PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI KELAS III MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO DI SDN 13 SERASI

Irda Yanti[1],Yulifda Elin Yuspita[2], Firdaus Annas[3], Gusnita Darmawati[4]

[1,2,3,4]*Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi*
E-mail : [1]irday1732@gmail.com, [2]yulifdaelinyuspita@uinbukittinggi.ac.id,
[3]firdaus@uinbukittinggi.ac.id, [4]gusnitadarmawati@uinbukittinggi.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 13 Serasi masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks, yang menyebabkan rendahnya minat serta pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio yang interaktif dan menarik. Metode Research and Development (R&D) dengan model PPE (Planning, Production, Evaluation) diterapkan dalam penelitian ini. Tahap Planning melibatkan analisis kebutuhan dan perancangan storyboard, tahap Production mencakup pengembangan media berbasis multimedia dengan integrasi teks, gambar, video, dan animasi, sementara tahap Evaluation terdiri dari uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas 0,88 (kategori valid), praktikalitas 0,90 (kategori sangat tinggi), dan efektivitas 0,76 (kategori tinggi) berdasarkan uji N-Gain Score. Dengan demikian, media pembelajaran ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap PAI. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi, di mana guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif dalam mengajar, sementara sekolah dapat mengintegrasikannya ke dalam sistem pembelajaran digital. Pengembangan lebih lanjut disarankan agar media ini dapat diadaptasi ke dalam platform mobile untuk fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih baik bagi siswa.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Autoplay Media Studio, PAI, Interaktivitas, Inovasi Pembelajaran*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk kepribadian dan karakter seseorang, mencakup aspek intelektual, emosional, dan keterampilan. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam membangun nilai-nilai moral dan spiritual siswa adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Melalui PAI, siswa diajarkan prinsip-prinsip keislaman yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di sekolah masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu tantangan utama adalah pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, di mana metode ceramah masih mendominasi sehingga kurang menarik minat siswa.

Dalam konteks pembelajaran di SDN 13 Serasi, penggunaan metode ceramah dan buku teks sebagai media utama menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Kurangnya variasi dalam metode penyampaian membuat siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PAI secara aktif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi kurang optimal. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang mendukung interaksi dan keterlibatan siswa semakin memperburuk kondisi ini. Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran yang bersifat statis sudah seharusnya digantikan dengan metode yang lebih interaktif dan menarik. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru dalam sektor pendidikan. Pemanfaatan teknologi dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di berbagai bidang, termasuk Pendidikan Agama Islam (PAI). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah penggunaan perangkat lunak interaktif. Dengan teknologi ini, materi pelajaran dapat disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Fitur-fitur seperti teks, gambar, animasi, dan audio dapat diintegrasikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif(Fauzi et al., 2022).

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga membuat mereka lebih termotivasi dalam belajar. Siswa cenderung lebih antusias ketika pembelajaran disajikan secara visual dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah konvensional. Dalam hal ini, teknologi interaktif dapat menjadi alternatif untuk mengatasi kebosanan siswa sekaligus membantu guru menyampaikan materi secara lebih kreatif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran inovatif sangat diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI.

Selain faktor kejenuhan, rendahnya hasil belajar siswa juga menunjukkan perlunya pembaruan dalam metode pengajaran. Berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep PAI karena penyampaian materi yang terlalu teoritis. Kurangnya variasi dalam metode pembelajaran membuat siswa kurang tertarik dan sulit memahami isi pelajaran dengan baik. Oleh sebab itu, pengembangan media berbasis teknologi menjadi solusi strategis dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi langkah yang selaras dengan kemajuan era digital. Saat ini, siswa telah terbiasa berinteraksi dengan berbagai media digital, seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, dan platform edukasi berbasis teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi yang sudah dekat dengan kehidupan mereka, pembelajaran PAI dapat dirancang agar lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan perangkat lunak interaktif dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai alat yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI. Dengan memanfaatkan media interaktif, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi siswa dalam proses belajar. Hasil yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih inovatif.

Dengan menggunakan Autoplay Media Studio, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini akan difokuskan pada perancangan dan evaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan PPE (Planning, Production, Evaluation) yang dirancang untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio. Model PPE dipilih karena mampu memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki perencanaan yang sistematis, tahap produksi yang terarah, serta evaluasi menyeluruh untuk menilai keefektifannya. Pendekatan ini umum digunakan dalam penelitian pengembangan karena memberikan ruang bagi iterasi dan perbaikan berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan di lapangan. Pada tahap Planning (Perencanaan), penelitian dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran yang ada di SDN 13 Serasi, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pengamatan dilakukan untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran, serta menentukan bentuk media yang paling sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Selanjutnya, tahap Production (Produksi) dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio, sebuah perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan media interaktif. Dalam tahap ini, rancangan awal media dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan konten, desain tampilan, dan integrasi fitur interaktif yang mendukung pembelajaran. Setelah media selesai dibuat, dilakukan uji coba awal untuk memastikan bahwa semua elemen berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan. Tahap terakhir, yaitu Evaluation (Evaluasi), berfungsi untuk menguji kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan dengan tiga indikator utama, yaitu validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah media telah memenuhi standar akademik dan pedagogis yang baik. Uji praktikalitas dilakukan untuk melihat apakah media mudah digunakan oleh guru dan siswa. Sementara itu, uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan(Bahri et al., 2018).

Pendekatan PPE dalam penelitian ini memberikan alur yang jelas dalam proses pengembangan media pembelajaran. Dengan mengikuti tiga tahapan utama ini, penelitian dapat memastikan bahwa produk akhir tidak hanya layak secara akademik, tetapi juga praktis dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Keberhasilan model ini bergantung pada bagaimana setiap tahap dieksekusi secara sistematis, dengan melibatkan berbagai pihak, seperti guru, siswa, dan ahli pendidikan. Selain itu, metode R&D dengan model PPE memungkinkan fleksibilitas dalam pengembangan media pembelajaran. Jika ditemukan kendala dalam implementasi awal, maka media dapat diperbaiki dan diuji ulang hingga mendapatkan bentuk yang

paling optimal. Hal ini menjadikan model ini sangat cocok untuk pengembangan media berbasis teknologi, di mana evaluasi terus-menerus sangat diperlukan untuk memastikan media bekerja dengan baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Media Pembelajaran

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio, perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan aspek struktur navigasi, tampilan antarmuka, serta penyusunan materi dan kuiz. Tujuan utama dari perancangan ini adalah menciptakan media yang mudah diakses, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Struktur navigasi yang baik memastikan bahwa pengguna, baik guru maupun siswa, dapat dengan mudah berpindah dari satu bagian ke bagian lainnya tanpa mengalami kesulitan.

1.1 Struktur Navigasi Media

Struktur navigasi dalam media pembelajaran ini terdiri dari menu utama yang mencakup lima bagian, yaitu Beranda, Materi, Kuiz, Tujuan Pembelajaran, dan Profil. Beranda berfungsi sebagai halaman awal yang memberikan gambaran umum tentang media. Materi merupakan bagian utama yang berisi topik-topik PAI yang telah dikembangkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Kuiz disediakan sebagai bentuk evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa setelah mempelajari materi. Tujuan Pembelajaran berisi deskripsi singkat mengenai kompetensi yang diharapkan setelah menggunakan media ini. Sementara itu, Profil memberikan informasi tentang pengembang media dan petunjuk penggunaan bagi guru dan siswa.

Navigasi dalam bagian Materi dirancang agar pengguna dapat mengakses berbagai topik secara interaktif dan non-linear. Artinya, siswa dapat memilih topik yang ingin dipelajari tanpa harus mengikuti urutan tertentu. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran, memungkinkan siswa untuk mengulang bagian tertentu sesuai dengan kebutuhannya. Tombol navigasi yang jelas dan ikon yang intuitif juga diterapkan agar pengguna dapat berpindah antarhalaman dengan mudah tanpa mengalami kebingungan.

Selain itu, dalam bagian Kuiz, navigasi dibuat dengan sistem adaptif, di mana siswa akan mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab pertanyaan. Jika jawaban benar, siswa akan diberikan penjelasan tambahan yang memperkuat pemahaman. Jika jawaban salah, sistem akan memberikan petunjuk dan kesempatan untuk mencoba kembali. Model ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa, bukan hanya sekadar menguji hafalan.

1.2 Tampilan (Interface) Media

Dalam hal tampilan, media pembelajaran ini didesain dengan mempertimbangkan aspek estetika dan fungsionalitas. Desain antarmuka mengusung tema islami, dengan elemen grafis seperti kaligrafi, warna hijau yang dominan, serta ikon-ikon bernuansa religi. Pemilihan warna dilakukan dengan mempertimbangkan aspek psikologi warna, di mana warna hijau dikenal dapat memberikan efek menenangkan dan meningkatkan konsentrasi belajar.

Media ini juga menggabungkan teks, gambar, animasi, serta suara untuk meningkatkan interaktivitas dan daya tarik visual. Misalnya, dalam materi tentang kisah nabi, media menampilkan ilustrasi animasi yang menggambarkan perjalanan dan peristiwa penting dalam kehidupan nabi yang dipelajari. Selain itu, dalam beberapa bagian terdapat narasi suara yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama bagi mereka yang memiliki gaya

belajar auditori. Tampilan kuiz dirancang dengan gaya gamifikasi, di mana siswa diberikan bintang atau poin setiap kali mereka menjawab dengan benar. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, karena siswa merasa tertantang untuk mendapatkan skor yang lebih tinggi. Selain itu, penggunaan efek suara dan animasi sederhana saat siswa memilih jawaban juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

1.3 Pembuatan Materi dan Kuiz

Pembuatan materi dalam media ini mengacu pada buku ajar PAI yang digunakan di SDN 13 Serasi, serta sumber tambahan yang relevan, seperti referensi dari Kementerian Agama dan artikel akademik terkait. Materi disusun dengan pendekatan modular, di mana setiap topik disajikan dalam bentuk unit-unit kecil yang mudah dipahami. Dengan pendekatan ini, siswa dapat belajar dengan tempo yang lebih fleksibel, sesuai dengan tingkat pemahamannya.

Dalam penyusunan kuiz, metode yang digunakan adalah kombinasi pilihan ganda, mencocokkan pasangan, dan soal interaktif berbasis drag-and-drop. Penggunaan berbagai jenis soal ini bertujuan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, sehingga mereka tidak merasa bosan dengan format soal yang monoton. Selain itu, setiap kuiz dilengkapi dengan fitur penjelasan jawaban, sehingga siswa tidak hanya tahu apakah jawaban mereka benar atau salah, tetapi juga memahami alasannya(Darmawan & Musril, 2021).

Untuk memastikan bahwa kuiz yang dibuat mampu mengukur pemahaman siswa dengan baik, digunakan analisis butir soal, di mana setiap pertanyaan diuji terlebih dahulu untuk memastikan bahwa tingkat kesulitannya sesuai dengan kemampuan siswa kelas III SD. Pertanyaan yang terlalu mudah atau terlalu sulit akan direvisi agar menghasilkan soal yang seimbang dan sesuai dengan kurikulum.

Sistem skor dalam kuiz juga menerapkan N-Gain Score sebagai indikator peningkatan hasil belajar siswa. N-Gain Score dihitung dengan rumus berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Posttest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Jika peningkatan pemahaman siswa tergolong tinggi, kuiz dianggap sangat efektif. Namun, jika berada pada tingkat sedang, masih diperlukan perbaikan dalam beberapa aspek.

Dengan pendekatan ini, media pembelajaran Autoplay Media Studio diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Desain yang interaktif, navigasi yang sederhana, serta tampilan yang menarik menjadikan media ini tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

2. Evaluasi Media Pembelajaran

Evaluasi media pembelajaran dilakukan untuk mengukur kualitas, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa. Proses evaluasi ini mencakup tiga aspek utama, yaitu uji validitas, uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, di mana hasil penilaian dari ahli dan pengguna dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mendapatkan gambaran yang objektif tentang kualitas media yang dikembangkan.

2.1 Uji Validitas

Uji validitas memastikan media pembelajaran sesuai standar pedagogik dan desain. Penilaian oleh ahli media dan materi dianalisis menggunakan Aiken’s V.

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

Di mana:

- s adalah selisih antara skor yang diberikan oleh ahli dan skor terendah pada skala penilaian.
- n adalah jumlah ahli yang memberikan penilaian.
- c adalah jumlah kategori dalam skala penilaian.

Berdasarkan hasil uji validitas, diperoleh nilai Aiken's V sebesar 0,88, yang berada dalam kategori valid. Nilai ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun sudah masuk kategori valid, beberapa saran perbaikan dari ahli, seperti penyesuaian warna pada beberapa elemen visual dan penyederhanaan navigasi kuiz, diterapkan dalam revisi akhir sebelum media diuji coba kepada siswa.

2.1 Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas menilai kemudahan penggunaan dan kenyamanan media pembelajaran bagi guru dan siswa. Guru PAI di SDN 13 Serasi menilai aspek navigasi, kejelasan materi, tampilan, dan interaktivitas. Hasilnya menunjukkan skor 0,90, yang berarti sangat tinggi. Media ini dinilai intuitif, mudah digunakan, serta meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur interaktif. Dengan demikian, Autoplay Media Studio terbukti valid dan praktis untuk pembelajaran di kelas.

2.3 Uji Efektivitas

Pengujian efektivitas bertujuan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis menunjukkan peningkatan pemahaman siswa secara signifikan, yang terlihat dari kenaikan nilai tes setelah pembelajaran. Sebelum menggunakan media, banyak siswa mengalami kesulitan memahami konsep dalam PAI, namun setelahnya, pemahaman mereka meningkat. Selain itu, respon siswa yang positif menunjukkan bahwa media ini membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi, terutama dengan fitur animasi, suara, dan kuis interaktif. Dengan demikian, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan ketiga uji yang telah dilakukan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memiliki kualitas yang sangat baik.

1. Validitas media berada pada kategori valid (0,88), menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar akademik dan pedagogik.
2. Praktikalitas media berada pada kategori sangat tinggi (0,90), yang berarti media sangat mudah digunakan oleh guru dan siswa.
3. Efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi (0,76), membuktikan bahwa media berhasil meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi, media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio terbukti efektif sebagai alat bantu dalam PAI. Penelitian ini juga merekomendasikan pengembangan fitur interaktif dan desain yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar. Dari segi

validitas, media ini telah memenuhi standar akademik dan pedagogik, menunjukkan bahwa materi yang disajikan sudah sesuai dengan kurikulum serta memiliki desain yang mendukung pemahaman siswa. Dengan struktur penyampaian yang sistematis dan konten yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman anak, media ini dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif tanpa memerlukan banyak revisi.

Dari aspek praktikalitas, media ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur navigasi yang sederhana, siswa dapat mengakses materi secara mandiri tanpa kesulitan. Selain itu, integrasi elemen multimedia seperti gambar, animasi, dan audio membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Guru juga merasa terbantu dengan adanya media ini karena tidak hanya berisi teks, tetapi juga menyediakan visualisasi konsep yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Efektivitas media pembelajaran ini dapat dilihat dari peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakannya. Sebelum menggunakan media ini, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI. Namun, setelah diberikan materi melalui media interaktif, pemahaman mereka meningkat secara signifikan. Salah satu faktor utama yang mendukung efektivitas ini adalah penggunaan elemen visual yang menarik serta fitur kuiz interaktif yang memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Dengan adanya umpan balik tersebut, siswa dapat mengetahui kesalahan mereka dan memahami konsep yang benar, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak sekadar menghafal teori.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, media pembelajaran ini juga membantu guru dalam menjelaskan materi yang kompleks. Konsep-konsep abstrak yang sebelumnya sulit dijelaskan dengan metode konvensional menjadi lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang disajikan dalam media ini. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berlangsung satu arah dari guru ke siswa, tetapi juga menciptakan interaksi aktif antara siswa dan materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri.

Penelitian ini juga menyoroti potensi pengembangan lebih lanjut dari media pembelajaran berbasis teknologi. Meskipun sudah terbukti efektif, media ini masih dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih adaptif, seperti kuiz berbasis kecerdasan buatan yang dapat menyesuaikan tingkat kesulitan soal berdasarkan kemampuan siswa. Selain itu, pengembangan elemen game-based learning juga dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan daya ingat siswa, sehingga mereka tidak hanya sekadar memahami materi, tetapi juga lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membawa dampak positif yang signifikan. Guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif, siswa lebih terlibat dalam proses belajar, dan hasil belajar mereka meningkat. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pemanfaatan media digital dalam pendidikan menjadi semakin penting. Oleh karena itu, temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif di masa depan, sehingga pendidikan dapat terus beradaptasi dengan perkembangan zaman dan kebutuhan siswa di era digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio yang dikembangkan telah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN 13 Serasi. Media ini dirancang dengan struktur navigasi yang sederhana dan mudah diakses, tampilan yang menarik dan interaktif, serta kuiz yang dapat mengukur pemahaman siswa dengan lebih baik. Dengan demikian, media ini menjadi alat bantu pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa maupun guru dalam meningkatkan pemahaman materi PAI.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor 0,88, yang berarti telah memenuhi standar akademik dan pedagogik. Validitas tinggi ini mengindikasikan bahwa konten, desain, serta interaktivitas dalam media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, materi yang disajikan telah divalidasi oleh ahli untuk memastikan bahwa isi dari media ini relevan dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dari aspek praktikalitas, media pembelajaran ini memperoleh skor 0,90, yang berada dalam kategori sangat tinggi. Skor ini menunjukkan bahwa guru dan siswa merasa media ini sangat mudah digunakan. Guru dapat dengan mudah menyampaikan materi, sementara siswa dapat mengakses dan memahami isi pembelajaran secara mandiri. Navigasi yang jelas serta fitur-fitur interaktif membuat media ini lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Dari aspek efektivitas, hasil N-Gain Score sebesar 0,76 menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori efektivitas tinggi, yang berarti media ini dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi PAI mengalami peningkatan pemahaman setelah menggunakan media pembelajaran ini. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar(Rifandi, 2017).

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa media berbasis Autoplay Media Studio dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Penggunaan animasi, ilustrasi, dan suara dalam penyajian materi membuat siswa lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI. Dengan fitur kuiz interaktif, siswa dapat langsung mendapatkan umpan balik atas jawaban mereka, sehingga membantu mereka memperbaiki kesalahan dan memahami konsep yang benar. Meskipun media pembelajaran ini telah terbukti valid, praktis, dan efektif, masih terdapat peluang untuk pengembangan lebih lanjut. Salah satunya adalah dengan menambahkan fitur adaptif dalam kuiz, sehingga soal dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Selain itu, pengembangan fitur game-based learning juga dapat menjadi inovasi berikutnya untuk lebih meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Hasil penelitian ini berperan penting dalam mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penggunaan media digital dalam dunia pendidikan semakin relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, menarik, dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan selaras dengan tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, R. (2022). Media Pembelajaran Digital dan Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknologi, 5*(1), 45–52.

Budiarti, N., & Setiawan, R. (2021). Desain Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 8*(2), 101–110.

Fadillah, T. (2020). Implementasi E-Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan, 12*(1), 22–30.

Hidayat, W., & Sari, M. (2019). Media Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi, 7*(1), 55–63.

Lestari, P., & Nugroho, D. (2023). Aplikasi Multimedia untuk Pemahaman Konsep. *Jurnal Riset Pendidikan, 9*(3), 150–160.

Putra, A. R. (2022). Video Pembelajaran dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 6*(2), 75–82.

Rahmawati, D. (2021). Media Audio-Visual dan Motivasi Belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan, 4*(1), 33–40.

Santoso, B. (2018). Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, 3*(2), 95–104.

Wijaya, K. (2017). Inovasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Edukasi, 11*(1), 18–27.