rancangan dan model yang dikembangkan valid atau tidak. Evaluasi ini dilakukan oleh ahli yang selanjutnya dilakukan revisi produk yang dikembangkan. Semua evaluasi yang dilakukan pada tahap analisis, desain dan pengembangan merupakan evaluasi formatif.

Penilaian praktikalitas pelaksanaan pembelajaran PAI dan Budi Pekerti kelas II SD materi thaharah bab wudhu' dilakukan pada saat implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* yang diujicobakan secara terbatas. Penilaian dilaksanakan tanggal 12 Juli 2022. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Sebenarnya, tahap evaluasi bisa terjadi di tahap mana saja. Evaluasi yang terjadi pada masing-masing empat tahap di atas disebut evaluasi formatif, karena tujuan dari persyaratan yang direvisi. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna media.

B. Pembahasan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Media pembelajaran yang digunakan guru di SDN 04 Balimbing belum bervariasi, guru hanya menggunakan media papan tulis dan pada pembelajaran lainnya hanya beberapa kali menggunakan *power point* dengan tampilan tulisan yang sederhana. Sehingga siswa belum antusias mengikuti pembelajaran dan 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. Pada dasarnya siswa Sekolah Dasar memerlukan media yang menimbulkan antusias siswa sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran.

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 tingkat perkembangan Operasional konkret. Ini berarti anak memiliki pikiran logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Bila menghadapi suatu yang berkaitan antara pikiran dan persepsi, anak dalam periode ini dapat memilih keputusan logis dan bukan keputusan perseptual seperti anak praoperasional. Pada zaman digital, dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat anak usia sekolah dasar sudah bisa dan cakap mengoperasikan barang-barang teknologi seperti ponsel, laptop, komputer dan lain-lain.

Media pembelajaran juga harus sesuai dengan gaya belajar siswa. Menurut Poter 2006 (dalam Mufidah, 2017) secara umum gaya belajar manusia dikategorikan dalam 3 kelompok yaitu:

- c. 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
- d. 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.
- e. 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. Djaramah (2006:129) menyebutkan bahwa program pengajaran yang diberikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2. Tahap *Design* (Desain)

Desain media yang dirancang adalah : (1) Identifikasi judul, tujuan, materi pelajaran yang disajikan dalam garis besar program media; (2) Pengumpulan materi dan gagasan untuk membuat *flowchart*; (3) Membuat *storyboard*; (4) Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan; (5) Pembuatan media dengan lembar kerja yang ada pada *software autoplay studio 8*; (6) *Finishing*, dilakukan publish terhadap media yang telah

dirancang. Setelah itu dilakukan validasi dan revisi berdasarkan saran yang diberikan validator.

Menurut Sugiyono (2007: 412) produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan sangat beragam. Dalam pendidikan, produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan pendidikan. Produk-produk pendidikan diantaranya: media pembelajaran, buku ajar, modul, sistem evaluasi, model uji kompetensi dan lain-lain. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Balimbing.

3. Tahap Development (Pengembangan)

Produk yang sudah dikembangkan selanjutnya dilakukan validasi oleh 3 orang ahli. Hasil validasi RPP dan media yang divalidasi oleh 3 orang validator diketahui dengan kategori sangat valid. Sehingga RPP dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. 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 merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu alat ukur. Validitas instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan aspek yang diukur. Validitas sebenarnya menunjuk pada hasil dari penggunaan instrumen tersebut, suatu instrumen dikatakan valid jika benar-benar mengukur aspek yang akan diukur (Sukmadinata, 2009: 228).

Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* sudah sangat valid untuk dapat digunakan dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan penilaian validator, sebagai berikut:

- a. Penyajian materi pada media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* telah sesuai dengan silabus, KI, KD, dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan di sekolah
- b. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dapat bermanfaat bagi guru dan siswa
- c. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena tampilan yang menarik dan tidak membosankan.

Selaras dengan hal tersebut, Sudarma (2015) menyatakan bahwa tampilan media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa dalam belajar, serta bahasa komunikatif dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Berdasarkan pada pernyataan-pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan, tampilan menarik, dan kejelasan sajian materi akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan dari (Dwiningsih, 2018) mengungkapkan bahwa suatu media pembelajaran harus memiliki fokus yang jelas pada tujuan pembelajaran, indikator dan kompetensi dasar siswa. (Krissandi, 2015) juga menegaskan bahwa kejelasan dan keterkaitan antara media pembelajaran dengan indikator, tujuan, dan

materi, harus menjadi perhatian dan pertimbangan guru untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* diimplementasikan pada kelas II SDN 04 Balimbing. Media dioperasikan menggunakan laptop dengan windows 10 dan ditampilkan melalui infokus. Media juga bisa dioperasikan menggunakan CD/DVD RW. Dalam pelaksanaannya, peneliti menjelaskan materi dengan bantuan media dan menarik stimulus dan respon siswa. Dalam tayangan tepuk wudhu' ditampilkan video yang ada dalam media, kemudian siswa bersama peneliti bersama-sama mencoba tepuk wudhu' berdasarkan video. Hal tersebut memberikan antusias siswa mengikuti pembelajaran. Materi yang disajikan juga dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*. pada tayangan video tata cara wudhu' ada perintah untuk melakukan simulasi wudhu'. Siswa antusias mensimulasikan wudhu' secara bergantian beberapa orang. Pada tahap quiz, siswa diberi kesempatan untuk mengoperasikan laptop dengan bimbingan peneliti untuk menjawab soal quiz tersebut. Seluruh siswa semangat dan ingin menjawab quiz dengan benar. Setelah pelaksanaan pembelajaran diberikan angket respon kepada beberapa guru dan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*.

Dari hasil uji praktikalitas melalui lembar angket respon guru dan siswa, observasi dan wawancara diperoleh informasi bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dinyatakan sangat praktis dan bisa digunakan. Terkait dengan praktikalitas, Maulana (2019) juga mengemukakan bahwa implementasi media berbasis *autoplay* sangat praktis dan bisa digunakan.

Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen (1999) dalam Haviz (2013) memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar lain memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa, Nieveen juga menjelaskan produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika (1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik. Istilah baik ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan (Haviz, 2013: 24).

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yang dilakukan berdasarkan masukan dari validator, dengan merevisi navigasi *back* dan *next*. Kemudian menambahkan icon untuk menghidupkan atau mematikan sound yang ada pada media. Menambahkan perangkat ajar pada media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*. Sedangkan evaluasi berdasarkan hasil uji coba produk berdasarkan hasil respon guru dan siswa, didapatkan saran untuk menambahkan soal pada RPP yang terdapat dalam perangkat ajar. Kemudian peneliti dapat mengetahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media didapatkan tanggapan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan di dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE pada penelitian adalah tahap akhir. Ada dua macam jenis evaluasi yang dapat digunakan dalam mengevaluasi media pembelajaran yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif yaitu evaluasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi pada waktu proses pengembangan

media pembelajaran sedang berlangsung. Kurniawati, 2011 dalam (Warsita: 2013) menyebutkan bahwa evaluasi formatif adalah untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk atau program yang sedang dalam taraf pengembangan. Pada penelitian ini, evaluasi ini dilakukan oleh ahli yang selanjutnya dilakukan revisi produk yang dikembangkan. Semua evaluasi yang dilakukan pada tahap analisis, desain dan pengembangan merupakan evaluasi formatif.

Di samping melakukan evaluasi formatif peneliti juga melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilakukan setelah media pembelajaran benar benar telah selesai dikembangkan dalam bentuk master yang siap diimplementasikan di lapangan. Evaluasi sumatif dilakukan pada tahap implementasi media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* di kelas mencakup evaluasi terhadap proses yang bertujuan untuk uji praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*. Menurut Sadiman (1986) dalam (Warsita: 2013) evaluasi sumatif bertujuan untuk membuktikan (*to prove*) bahwa produk dan sistem yang dikembangkan memang baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* memiliki beberapa keterbatasan antara lain:

1. Penelitian hanya dilakukan dalam satu sekolah
2. Penelitian hanya dilakukan dengan 15 subjek uji coba
3. Penelitian hanya fokus untuk melihat validitas dan praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*
4. Penelitian ini hanya dibatasi pada satu kompetensi dasar mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti
5. Penelitian hanya dibatasi pada kelas II SDN 04 Balimbing.
6. Pengembangan hanya dilakukan oleh satu peneliti saja, sehingga dalam pelaksanaan uji coba hanya terbatas dalam lingkup peneliti dalam satu kali

pertemuan, dengan keterbatasan tersebut pengembangan dan uji coba belum optimal sepenuhnya.

7. Penelitian ini terbatas menggunakan model pengembangan ADDIE, sebaiknya dapat digunakan model pengembangan 4D
8. Dalam uji praktikalitas siswa kelas II SD hanya menggunakan angket respon siswa, sebaiknya dapat menggunakan wawancara yang dipandu untuk siswa kelas II SD.

BAB V

PENUTUP

A. 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 dinyatakan sangat valid berdasarkan analisis aiken dengan rata-rata media secara umum adalah 0,847 dengan kategori sangat valid.
2. Hasil uji coba praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* materi thaharah yang dilakukan di SDN 04 Balimbing dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dinyatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase 92,38 %.

B. Implikasi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* ini dapat diimplikasikan dengan dimanfaatkan sebagai :

1. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dapat digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti karena memuat materi dalam kurikulum 2013 yaitu materi thaharah bab wudhu'
2. Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi thaharah. Media ini juga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi penggunaan media, uji praktikalitas dan komentar guru dan siswa saat wawancara.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Produk yang dikembangkan dapat disajikan sebagai sumber belajar siswa secara individu maupun kelompok.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Masih perlu adanya pengembangan media sebagai media yang lebih menarik lagi pada bidang pembelajaran khususnya mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Y. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital Dan Rangkaian Elektronika Komputer Di Smk Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan Dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Athoillah, M. F. (2020). *PAI Dan Budi Pekerti*. Surakarta: Cv. Grahadi.
- Azizy, A. Q. (2003). *Pendidikan Agama untuk Membangun Etika Sosial*. Semarang: CV Aneka Ilmu.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. Halaqa: *Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. (2006). *Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 Tahun 2003* . Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Batusangkar: STAIN Batusangkar Press.
- Endro, S. d. (2005). *Membuat CD Interaktif & CD Autorun dengan Autoplay Media Studio*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ghafar, A. (2005). *Reformulasi Rancangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Nur Insani.
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hartati, S. (2017). Konsep Spiritual Parenting Dengan Pendekatan Konseling Behavioristik Dalam Membentuk Moral Anak Usia Sekolah Dasar). *Binagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Hartati, S. A. (2015). Dinamika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan dan Kemasyarakatan*.

- Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Haviz, M. 2013, Juni. Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif Produktif dan Bermakna. *Jurnal Pendidikan*, 16, 34.
- Hernawati, K. (2009). *Modul Pelatihan Autoplay Media Studio*. Yogyakarta: FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Husniyah, N. (2019). *pengembangkan multimedia interaktif berbasis autoplay dalam pembelajaran Bahasa Arab Kelas II MIN 4 Tulungagung*. Tesis, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung, Tulungagung.
- Istiqlal, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Volume 2 Nomor 1, p-ISSN: 2502-7638; e-ISSN: 2502 8391, 45*.
- Jufri, W. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Gean Piaget dan Problematikanya pada nak 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*. DOI.
- Moh. Khusnuridlo, M. H. (2018, Desember). Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio Dan Focusky Terhadap MotIiasi 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*.
- Mufidah, L. L. (2017, Desember). Memahami Gaya Belajar untuk Meningkatkan Potensi Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak, 1 no. 2*.
- Muhaimin. (2002). *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan PAI di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Nasution, S. (2016, Juni 9). *Membuat Media Pembelajaran dengan Autoplay Media Studio 8*. (D. d. Kurikulum, Performer) Tulungagung.
- Primadya Ananyarta, E. M. (2020). Media Pembelajaran Masa Pandemi: Autoplay Media Studio ditambah Gerakan. *Bioeducation Journal*, 4(2).
- Purwanto. (2012). *Instrumen Penelitian Sosial dan Pendidikan (Pengembangan dan Pemanfaatan)*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Rahyubi, H. (2012). *Teori- Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Rakhmawati, I. W. (2005). Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perencanaan Sistem Audio Di Smk Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro UnIersitas Negeri Surabaya, volume 04 nomor 03*.
- Ramayulis. (2010). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sadiman. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salehudin, 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.
- Saharuddin. (2011). *Perkembangan Teknologi Informasi*. Sleman: Pustaka Akademika.
- Shubhi, M. L. (2015, April). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Permesinan Kelas X Di SMK Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Profesional, Volume 4, No 1*.
- Shunhaji, A. (n.d.). Agama Dalam Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1): 1–22.
- Sudaryono, G. M. (2013). *Pengembangan instrumen penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- 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.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Susanti, P., & Yefterson, R. B. (2021). Media Pembelajaran Sejarah BerbasisMultimedia Autoplay. *Jurnal Kronologi*, 3(3), 159-172.
- Trianto. (2009). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Uno, H. B. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 04 Balimbing
 Mata Pelajaran : PAI dan Budi Pekerti
 Kelas / Semester : II (Dua) / I (Satu)
 Tahun Pelajaran : 2022 / 2023
 Pelajaran : Ayo Berwudhu'
 Materi Pokok : Tata cara Wudhu
 Alokasi Waktu : 4 x 35 Menit (1x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI-1 Menerima, menjalankan dan Menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
 KI-3 Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
 KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
1.9 Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah wudhu.	
2.9 Menunjukkan perilaku hidup sehat dan peduli lingkungan sebagai implementasi dari pemahaman doa sebelum dan sesudah wudhu.	
3.9 Memahami doa sebelum dan sesudah wudhu.	3.9.1 Menyebutkan syarat wudhu 3.9.2 Menyebutkan rukun wudhu 3.9.3 Menyebutkan sunah wudhu 3.9.4 Menyebutkan hal yang membatalkan wudhu
4.9 Mempraktikkan wudhu dan doanya dengan tertib dan benar.	4.9.1 Membaca doa sebelum wudhu. 4.9.2 Mempraktikkan wudhu 4.9.3 Membaca doa setelah wudhu

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu membiasakan berwudhu' sebelum salat dengan benar.
2. Siswa mampu menyebutkan syarat wudhu' dengan benar.
3. Siswa mampu menyebutkan rukun wudhu' dengan benar.
4. Siswa mampu menyebutkan sunah wudhu' dengan benar.

RPP PAI dan Budi Pekerti oleh Firza Erisa

5. Siswa mampu menyebutkan hal yang membatalkan wudhu' dengan benar.
6. Siswa mampu membiasakan berwudhu' sebelum salat dengan benar.
7. Siswa mampu melafalkan doa sebelum wudhu' dengan benar.
8. Siswa mampu melafalkan doa sesudah wudhu' dengan benar.
9. Siswa mampu membaca doa sebelum wudhu' dengan benar.
10. Siswa mampu membaca doa sesudah wudhu' dengan benar.
11. Siswa mampu mempraktikkan wudhu' dan doanya dengan tertib dan benar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Perintah Allah untuk berwudhu' sebelum mengerjakan shalat terdapat dalam potongan Q.S. Al-Maidah ayat 6 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قُمْتُمْ اِلَى الصَّلٰوةِ فَاغْسِلُوْا وُجُوْهَكُمْ وَاَيْدِيَكُمْ اِلَى الْمَرَافِقِ وَامْسَحُوْا بِرُءُوْسِكُمْ وَاَرْجُلَكُمْ اِلَى الْكَعْبَيْنِ..... ﴿٦﴾

"Hai orang-orang yang beriman, apabila kamu hendak mengerjakan shalat, Maka basuhlah mukamu dan tanganmu sampai dengan siku, dan sapulah kepalamu dan (basuh) kakimu sampai dengan kedua mata kaki.....". (Q.S. AlMaidah:6)

Wudhu' merupakan syarat sah shalat. Ketika berwudhu' kita juga harus memperhatikan air yang akan digunakan untuk berwudhu'. Sebab tidak semua air sah digunakan untuk bersuci. Terdapat dua pembagian jenis-jenis air, yaitu air suci dan menyucikan yang bisa digunakan untuk berwudhu', serta air yang suci tapi tidak menyucikan yang tidak sah untuk berwudhu'. Terdapat 7 jenis air yang termasuk dalam kategori suci dan menyucikan, diantaranya: air hujan, air laut, air sumur, air sungai, air mata air, air salju, dan air dari hasil hujan es. Adapaun ketentuan dalam berwudhu' sebagai berikut :

1. Syarat Wudhu'
 - a. Beragama Islam
 - b. Mumayyiz, yaitu orang yang sudah dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk
 - c. Air yang digunakan harus suci dan menyucikan
 - d. Tidak ada yang menghalangi sampainya air ke kulit.
2. Rukun Wudhu diantaranya:
 - a. Niat
 - b. Membasuh muka
 - c. Membasuh dua tangan sampai siku
 - d. Mengusap sebagian kepala
 - e. Membasuh kaki sampai mata kaki
 - f. Tertib
3. Sunah Berwudhu'
 - a. Bersiwak (berkumur-kumur)
 - b. Membasuh kedua telapak tangan tiga kali di awal wudhu'
 - c. Berkumur-kumur dan menghirup air ke dalam hidung
 - d. Menyela-nyela janggut dan kumis dengan air
 - e. Menyela-nyela jari-jari tangan dan kaki
 - f. Membasuh anggota tubuh sebanyak tiga kali
 - g. Mendahulukan bagian kanan
 - h. Mengusap kedua telinga

- i. Hemat dalam menggunakan air
- j. Berdo'a setelah wudhu'
- 4. Hal-hal yang membatalkan wudhu'
 - a. Buang angin (dari dubur)
 - b. Buang air kecil
 - c. Menyentuh kubul/dubur dengan telapak tangan
 - d. Tidur
 - e. Hilang akal karena mabuk atau gila
- 5. Tata Cara Berwudhu'
 - a. Membaca basmalah dan niat wudhu'

Bacaan Basmalah :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“ Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang ”

Bacaan Niat wudhu' :

نَوَيْتُ الْوُضُوءَ لِرَفْعِ الْخِطِّ الْأَصْغَرِ فَرْضًا بِاللهِ تَعَالَى

“ Aku berniat wudhu' untuk menghilangkan hadas kecil, fardhu karena Allah ta'ala ”

- b. Mencuci kedua telapak tangan sampai pergelangan tangan, didahului dengan tangan kanan sebanyak tiga kali
- c. Berkumur-kumur sebanyak tiga kali, sambil membersihkan gigi
- d. Membersihkan lubang hidung sebanyak tiga kali
- e. Membasuh muka sebanyak tiga kali
- f. Membasuh kedua tangan sampai siku sebanyak tiga kali. Didahului tangan kanan lalu tangan kiri
- g. Mergusap kepala dengan tangan yang dibasahi
- h. Mengusap telinga kanan dan kiri
- i. Membasuh kedua kaki sampai mata kaki. Didahului kaki kanan lalu kaki kiri
- j. Berdo'a setelah berwudhu'

Bacaan do'a setelah wudhu'

أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللهُ وَحْدَهُ لَا شَرِيكَ لَهُ، وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ. اللَّهُمَّ اجْعَلْنِي مِنَ التَّوَّابِينَ وَاجْعَلْنِي مِنَ الْمُتَطَهِّرِينَ وَاجْعَلْنِي مِنْ عِبَادِكَ الصَّالِحِينَ

“ Aku bersaksi bahwa tiada Tuhan selain Allah Yang Maha Esa, tiada sekutu bagi-Nya, dan aku bersaksi bahwa Muhammad adalah utusan Allah. Ya Allah jadikanlah aku termasuk golongan orang yang bertaubat, jadikanlah aku orang-orang yang menyucikan diri, dan jadikanlah aku termasuk hamba-hamba yang shaleh ”.

k. Tertib

E. METODE PEMBELAJARAN

- Metode Pembelajaran : Tanya jawab, diskusi, wawancara, unjuk kerja / demonstrasi, ceramah interaktif.
- Pendekatan Pembelajaran : Saintific

RPP PAI dan Budi Pekerti oleh Firza Erisa

F. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	AW
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dibuka dengan membaca salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa (Sikap/PPK : Santun, Peduli, Rendah hati) • Kelas dilanjutkan dengan Doa dipimpin oleh salah seorang siswa dengan penuh khidmat (Sikap/PPK: menunjukkan rasa bersyukur). guru membetulkan sikap berdoa siswa • Guru meminta siswa untuk mengecek kerapian diri dan kebersihan kelas, melakukan operasi semut jika kelas masih kurang rapi • Guru menanyakan materi yang dipelajari minggu lalu dan siswa menjawabnya (<i>pre test dan apersepsi</i>) • Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan • Siswa menyimak penjelasan guru tentang sikap syukur, ketaatan beribadah, santun, peduli dan percaya diri yang akan dikembangkan dalam pembelajaran • Siswa memperhatikan guru memberi motivasi dalam pembelajaran 	25 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak penjelasan singkat guru tentang definisi wudhu' dan penjelasannya • Siswa mengamati gambar contoh tatacara wudhu dan doanya (Literasi) yang ditampilkan guru melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> • Guru menampilkan tepuk wudhu' yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dan siswa mengikutinya. • Melalui motivasi dari guru mengajukan pertanyaan tentang tatacara wudhu dan doanya • Guru mengajukan pertanyaan, misalnya, " Bagaimana caranya berwudhu yang baik ?" • Siswa mendiskusikan tatacara wudhu dan doanya baik. • Siswa membuat rumusan hasil diskusi tentang tatacara wudhu dan doanya • Siswa mengidentifikasi kegiatan tatacara wudhu dan doanya • Siswa menyampaikan hasil diskusi tentang contoh tatacara wudhu dan doanya secara kelompok • Siswa menyimpulkan hasil diskusi kelompok tentang contoh tatacara wudhu dan doanya secara individual atau kelompok • Siswa menanggapi hasil presentasi (melengkapi, mengonfirmasi, menyanggah) (4C), (HOTS) • Siswa membuat kesimpulan dibantu dan dibimbing guru • Siswa diberi penjelasan tambahan dan penguatan tentang tata cara berwudhu'. • Siswa menyimak kembali penjelasan guru tentang syarat wudhu', rukun wudhu', sunah wudhu' dan hal yang membatalkan wudhu'. (Literasi) • Dari hasil menyimak paparan tersebut, siswa diberikan 	100 menit

RPP PAI dan Budi Pekerti oleh Firza Erisa

Kegiatan	Deskripsi	AW
	<p>kesempatan untuk bertanya baik secara individu maupun secara berkelompok.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada rubrik “Sikapku”, guru mengingatkan siswa untuk selalu melaksanakan wudhu’ ketika akan melaksanakan salat, karena wudhu’ merupakan syarat sahnya salat. • Pada rubrik “Ayo Kerjakan”, siswa secara individu/berpasangan dengan teman sebangku/kelompok melakukan kegiatan menyebutkan rukun wudhu’ secara bergantian. • Pada rubrik “Insha Allah Aku Bisa” guru membimbing siswa untuk memberikan tanda (√) pada rubrik ‘ya’ atau ‘tidak’ • Siswa dibimbing guru untuk melafalkan niat dan do’a sesudah wudhu’ • Siswa mengikuti guru melafalkan kalimat “bismillāhirrahmānirrahīm” yang diikuti oleh seluruh siswa, dilakukan 1-2 kali. • Siswa mengikuti guru melafalkan niat wudhu’ sebanyak 4-5 kali, pelafalan dilakukan secara berulang-ulang sehingga benar-benar dikuasai • Siswa mengikuti guru melafalkan do’a sesudah wudhu’ sebanyak 4-5 kali, pelafalan dilakukan secara berulang-ulang sehingga benar-benar dikuasai • Siswa memperhatikan video tata cara wudhu’ yang benar yang ditampilkan guru melalui media pembelajaran interaktif berbasis autoplay • Pada rubrik “Kegiatanku” melalui bimbingan guru dan siswa mensimulasikan tata cara berwudhu’ di depan kelas, sementara yang lain mencermatinya. • Siswa diberi kesempatan untuk menanya tentang hal yang telah diamatinya • Pelaksanaan praktik difasilitasi guru dan siswa yang lain ikut menyaksikan dan mengamati pelaksanaan praktik teman-temannya. • Jika ada pelaksanaan yang yang tidak sesuai, maka guru langsung memperbaikinya. • Pada rubrik “Ayo Berlatih”, Siswa melakukan tes atas kemampuan dalam mengurutkan gerakan wudhu’ sesuai dengan urutan yang benar. • Caranya dengan menuliskan nomor pada kotak yang sudah disediakan, sebagai panduan sudah diberi nomor pada kotak awal dan akhir. (Sikap/PPK : Tekun, Kerja keras, Tanggung jawab, Gigih) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung (Sikap/PPK : Mandiri, Kerjasama, Kritis, Logis) • Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran • Guru melakukan penilaian hasil pembelajaran • Siswa menyanyikan lagu salah satu lagu islami. 	15 menit

RPP PAI dan Budi Pekerti oleh Firza Erisa

Kegiatan	Deskripsi	AW
	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh salah seorang siswa. 	

C. PENILAIAN

1. Spiritual

Satuan Pendidikan : SDN 21 Balimbing

Kelas/Semester : II/I

Observasi

No.	Waktu	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					

2. Sikap

Jenis Penilaian : Non Test

Teknik Penilaian : Jurnal

Observasi

No	Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut	Hasil
1						
2						
3						

3. Pengetahuan

Teknik Penilaian : Autentik Assesment

Jenis Penilaian : Tes (Tulisan/ Lisan)

Penilaian ini dilakukan secara tulisan dengan menyediakan butir soal sesuai indikator ketercapaian KD serta kunci jawaban dan skor nilai, atau bisa juga dilakukan melalui latihan yang ada pada buku siswa dalam kolom ayo kerjakan

4. Keterampilan

Jenis Penilaian : Tes

Teknik Penilaian : Kinerja

Bentuk Instrumen : Lembar Penilaian Kinerja

Instrumen Penilaian : Praktek Wudhu'

No.	Aspek yang dinilai	Kriteria			Skor
		Sempurna	Kurang sempurna	Tidak Sempurna	
1.	Ketepatan bagian yang dibasuh dan urutannya				
2.	Ketepatan bacaan niat wudhu'				
3.	Ketepatan bacaan do'a sesudah wudhu'				

RPP PAI dan Budi Pekerti oleh Firza Erisa

JUMLAH SKOR			
KETERANGAN	NILAI		NILAI AKHIR
Sempurna: skor 5 Kurang Sempurna: skor 3 Tidak Sempurna: skor 2	$\frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$		

5. Remedial

Siswa yang belum memahami tentang sikap santun diberikan penjelasan sebagai tambahan materi. Siswa dapat dibantu oleh siswa lain yang terampil dalam memahami materi tentang wudhu'. Pelaksanaan remedial dilakukan pada hari dan waktu tertentu yang disesuaikan, misalnya 30 menit setelah jam pulang.

6. Pengayaan

Peserta didik yang sudah menguasai materi pembelajaran diminta mengerjakan materi pengayaan yang sudah disiapkan (Guru mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan).

H. MEDIA/ALAT, BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

- Media/alat : Buku lain yang sesuai dengan materi, media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay*, video yang sesuai dengan materi, meja, papan tulis, laptop, proyektor, speaker dll
- Bahan : -
- Sumber belajar : Buku guru dan buku siswa kelas II Kurikulum 2013 (revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, BSE yang sesuai dengan materi, buku lain yang relevan

Refleksi guru

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran



ERMIYENTI. P, S. Ag
NIP. 19740712 202121 2 003

Balimbing, Juli 2022

Mahasiswa,



FIRZA ERISA

RPP PAI dan Budi Pekerti oleh Firza Erisa

Lampiran 2

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				√	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa				√	
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
I	Penilaian secara umum terhadap angket validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).		✓			

Saran-saran :

Dapat dilanjutkan.

.....

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 2-7-2022

Validator


Dr. Alhanda Nurani

NIP. 19690604197031003

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket					✓
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					✓
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					✓
	b. Kesederhanaan struktur kalimat					✓
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur					✓
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					✓

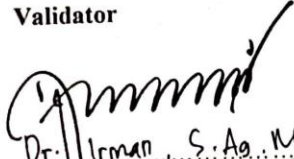
Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap angket validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).					

Saran-saran :

.....
.....
.....
.....
.....

Batusangkar, 7.07.2022
Validator


Dr. Herman S. Ag. M. Pd
NIP. 19710201 200604 1016

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket					√
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap angket validasi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Saran-saran :

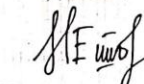
.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 12 - 07 - 2022
Validator



ERMA YENTI P. G. - A. G.
NIP. 19740712 2 021 2 003

Lampiran 3

Hasil Analisis Lembar validasi Instrumen RPP

No.	Aspek Penilaian	Validator			S ₁	S ₂	S ₃	Σ _s	n (c-1)	V	Rata rata
		I	II	III							
1	Format penulisan angket	4	5	5	3	4	4	11	12	0.9167	0.917
2	Petunjuk pengisian angket	5	5	5	4	4	4	12	12	1	1
3	Kebenaran Tata Bahasa	4	5	5	3	4	4	11	12	0.9167	0.875
	Kesederhanaan struktur kalimat	4	5	4	3	4	3	10	12	0.8333	
4	Pernyataan angket mudah diukur	4	5	4	3	4	3	10	12	0.8333	0.917
	Kesesuaian butir pernyataan angket	5	5	5	4	4	4	12	12	1	
Rata-rata		4.3	5	4.7	3.3	4	3.7	11	12	0.9167	

Lampiran 4

**LEMBAR VALIDASI
RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)					
	a. Memenuhi kelengkapan identitas (judul, satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, penilaian)				✓	
	b. Kelengkapan isi materi				✓	
2.	Isi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)					
	a. RPP yang dikembangkan mengacu kepada kurikulum 2013					✓
	b. Kesesuaian dengan kompetensi dasar				✓	
	c. Kebenaran isi materi				✓	

	d. Indikator mengacu pada kompetensi dasar				✓	
	e. Kesesuaian urutan materi				✓	
	f. Indikator mudah diukur					✓
	g. Kesesuaian dengan karakteristik siswa				✓	
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas				✓	
	i. Kegiatan pembelajaran memuat langkah-langkah <i>saintifik</i> dalam proses pembelajaran				✓	
	j. Kegiatan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar				✓	
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					✓
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.		✓			

Saran-saran :

Dapat digunakan.

.....


.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 2-7-2022
Validator


Dr. Abhandia Amra, M.Pd.
 NIP. 196904011997031003

**LEMBAR VALIDASI
RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)					
	a. Memenuhi kelengkapan identitas (judul, satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, penilaian)					✓
	b. Kelengkapan isi materi				✓	
2.	Isi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)					
	a. RPP yang dikembangkan mengacu kepada kurikulum 2013				✓	
	b. Kesesuaian dengan kompetensi dasar					✓
	c. Kebenaran isi materi					✓

d.	Indikator mengacu pada kompetensi dasar					✓
e.	Kesesuaian urutan materi					✓
f.	Indikator mudah diukur					✓
g.	Kesesuaian dengan karakteristik siswa					✓
h.	Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas					✓
i.	Kegiatan pembelajaran memuat langkah-langkah <i>saintifik</i> dalam proses pembelajaran					✓
j.	Kegiatan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar					✓
3.	Bahasa yang digunakan					
a.	Kebenaran tata bahasa					✓
b.	Kesederhanaan struktur kalimat					✓

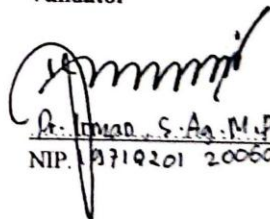
Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
1	Penilaian secara umum terhadap RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.	A	B	C	D	E
			✓			

Saran-saran :

Jumlahkan penggunaan *autoplay* dalam langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Batusangkar, 7.07.2022
Validator


Dr. Irfan S. Ag. M. Pd.
NIP. 19719201 200604 1016

**LEMBAR VALIDASI
RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)					
	a. Memenuhi kelengkapan identitas (judul, satuan pendidikan, mata pelajaran, kelas/semester, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, penilaian)					✓
	b. Kelengkapan isi materi				✓	
2.	Isi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)					
	a. RPP yang dikembangkan mengacu kepada kurikulum 2013					✓
	b. Kesesuaian dengan kompetensi dasar					✓
	c. Kebenaran isi materi					✓

	d. Indikator mengacu pada kompetensi dasar					✓
	e. Kesesuaian urutan materi					✓
	f. Indikator mudah diukur					✓
	g. Kesesuaian dengan karakteristik siswa					✓
	h. Kegiatan guru dan siswa dirumuskan dengan jelas					✓
	i. Kegiatan pembelajaran memuat langkah-langkah <i>saintifik</i> dalam proses pembelajaran			✓		
	j. Kegiatan pembelajaran meningkatkan partisipasi siswa dalam belajar					✓
3.	Bahasa yang digunakan					✓
	a. Kebenaran tata bahasa					✓
	b. Kesederhanaan struktur kalimat					✓

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.	A				

Saran-saran :

Sertaiknya dalam RPP ditampir soal
 Pengetahuan agar siswa lebih paham & mengerti
 tentang materi yang di sampaikan minimal 5 buah
 soal.

Batusangkar, 2022
 Validator

J. E. M. I. P.

J. E. M. I. P. S. Ag.

NIP. 1974 07122021213003

Lampiran 5

Hasil Analisis Lembar Validasi RPP

No.	Butir Pernyataan	Validator			S ₁	S ₂	S ₃	Σ_n	n (e-1)	V	Rata rata
		I	II	III							
1	Butir a	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	0.8333
	Butir b	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	
2	Butir a	5	4	5	4	3	4	11	12	0.917	0.9
	Butir b	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir c	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir d	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir e	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir f	5	4	5	4	3	4	11	12	0.917	
	Butir g	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir h	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir i	4	5	4	3	4	3	10	12	0.833	
	Butir j	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
3	Butir a	5	5	5	4	4	4	12	12	1	0.9583
	Butir b	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
Rata-rata		4.2	4.7	4.9	3.2	3.7	3.9	10.79	12	0.899	

Lampiran 6

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY***

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				✓	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket				✓	
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					✓
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur					✓
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai				✓	

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap angket media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.		✓			

Saran-saran :

Dapat digunakan

.....

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 2-7-2022

Validator

Dr. Abanda Amra, M.Ag.

NIP.196904041997031003

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY***

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				√	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap angket media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.					

Saran-saran :

.....

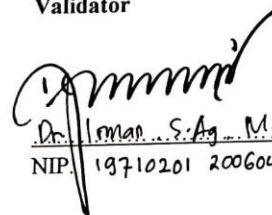
.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 7 . 07 . 2022
 Validator


Dr. Iman S. Ag. M. Pd.
 NIP. 19710201 200604 1016

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY***

Petunjuk :

- i. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				√	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa				√	
	b. Kesederhanaan struktur kalimat					√
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1	Penilaian secara umum terhadap angket media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.					

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 12 . 07 . 2022
 Validator

F. K. Y. E. N. T. I. P. S. A. G.
 NIP. 197407122021212003

Lampiran 7

Hasil Analisis Lembar Validasi Instrumen Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Validator			S ₁	S ₂	S ₃	Σs	n (c-1)	V	Rata rata
		I	II	III							
1	Format penulisan angket	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	0.75
2	Petunjuk pengisian angket	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	0.917
3	Kebenaran Tata Bahasa	5	5	4	4	4	3	11	12	0.917	0.875
	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
4	Pernyataan angket mudah diukur	5	4	4	4	3	3	10	12	0.833	0.833
	Kesesuaian butir pernyataan angket	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
Rata-rata		4.3	4.5	4.5	3.3	3.5	3.5	10.3333	12	0.861	

Lampiran 8

Kisi-kisi Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
<i>Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay</i>	1. Kekayaan Isi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Tujuan	1, 2, 3, 4	4
		Materi	5, 6, 7, 8	4
		Perkembangan Siswa	9,10, 11	3
	2. Kelayakan Penyajian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Penyajian media	12, 13, 14	3
		Prinsip media	15, 16, 17, 18, 19	5
		Komponen media	20, 21, 22	3
	3. Kelayakan Bahasa	Kejelasan bahasa dan petunjuk media	23, 24, 25	3

Lampiran 9

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATA PELAJARAN
PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI THAHARAH**

Pctunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	ASPEK KELAYAKAN ISI					
	Tujuan					
	1. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang dicapai				√	
	2. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menunjang indikator pencapaian kompetensi				√	
	3. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah yang dibuat mendukung pemahaman konsep dan praktek					√
	4. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah dapat membantu siswa belajar				√	

	Materi						
	5. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan berurutan					✓	
	6. Konsep dan defenisi yang disajikan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku					✓	
	7. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah menggambarkan materi thaharah khususnya praktek wudhu'					✓	
	8. Media berbasis <i>autoplay</i> memberikan pengalaman belajar kepada siswa						✓
	Perkembangan Siswa						
	9. Media berbasis <i>autoplay</i> membuat alat indra audio visual siswa aktif					✓	
	10. Media berbasis <i>autoplay</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi thaharah khususnya wudhu'					✓	
	11. Latihan (Quiz) yang disajikan dalam media mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif					✓	
2.	ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN						
	Aspek Tampilan						
	12. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> mempunyai tampilan yang menarik					✓	
	13. Tampilan navigasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan dapat menuntun untuk penggunaan media					✓	
	14. Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> disajikan dengan jelas					✓	
	Aspek Multimedia						
	15. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memuat teks, gambar, animasi, audio yang menarik					✓	
	16. Teks keterangan gambar disajikan pada halaman yang sama dan saling berdekatan, teks mampu menjelaskan gambar.					✓	

	17. Audio dan lagu yang disajikan terdengar jelas dan sesuai dengan materi				✓	
	18. Tulisan yang disajikan dalam media menggunakan <i>font</i> dan ukuran yang sesuai				✓	
	19. Video tata cara wudhu' yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> ditampilkan secara berurutan, jelas dan sesuai dengan materi				✓	
	Ketepatan Penggunaan					
	20. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan untuk perorangan dan berkelompok					✓
	21. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat membantu guru untuk menyampaikan materi				✓	
	22. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakannya dalam pembelajaran				✓	
3.	ASPEK KELAYAKAN BAHASA					
	23. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah memiliki unsur kesederhanaan					✓
	24. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik				✓	
	25. Tata kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia				✓	

Saran-saran :

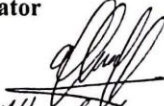
..... *Dapat digunakan*

.....

.....

Batusangkar, 2 - 7 - 2022

Validator


 Dr. Alhanda Nurra, M.Ag.
 NIP. 196904041997031005

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATA PELAJARAN
PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	ASPEK KELAYAKAN ISI					
	Tujuan					
	1. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang dicapai				✓	
	2. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menunjang indikator pencapaian kompetensi				✓	
	3. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah yang dibuat mendukung pemahaman konsep dan praktek					✓
	4. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah dapat membantu siswa belajar			✓		

	Materi					
	5. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan berurutan				✓	
	6. Konsep dan defenisi yang disajikan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku				✓	
	7. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah menggambarkan materi thaharah khususnya praktek wudhu'				✓	
	8. Media berbasis <i>autoplay</i> memberikan pengalaman belajar kepada siswa					✓
	Perkembangan Siswa					
	9. Media berbasis <i>autoplay</i> membuat alat indra audio visual siswa aktif				✓	
	10. Media berbasis <i>autoplay</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi thaharah khususnya wudhu'				✓	
	11. Latihan (Quiz) yang disajikan dalam media mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif					✓
2.	ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN					
	Aspek Tampilan					
	12. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> mempunyai tampilan yang menarik				✓	
	13. Tampilan navigasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan dapat menuntun untuk penggunaan media				✓	
	14. Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> disajikan dengan jelas					✓
	Aspek Multimedia					
	15. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memuat teks, gambar, animasi, audio yang menarik				✓	
	16. Teks keterangan gambar disajikan pada halaman yang sama dan saling berdekatan, teks mampu menjelaskan gambar.				✓	

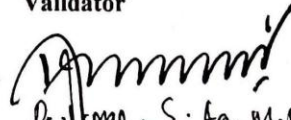
	17. Audio dan lagu yang disajikan terdengar jelas dan sesuai dengan materi				✓	
	18. Tulisan yang disajikan dalam media menggunakan <i>font</i> dan ukuran yang sesuai					✓
	19. Video tata cara wudhu' yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> ditampilkan secara berurutan, jelas dan sesuai dengan materi				✓	
	Ketepatan Penggunaan					
	20. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan untuk perorangan dan berkelompok					✓
	21. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat membantu guru untuk menyampaikan materi					✓
	22. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakannya dalam pembelajaran				✓	
3.	ASPEK KELAYAKAN BAHASA					
	23. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah memiliki unsur kesederhanaan				✓	
	24. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik				✓	
	25. Tata kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia				✓	

Saran-saran :

.....

Batusangkar, 7 . 07 . 2022

Validator


 Dr. Iman S. Ag. M. Ed.
 NIP. 0710201 200664 1016

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *AUTOPLAY* PADA MATA PELAJARAN
PAI DAN BUDI PEKERTI MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	ASPEK KELAYAKAN ISI					
	Tujuan					
	1. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah sesuai dengan kompetensi dasar yang dicapai				√	
	2. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menunjang indikator pencapaian kompetensi					√
	3. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah yang dibuat mendukung pemahaman konsep dan praktek					√
	4. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah dapat membantu siswa belajar					√

	Materi						
	5. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan berurutan						✓
	6. Konsep dan defenisi yang disajikan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku				✓		
	7. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah menggambarkan materi thaharah khususnya praktek wudhu'						✓
	8. Media berbasis <i>autoplay</i> memberikan pengalaman belajar kepada siswa						✓
	Perkembangan Siswa						
	9. Media berbasis <i>autoplay</i> membuat alat indra audio visual siswa aktif						✓
	10. Media berbasis <i>autoplay</i> dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi thaharah khususnya wudhu'						✓
	11. Latihan (Quiz) yang disajikan dalam media mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif			✓			
2.	ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN						
	Aspek Tampilan						
	12. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> mempunyai tampilan yang menarik						✓
	13. Tampilan navigasi dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan dapat menuntun untuk penggunaan media				✓		
	14. Petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> disajikan dengan jelas						✓
	Aspek Multimedia						
	15. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memuat teks, gambar, animasi, audio yang menarik						✓
	16. Teks keterangan gambar disajikan pada halaman yang sama dan saling berdekatan, teks mampu menjelaskan gambar.						✓

	17. Audio dan lagu yang disajikan terdengar jelas dan sesuai dengan materi					✓
	18. Tulisan yang disajikan dalam media menggunakan <i>font</i> dan ukuran yang sesuai					✓
	19. Video tata cara wudhu' yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> ditampilkan secara berurutan, jelas dan sesuai dengan materi					✓
	Ketepatan Penggunaan					
	20. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan untuk perorangan dan berkelompok					✓
	21. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat membantu guru untuk menyampaikan materi					✓
	22. Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakannya dalam pembelajaran					✓
3.	ASPEK KELAYAKAN BAHASA					
	23. Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> materi thaharah memiliki unsur kesederhanaan					✓
	24. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sudah sesuai dengan tingkat kematangan emosional peserta didik					✓
	25. Tata kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menyampaikan pesan mengacu kepada kaidah tata Bahasa Indonesia					✓

Saran-saran :

.....

Batusangkar, 12.07.2022

Validator

Ermaxenti P S Ag

ERMAXENTI P S Ag

NIP. 197407122021212003

Lampiran 10

Hasil Analisis Lembar Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay

No.	Butir Pernyataan	Validator			S ₁	S ₂	S ₃	Σ _s	n (c-1)	V	Rata rata
		I	II	III							
1	Butir 1	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	0.841
	Butir 2	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 3	5	5	5	4	4	4	12	12	1	
	Butir 4	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 5	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 6	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	
	Butir 7	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 8	5	5	5	4	4	4	12	12	1	
	Butir 9	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 10	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 11	4	5	3	3	4	2	9	12	0.75	
2	Butir 12	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	0.848
	Butir 13	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	
	Butir 14	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir 15	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 16	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 17	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	
	Butir 18	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir 19	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 20	5	5	5	4	4	4	12	12	1	
	Butir 21	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
	Butir 22	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	
3	Butir 23	5	4	5	4	3	4	11	12	0.917	0.861
	Butir 24	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
	Butir 25	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	
Rata-rata		4.2	4.3	4.7	3.2	3.3	3.7	10.16	12	0.847	

Lampiran 11

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
ANGKET RESPON GURU**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket				√	
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				√	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai				√	

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap angket respon guru dalam praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.					

Saran-saran :

.....


.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 2022
Validator


 Dr. Abbanida Amira, M.Pd
 NIP. 196104041947031003

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
ANGKET RESPON GURU**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				√	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap angket respon guru dalam praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi <i>thaharah</i> .					

Saran-saran :

.....

.....

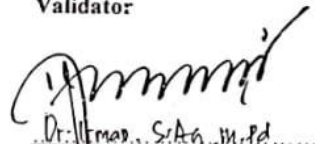
.....

.....

.....

Batusangkar, 7-07-2022

Validator


 Dr. Irma S. Ag. M. Pd.
 NIP. 19710201 200604 1 016

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
ANGKET RESPON GURU**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/ Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket					√
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur					√
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap angket respon guru dalam praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.					

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 12 - 07 - 2022

Validator
F. M. YENTI - P. S. AG.

NIP. 19740712 202121 2003

Lampiran 12

Hasil Analisis Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Validator			S ₁	S ₂	S ₃	Σs	n (c-1)	V	Rata rata
		I	II	III							
1	Format penulisan angket	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	0.8333
2	Petunjuk pengisian angket	5	5	5	4	4	4	12	12	1	1
3	Kebenaran Tata Bahasa	5	5	5	4	4	4	12	12	1	0.875
	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	
4	Pernyataan angket mudah diukur	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	0.875
	Kesesuai butir pernyataan angket	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
Rata-rata		4.3	4.5	4.8	3.3	3.5	3.8	10.6667	12	0.889	

Lampiran 13

**Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Angket Respon Guruterhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay***

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Memberikan informasi tentang penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II	1, 5, 6, 7, 8, 12	6
	Format Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Memberikan informasi tentang bentuk tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II	2, 3, 4, 9, 10, 11	6

Lampiran 14

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PRAKTICALITAS MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY*
MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.


2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sesuai dengan KI, KD dan IPK materi thaharah kelas II SD				✓	
3.	Kesesuaian urutan materi/kegiatan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> mempermudah guru dalam menyajikan materi.					✓
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
5.	Isi dan penyajian media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menarik minat peserta didik untuk antusias mengikuti pembelajaran				✓	
6.	Penerapan/pengaplikasian media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> membutuhkan fasilitas penunjang yang dikenal peserta didik				✓	

7.	Kegiatan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menyesuaikan alokasi waktu yang tersedia				✓	
8.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan sesuai dengan kondisi peserta didik					✓
9.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat meningkatkan kemampuan proses dan berpikir ilmiah peserta didik				✓	
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Bahasa yang digunakan dalam media merupakan bahasa indonesia baku dan mudah dipahami					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali				✓	

Balimbing, ..12..07..... 2022
Guru


ERMANI. P. S. AG
NIP. 19740712 2021 21 2003

**ANGKET RESPON GURU TERHADAP PRAKTIKALITAS MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY*
MATERI THAHARAH**

Petunjuk :


1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
2.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> sesuai dengan KI, KD dan IPK materi thaharah kelas II SD				✓	
3.	Kesesuaian urutan materi/kegiatan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> mempermudah guru dalam menyajikan materi.					✓
4.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik				✓	
5.	Isi dan penyajian media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menarik minat peserta didik untuk antusias mengikuti pembelajaran				✓	
6.	Penerapan/pengaplikasian media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> membutuhkan fasilitas penunjang yang dikenal peserta didik					✓

7.	Kegiatan dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat menyesuaikan alokasi waktu yang tersedia				✓	
8.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan sesuai dengan kondisi peserta didik					✓
9.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat meningkatkan kemampuan proses dan berpikir ilmiah peserta didik					✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca				✓	
11.	Bahasa yang digunakan dalam media merupakan bahasa indonesia baku dan mudah dipahami				✓	
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓

Balimbing, 12.07..... 2022
Guru


Yesi Samsurina.s.pd

Lampiran 15

Hasil Analisis Angket Respon Guru

No.	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Skor Maks	%	Rata-rata
1	Guru 1	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	4	54	60	90	
2	Guru 2	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	53	60	88.33	89.4444
3	Guru 3	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	54	60	90	
	Jumlah	15	13	15	13	12	13	12	14	13	14	14	13	161			
	Skor Maks	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15				
	%	100	86.7	100	86.7	80	86.7	80	93.3	86.7	93.3	93.3	86.7				
	Rata-rata	89.44444444															

Lampiran 16

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET RESPON SISWA

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				✓	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					✓
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					✓
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				✓	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				✓	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai				✓	

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap angket respon siswa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.		✓			

Saran-saran :

..... *Dapat digunakan*

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 2-7-2022

Validator

Dr. Abhanda Amra, M.Ag.
NIP. 196104041947032003

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
ANGKET RESPON SISWA**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket				√	
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

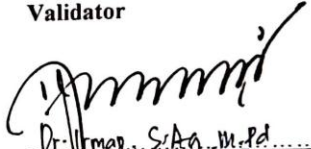
Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap angket respon siswa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.		B			

Saran-saran :

.....
 Dapat digunakan

Batusangkar, 7-07-2022
 Validator


 Dr. Irma S. A. M. Pd.
 NIP. 19710201 200604 1 016

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN
ANGKET RESPON SISWA**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5
3. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom berarti :

A	= Dapat digunakan tanpa revisi
B	= Dapat digunakan dengan sedikit revisi
C	= Dapat digunakan dengan revisi sedang
D	= Dapat digunakan dengan banyak revisi
E	= Tidak dapat digunakan

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Format Angket					
	Memenuhi bentuk baku penulisan angket					√
2.	Petunjuk					
	Kejelasan petunjuk pengisian angket					√
3.	Bahasa yang digunakan					
	a. Kebenaran tata bahasa					√
	b. Kesederhanaan struktur kalimat				√	
4.	Butir pernyataan angket					
	a. Pernyataan angket mudah diukur				√	
	b. Kesesuaian butir pernyataan angket terhadap aspek yang dinilai					√

Penilaian secara umum :

No.	Aspek Penilaian	Penilaian				
		A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap angket respon siswa dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti materi thaharah.		✓			

Saran-saran :

.....

.....

.....

.....

.....

Batusangkar, 12 - 07 - 2022

Validator
ERMAWATI . P. S. AG ...

NIP. 19740712 202121 2003

Lampiran 17

Hasil Analisis Lembar Validasi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Validator			S ₁	S ₂	S ₃	Σ _s	n (c-1)	V	Rata rata
		I	II	III							
1	Format penulisan angket	4	4	5	3	3	4	10	12	0.833	0.833
2	Petunjuk pengisian angket	5	5	5	4	4	4	12	12	1	1
3	Kebenaran Tata Bahasa	5	5	5	4	4	4	12	12	1	0.875
	Kesederhanaan struktur kalimat	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	
4	Pernyataan angket mudah diukur	4	4	4	3	3	3	9	12	0.75	0.833
	Kesesuai butir pernyataan angket	4	5	5	3	4	4	11	12	0.917	
Rata-rata		4.3	4.5	4.7	3.3	3.5	3.7	10.5	12	0.875	

Lampiran 18

**Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Angket Respon Siswa terhadap
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay***

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Memberikan informasi tentang penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II	2, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12	8
	Format Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i>	Memberikan informasi tentang bentuk tampilan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Autoplay</i> pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas II	1, 3, 4, 10	4

Lampiran 19

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI TLAHARAH

Petunjuk :


1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= kagu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami				✓	
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik				✓	
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa


BARRA PRATITO

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THIAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik				✓	
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa

Bilris
.....*Bilris*.....

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THIAHARAH**

Petunjuk :


1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thabarah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik					✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa


F. Adhina Khoirisa

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thabaradh dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik				✓	
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa

Fardan

FARDAN

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					√
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				√	
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					√
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					√
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					√
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					√
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					√

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik			✓	
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik		✓		
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca			✓	
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>			✓	
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri				✓

Balimbing, 2022
Siswa

Faika

Faika

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THIAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					√
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				√	
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					√
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					√
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					√
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					√
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					√

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik					✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa



Insa Suri Pradana

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik				✓	
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik					✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa

Imy
Inaya Azmi
.....

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami				✓	
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar				✓	
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik					✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa

Klm
..... Karim Abqari

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THIAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					√
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					√
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					√
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					√
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					√
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar				√	
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					√

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik			✓	
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik				✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca			✓	
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri				✓

Balimbing, FF 2022
Siswa


Fatim

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					√
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				√	
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					√
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					√
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					√
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					√
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					√

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik				✓	
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri				✓	

Balimbing, 2022
Siswa



...*azam*.....

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami			✓		/
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik			✓		✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca			✓		
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa



Muhammad Raita

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	

NABILA ✍

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik						✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik						✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca						✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>						✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri						✓

Balimbing, 2022
Siswa

MABILA

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THIAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.

2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					√
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					√
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					√
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					√
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					√
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					√
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					√

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik				✓	
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik					✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca				✓	
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri				✓	

Balimbing,  2022
Siswa

.....
NANA gIE

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik					✓
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik				✓	
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca					✓
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>				✓	
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa

~~Raisyah Wilis~~

.....
Raisyah Wilis

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY* MATERI THAHARAH**

Petunjuk :

1. Pilihlah alternatif jawaban yang sesuai dengan cara memberi tanda (√) pada kolom yang tersedia.
2. Keterangan yang terdapat dalam kolom berarti :

STS	= Sangat tidak setuju	diberi skor	1
TS	= Tidak setuju	diberi skor	2
RR	= Ragu-ragu	diberi skor	3
S	= Setuju	diberi skor	4
SS	= Sangat setuju	diberi skor	5

No	Indikator	STS	TS	R	S	SS
1.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
2.	Saya lebih mudah memahami materi melalui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
3.	Animasi <i>autoplay</i> yang ditampilkan sudah jelas dan menarik					✓
4.	Petunjuk dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dipahami					✓
5.	Untuk menambah pemahaman dalam pembelajaran media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat digunakan berulang-ulang kali					✓
6.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> menambah motivasi saya untuk belajar					✓
7.	Saya berminat mengikuti proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓

8.	Dengan melihat media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami materi thaharah dengan baik				✓	
9.	Dengan melihat Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> bisa memahami tata cara berwudhu' dengan baik					✓
10.	Tulisan di dalam media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> jelas dan mudah dibaca				✓	
11.	Saya tertarik mengikuti proses pembelajaran berikutnya yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>					✓
12.	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i> dapat mengembangkan potensi saya dalam belajar mandiri					✓

Balimbing, 2022
Siswa

SKB

..... Sakila Khairina

Lampiran 20

Hasil Analisis Angket Respon Siswa

No.	Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Skor Maks	%	Rata-rata
1	Siswa 1	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	57	60	95	
2	Siswa 2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	59	60	98.33	
3	Siswa 3	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	59	60	98.33	
4	Siswa 4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	59	60	98.33	
5	Siswa 5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	54	60	90	
6	Siswa 6	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	57	60	95	
7	Siswa 7	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	57	60	95	
8	Siswa 8	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	57	60	95	
9	Siswa 9	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	55	60	91.67	
10	Siswa 10	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	57	60	95	
11	Siswa 11	5	5	5	3	5	5	4	5	5	3	5	5	55	60	91.67	
12	Siswa 12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	59	60	98.33	
13	Siswa 13	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	57	60	95	
14	Siswa 14	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	58	60	96.67	
15	Siswa 15	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	58	60	96.67	
	Jumlah	75	71	74	71	75	73	70	70	66	69	71	73	858			
	Skor Maks	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75				
	%	100	94.7	98.7	94.7	100	97.3	93.3	93.3	88	92	94.7	97.3				
	Rata-rata	95.33333333															

Lampiran 21

**DAFTAR HADIR SISWA
PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
AUTOPLAY**

No.	Nama Siswa	Kelas	Keterangan
1.	Barra Pratito	II	Hadir
2.	Bilqis Humaira	II	Hadir
3.	Elliya Faiqa	II	Hadir
4.	Fajrina Khairunnisa	II	Hadir
5.	Fardan Dzaki	II	Hadir
6.	Ihsan Surya Pratama	II	Hadir
7.	Inaya Azmi Azhifa	II	Hadir
8.	Karim Abqari	II	Hadir
9.	M. Alfatih	II	Hadir
10.	M. Azzam	II	Hadir
11.	M. Raihan	II	Hadir
12.	Nabila Rahmadani	II	Hadir
13.	Nagita Latifah	II	Hadir
14.	Raisyah Wilis	II	Hadir
15.	Shakila Khairina	II	Hadir

Balimbing, Juli 2022

Guru PAI dan Budi Pekerti



ERMAYENTI. P, S.Ag

NIP. 197407122021212003

Lampiran 22

Dokumentasi



Lampiran 23

Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay*

No	Indikator	Hasil Observasi
1	Keterlaksanaan Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay</i>	Pembelajaran berjalan lancar. Media membantu siswa dalam pembelajaran, siswa memahami materi dengan baik. Siswa berani dan tidak malu-malu mensimulasikan dan mempraktekkan tata cara berwudhu'. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias menjawab quiz pembelajaran
2	Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan	Siswa masih canggung ketika menggunakan media dalam mengikuti quiz.
3.	Catatan lain yang dirasa perlu	- Sebaiknya ada pengulangan saat menampilkan materi dalam tampilan interaktif.

Lampiran 24

**HASIL WAWANCARA DENGAN GURU TENTANG PRAKTICALITAS
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *AUTOPLAY***

1. Apakah menurut Bapak/ Ibu petunjuk penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sudah jelas?

Jelas, dapat dipahami dengan mudah.

2. Apakah menurut Bapak/ Ibu penampilan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sudah menarik atau belum?

Media sudah menarik, siswa tertarik pada hal-hal baru, terutama berbentuk teknologi dan digital.

3. Apakah menurut Bapak/ Ibu suara dalam tampilan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sudah jelas?

Suara dan instruksi jelas, bisa dihidupkan dan dimatikan dan bisa menyesuaikan keadaan.

4. Apakah menurut Bapak/ Ibu menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih aktif?

Secara umum, siswa menjadi lebih aktif, siswa berani bertanya, mengemukakan pendapat dan antusias dalam belajar.

5. Apakah menurut Bapak/ Ibu materi thaharah khususnya tentang cara berwuduk yang terdapat dalam Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* sudah sesuai dengan indikator pembelajaran?

Media sesuai dengan indikator.

6. Apakah menurut Bapak/ Ibuk materi thaharah yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif berbasis autoplay dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti mudah dipahami?

Mudah, karena menggunakan bahasa yang sederhana namun sudah mewakili materi

7. Apakah menurut Bapak/ Ibuk bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran interaktif berbasis autoplay pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti mudah dipahami?

Bahasa yang digunakan sederhana dan bisa dipahami, dengan materi yang jelas dan ringkas

8. Apakah menurut Bapak/ Ibuk media pembelajaran interaktif berbasis autoplay dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dipelajari siswa baik secara kelompok maupun perorangan?

Bisa digunakan keduanya.

9. Apakah menurut Bapak/ Ibuk media pembelajaran interaktif berbasis autoplay dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dapat dipelajari berulang-ulang?

Dapat dipelajari berulang-ulang.

10. Apakah menurut Bapak/ Ibuk belajar menggunakan Media pembelajaran interaktif berbasis *autoplay* bisa mengefisienkan waktu?

Bisa.



**PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
(KESBANGPOL)**

Jln. Raya Batusangkar – Bukittinggi Simpang Asrama Jorong Simpuruik Kec. Sungai Tarab

SURAT KETERANGAN/REKOMENDASI

Nomor : 070/111 /KESBANGPOL/2022

Berdasarkan Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 03 Tahun 2018 tanggal 11 Januari 2018 dari perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 07 Tahun 2014 tanggal 21 Januari 2014 dan Peraturan Menteri Dalam Negeri RI Nomor : 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, Direktur Program Pascasarjana IAIN Batusangkar Nomor : B-148.a/In.27/D.1/PP.00.9/07/2022 tanggal 06 April 2022 perihal Surat Izin Penelitian, setelah dipelajari dengan ini kami atas nama Pemerintah Kabupaten Tanah Datar menyatakan tidak keberatan atas maksud Penelitian, Lapangan dengan lokasi di Kabupaten Tanah Datar yang akan dilakukan oleh :

Nama : **FIRZA ERISA**
 Tempat/Tgl. Lahir : Pantil, 4 September 1996
 Pekerjaan : Mahasiswi/Guru
 Alamat : Jorong Pantil Nagari Rambatan Kecamatan Rambatan
 Kartu Identitas : KTP. 1304024409960002
 Maksud dan Obyek : Izin Penelitian
 Judul : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN PAI DAN BUDI PEKERTI DI SDN 04 BALIMBING"**
 Lokasi Penelitian : SD Negeri 04 Balimbing Kecamatan Rambatan
 Waktu : 4 Juli s.d 4 Agustus 2022
 Anggota :

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Kegiatan Penelitian tidak boleh menyimpang dari maksud dan obyek sebagaimana tersebut di atas.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud Penelitian yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu kepada Pemerintah setempat dan melaporkan kembali waktu akan berangkat.
3. Dalam melaksanakan Penelitian agar dapat berkoordinasi dengan instansi terkait.
4. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat – istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
5. Bila terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan tersebut diatas maka Surat Keterangan/Rekomendasi ini akan **DICABUT** kembali.
6. Surat Keterangan/Rekomendasi ini diberikan/berlaku mulai 4 Juli s.d 4 Agustus 2022
7. Melaporkan hasil Penelitian kepada Bupati Tanah Datar Cq. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Tanah Datar.

Demikian surat keterangan/ rekomendasi ini dikeluarkan untuk dipergunakan seperlunya.

Batusangkar, 4 Juli 2022

An. KEPALA KANTOR KESBANGPOL
KABUPATEN TANAH DATAR
KASIKETAHANAN BANGSA



GUSMAWATI SH
NIP. 19700817 199308 2 001

Tembusan Kepada Yth. :

1. Bupati Tanah Datar (sebagai laporan).
2. Dandim 0307 Tanah Datar di Batusangkar.
3. Kapolres Tanah Datar di Batusangkar.
4. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Tanah Datar di Batusangkar.
5. Direktur Program Pascasarjana IAIN Batusangkar di Batusangkar.
6. Kepala SD Negeri 04 Balimbing di Balimbing.
7. Ketua LPPM IAIN Batusangkar di Batusangkar.
8. Yang bersangkutan...



PEMERINTAH KABUPATEN TANAH DATAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 04 BALIMBING
KECAMATAN RAMBATAN



Alamat : Balimbing-kinawai

Email: sdn04kinawai@yahoo.co.id

Kode Pos : 27271

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 800/33/SDN.04/BLB-2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri 04 Balimbing, Berdasarkan surat izin penelitian nomor : 070/424/KESBANGPOL/2022 tanggal 4 Juli 2022, menyatakan bahwa:

Nama : FIRZA ERISA
NIM : 1802032010
Tempat/ Tgl.Lahir : Panti, 4 September 1996
Karti Identitas : KTP. 1304024409960002
Alamat : Jorong Panti, Nagari Rambatan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jadwal Penelitian : 12 Juli 2022
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Autoplay* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SDN 04 Balimbing

Mahasiswa yang namanya tersebut di atas adalah benar telah melakukan penelitian pada SDN 04 Balimbing pada tanggal 12 Juli 2022.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Balimbing, 12 Juli 2022

