



ORIGINAL ARTICLE

OPEN ACCESS

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 1 Batusangkar



Fatma Sari¹, Eliwatis², Gustina³, Romi Maimori⁴

Correspondence :

sari25970@gmail.com

Authors Affiliation:

^{1,2,3,4} Universitas Islam Negeri
Mahmud Yunus Batusangkar
Indonesia

Article History :

Submission : April 18, 2026

Revised : Mei 15, 2026

Accepted : Juni 20, 2026

Published: Juni 30, 2026

Keyword : Autoplay Media

Studio; Interactive Learning

Media; Islamic Religious

Education; Learning Media

Development; PAI Learning

Kata Kunci : Autoplay Media

Studio, Media Pembelajaran

Interaktif, Pendidikan Agama

Islam, Pengembangan Media,

Pembelajaran PAI

Abstract

This research is motivated by the use of learning media for Islamic Education (PAI) and Character Education, which is still dominated by PowerPoint, resulting in suboptimal student interaction during the learning process. Although various interactive learning media have been widely developed, the use of Autoplay Media Studio for materials on Avoiding Free Socializing and Adultery remains limited. The novelty of this research lies in the development of interactive learning media based on Autoplay Media Studio, designed according to the characteristics of PAI and Character Education materials to enhance student engagement. This study aims to develop learning media that is valid and practical for grade X high school students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SMAN 1 Batusangkar, involving three validators—two lecturers and one teacher—as well as six students as practicality test respondents. The results indicate that the developed media obtained a validity score of 0.91, categorized as very valid, and a practicality score of 0.88, categorized as very practical. These findings show that learning media based on Autoplay Media Studio is feasible for use in PAI and Character Education and has the potential to increase student engagement through more interactive material presentation. Thus, this media can serve as an innovative alternative for educators in creating active, effective, and student-centered learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti yang masih didominasi PowerPoint, sehingga interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal. Meskipun berbagai media pembelajaran interaktif telah banyak dikembangkan, pemanfaatan Autoplay Media Studio pada materi Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina masih terbatas. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay Media Studio yang dirancang sesuai karakteristik materi PAI dan Budi Pekerti untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas X SMA. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Batusangkar dengan melibatkan tiga validator, terdiri atas dua dosen dan satu guru, serta enam peserta didik sebagai responden uji praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh nilai validitas sebesar 0,91 dengan kategori sangat valid dan nilai praktikalitas sebesar 0,88 dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio layak digunakan dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti serta berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui penyajian materi yang lebih interaktif. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam mewujudkan pembelajaran yang aktif, efektif, dan berpusat pada peserta didik.



Pendahuluan

Era society 5.0 berfokus tentang bagaimana manusia berusaha untuk hidup berdampingan dengan perkembangan teknologi. Sehingga segala teknologi merupakan bagian dari manusia itu sendiri. Artinya masyarakat tetap sebagai objek utama yang mengendalikan dan menggunakan teknologi untuk mempermudah kehidupan dan mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Dengan begitu, akan tercipta keseimbangan antara peran manusia dengan pemanfaatan teknologi (Eliwatis, 2022).

Teknologi di era masyarakat 5.0 dapat menciptakan nilai-nilai baru yang tidak hanya menjembatani perbedaan status sosial, usia, jenis kelamin, tetapi juga yang merancang dan menciptakan berbagai produk teknologi untuk menyediakan layanan untuk memenuhi berbagai kebutuhan (Eliwatis, 2022). Berkat hasil teknologi ini memungkinkan orang mengakses ruang virtual yang menyerupai fisik. Manusia pernah melakukan aktivitas di dunia namun karena kemajuan teknologi, aktivitas sebenarnya tersebut akhirnya beralih ke aktivitas digital. Perkembangan era digital dan transformasi masyarakat digital 5.0 telah membawa dampak pada seluruh aspek kehidupan manusia, khususnya di bidang Pendidikan.

Pendidikan salah satu bagian yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendewasaan manusia dan juga memiliki peran yang besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Rahman et al., 2022). Dalam proses pendidikan setiap generasi harus diimbangi dengan kemajuan teknologi yang ada agar dapat dimanfaatkan dan bisa memberikan dampak yang positif sehingga terciptanya suasana belajar yang kondusif dan menarik bagi anak didik dan tenaga pendidik (R. Wulandari, 2023).

Pendidikan salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang bertujuan supaya anak didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan bermanfaat bagi masyarakat. Di zaman sekarang pendidik harus bisa terlibat aktif dalam penggunaan teknologi karena dengan berkembangnya ilmu pengetahuan pendidik dituntut agar bisa mengaplikasikannya dalam proses belajar supaya lebih mudah dalam proses pembelajaran salah satunya karena adanya media yang nantinya bisa dimanfaatkan dan di terapkan dengan teknologi tersebut. Kebutuhan media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) di era teknologi sangatlah tinggi, dimana siswa yang telah hidup berdampingan dengan teknologi seperti gadget atau handpone akan lebih cenderung banyak menghabiskan aktivitas di dunia Komputer atau handponnya, maka dari itu dalam dunia pendidikan harus bisa menyeimbangi dengan kemajuan teknologi yang ada, terutama dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dalam dunia pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang mendukung kelancaran proses pembelajaran dalam tahap

berbagai jenis pembelajaran diantaranya pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik (Herman et al., 2023).

Media pembelajaran interaktif berupa alat bantu berbasis multimedia yang dapat menyampaikan informasi dari guru ke siswa melalui komunikasi dua arah. Media ini juga merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuannya dan ketidaktahuannya terhadap konsep yang sedang dipelajarinya. Salah satu bentuk keterbukaan dan rasa percaya diri siswa adalah melalui pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh siswa pada saat tidak memahami sesuatu yang sedang dipelajari, ditemui, dilihat, atau dirasakan oleh siswa. Banyak siswa yang menghadapi berbagai permasalahan saat belajar, tetapi sering tidak dapat mengemukakan pertanyaannya. Sedangkan Media belajar non interaktif merupakan model pembelajaran yang dapat dilakukan secara dinamis. Siswa dapat mempelajari materinya kapan saja dan sudah memiliki kesiapan dalam menerima materi, siswa juga dapat mengembangkan pengetahuan mengenai materinya dengan berbagai media digital yang sangat mudah diakses, sehingga menciptakan pembelajar mandiri (Khairini & Yogica, 2021).

Kebutuhan media pembelajaran berbasis Information and Communication Technology (ICT) di era teknologi sangatlah tinggi, dimana siswa yang telah hidup berdampingan dengan teknologi seperti gadget atau handpone akan lebih cenderung banyak menghabiskan aktivitas di dunia Komputer atau handponnya, maka dari itu dalam dunia pendidikan harus bisa menyeimbangi dengan kemajuan teknologi yang ada, terutama dalam dunia pendidikan. Penggunaan media dalam dunia pendidikan merupakan salah satu komponen penting yang mendukung kelancaran proses pembelajaran, salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran yaitu memudahkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan keterampilannya dalam berbagai jenis pembelajaran diantaranya pembelajaran visual, auditori, dan kinestetik (Herman et al., 2023).

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) disekolah menengah atas memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter peserta didik agar mampu menghindari berbagai perilaku menyimpang yang marak terjadi dikalangan generasi muda saat ini, seperti pergaulan bebas dan perbuatan zina. Materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina pada kelas X menjadi salah satu materi yang sangat penting untuk memberikan pemahaman sekaligus penanaman nilai-nilai moral islami kepada peserta didik. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan agama islam, yaitu untuk membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Depdiknas, 2006). Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penyampaian materi ini sering kali dilakukan dengan metode ceramah dan penggunaan media presentasi sederhana seperti powerpoint, sehingga pembelajaran menjadi monoton, kurang interaktif dan kurang mampu menarik perhatian siswa (Nurhayati, 2020). Di sisi lain, peserta didik SMAN berada pada fase remaja yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan rentan terhadap perilaku negatif. Karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi

secara informatif, tetapi juga dapat menarik minat belajar siswa, memfasilitasi interaksi dan menanamkan nilai-nilai secara mendalam.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SMAN 1 Batusangkar pada proses pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti peneliti menemukan bahwa, proses pembelajaran di kelas belum memanfaatkan ragam media pembelajaran interaktif. Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti (wawancara Meko Zulfitri SMAN 1 Batusangkar, 02 oktober 2024), media yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu berupa *power point* sederhana dan buku cetak. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mana media yang bersifat interaktif dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan serta juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti (wawancara Meko Zulfitri SMAN 1 Batusangkar, 02 oktober 2024), media yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu berupa *power point* sederhana dan buku cetak. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang mana media yang bersifat interaktif dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan serta juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pada materi PAI-BP yaitu “Menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina”, saat proses pembelajaran pendidik sudah menerapkan media *power point* yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan ke peserta didik, namun peserta didik terlihat kurang tertarik dengan media *power point*, media tersebut berbentuk slide yang mana di dalamnya terdapat materi yang disesuaikan dengan bahan ajar yang berisi tulisan saja, belum terdapat interaksi antara media dan peserta didik. Peserta didik hanya dituntut melihat dan mengamati media tersebut sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak berminat terhadap materi yang diajarkan (wawancara peserta didik di SMAN 1 Batusangkar, 02 oktober 2024). Berdasarkan hal tersebut, peserta didik membutuhkan media yang dapat membuat mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran, oleh karena itu perlu adanya inovasi media pembelajaran. untuk mendapatkan media pembelajaran yang mampu memenuhi hak tersebut perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka perlu dirancang media pembelajaran yang lebih inovatif dan memiliki fitur yang menarik dalam media tersebut. Salah satu fitur yang dapat menarik minat siswa yaitu adanya interaksi langsung antara siswa dengan media yang tentunya dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, sebagaimana menurut Harun dan Zaidatun (2010) bahwa salah satu kelebihan dari penggunaan media pembelajaran interaktif yaitu mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dengan adanya interaksi antara media dengan pengguna terkhusus siswa itu sendiri, sehingga mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran pelajar yang lebih berkesan.

Inovasi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan diatas adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*. merupakan sebuah aplikasi pengembangan media interaktif yang memungkinkan dapat mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video animasi, dan tombol navigasi. Penggunaan Autoplay Media Studio dapat membuat penyajian materi lebih menjadi menarik, variatif, dan kontekstual, sehingga memudahkan peserta didik memahami materi sekaligus menginternalisasikan nilai-nilai yang terkandung didalamnya (Iswanto, 2019).

Media pembelajaran interaktif Autoplay Media Studio adalah salah satu multimedia yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi serta minat siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina, dengan media ini siswa dapat memahami langsung materi melalui visualisasi contoh dari materi seperti efek dari pergaulan bebas. Selain itu, siswa akan mampu memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan nantinya. Autoplay Media studio merupakan alat yang sangat berguna bagi pengembang media dan guru. Dengan adanya fitur antarmuka yang intuitif dan kemampuan integrasi berbagai media, software ini memungkinkan pembuat aplikasi interaktif dengan cepat dan efisien. Keberadaan fitur-fitur canggih serta dukungan untuk teknologi terbaru menjadikan pilihan ideal dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Dengan demikian dalam penggunaan media menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio ini juga dibutuhkan agar lebih memotivasi peserta didik dan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (Bahri et al., 2018).

Media Autoplay Media Studio memiliki beberapa keunggulan diantaranya mudah diakses, aplikasi Autoplay Media Studio ini juga bisa diakses dimana saja dan kapan saja (Bahri et al., 2018). Autoplay media studio menyajikan media dalam bentuk video animasi, infografis, e-modul interaktif, audio visual pembelajaran yang bisa digunakan di berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan proyektor.

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Khusnuridlo et al., 2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Autoplay Media Studio* dan *Focusky* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember” menyatakan bahwasanya pemanfaatan aplikasi *Autoplay Media studio* pada mata pelajaran PAI memberikan banyak dampak positif, sebagaimana *Autoplay Media Studio* ini ditetapkan mampu meningkatkan konsentrasi siswa untuk lebih fokus pada materi yang disajikan, dengan tampilan menarik dan lebih interaktif, juga dapat mendorong aktivitas dan partisipasi siswa menjadi lebih aktif dalam belajar karena siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan konten yang disajikan sehingga pembelajaran tidak menjadi bosan, dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya elemen visual dan animasi yang menarik, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Adapun aplikasi

Autoplay Media Studio dapat memudahkan bagi guru dalam membuat presentasi yang menarik tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi dan memiliki konten yang fleksibilitas yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang berbeda dan karakteristik siswa, sehingga dapat mendukung pendekatan pembelajaran yang lebih personal. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Media Studio pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Kelas X di SMAN 1 Batusangkar”.

Metodologi Penelitian

Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) atau biasa disingkat dengan R&D. Penelitian pengembangan atau *Research and development* adalah suatu proses yang dipakai untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Waruwu, 2024). Penelitian pengembangan atau *Research and development* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah yang bertujuan dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dipertanggungjawabkan (Syakbani, 2024).

Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2025. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Batusangkar Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. Subjek penelitian ini adalah siswa seluruh kelas XE1 SMAN 1 Batusangkar yang berjumlah 38 siswa. Subjek penelitian yang digunakan yaitu berdasarkan teknik random sampling. Teknik random sampling jika dipopulasi minimal 30 orang siswa. Dalam penelitian ini peneliti mengambil secara acak dari 3 orang laki-laki dan 3 orang perempuan.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu berupa lembar pedoman observasi dan wawancara, lembar validasi media, lembar validasi angket respon guru dan siswa, angket praktikalitas media pembelajaran kepada salah satu guru PAI, dan siswa kelas X di SMAN 1 Batusangkar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan rumus formula aiken

$$V = \sum s / [n(c - lo)]$$

Adapun penjabarannya sebagai berikut:

- v = indeks validitas butir
- n = banyak dari validator
- s = angka penilaian yang diberikan validator
- c = angka penilaian pada validitas tertinggi yaitu mencapai angka 5
- lo = angka penilaian pada validitas terendah yaitu mencapai angka 1

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Perkembangan teknologi *instruksional* menuntut transformasi media pembelajaran dari yang semula bersifat pasif menjadi interaktif dan berpusat pada siswa. Penelitian pengembangan ini berakar dari urgensi untuk menyediakan media inovatif yang mampu mengkonstruksi pemahaman konsep secara mandiri melalui pemanfaatan *Autoplay Media Studio*. melalui model ADDIE, proses rekayasa media ini tidak hanya dilakukan atas dasar kreativitas visual semata, melainkan juga melalui tahapan empiris yang terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dampak nyata di ruang kelas sehingga produk yang dihasilkan teruji secara valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tahapan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Batusangkar kabupaten Tanah Datar memiliki lima tahap yang mana tahap pertama diawali dengan analisis dan diakhiri dengan tahap evaluasi yaitu mengacu pada tahapan penelitian pada model ADDIE, yaitu sebagai berikut:

1. Hasil Analisis Tahap *Analysis* (Analisis)

Media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* berisi materi disiplin, jujur dan tanggung jawab pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Media pembelajaran yang dikembangkan dari modul ajar yang digunakan oleh guru di SMAN 1 Batusangkar kabupaten Tanah Datar. Dengan melihat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran. sehingga dihasilkan rancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru menyajikan materi dalam bentuk verbal dan hanya menggunakan papan tulis, hanya beberapa kali guru menggunakan media *powerpoint*. Sementara sekolah telah memfasilitasi guru dengan adanya infocus yang bisa dimanfaatkan sebagai sara media pembelajaran, terutama dalam materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina, materi ini tidak hanya bersifat konsep namun perlu adanya contoh langsung yang bisa dilihat langsung oleh siswa. Agar peserta didik mampu mengaplikasikan materi tersebut maka perlu adanya media yang menarik perhatian siswa untuk dapat menerapkannya dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kebutuhan siswa tersebut dan melihat kondisi yang ada di lapangan, penulis tertarik mengembangkan media pembelajaran menggunakan *autoplay media studio* pada materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru PAI kelas X di SMAN 1 Batusangkar kabupaten Tanah Datar, bahwa peserta didik lebih tertarik memahami pembelajaran jika diiringi dengan media yang menarik. Untuk

menarik perhatian peserta didik dirancang media dengan tampilan yang lebih menarik dengan menggunakan aplikasi autoplay media studio. Untuk mengembangkan produk ini harus memperhatikan karakteristik siswa. Berdasarkan teori perkembangan kognitif siswa kelas X berada pada taraf perkembangan operasi formal. Pada tahap ini, mereka mampu berpikir abstrak, mengkombinasikan berbagai ide, dan melakukan penalaran secara sistematis. Pada usia ini yang perlu dipertimbangkan adalah aspek perkembangan remaja, dimana remaja mengalami masa transisi dari operasi konkret ke operasi formal dalam bernalar.

Berdasarkan teori Piaget diatas yang menjadi alasan penulis untuk memilih media pembelajarn menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*, hal ini karena di dalam menggunakan media dengan aplikasi menjad kebutuhan sisw dan mampu membantu siswa memahami materi yang abstrak. Perkembangan remaja saat ini menjadi kebutuhan melihat sesuatu yang abstrak dengan adanya yang konkret yaitu dengan adanya media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio*. oleh karena itu, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan akan ada variasi baru dari media yang akan diberikan guru dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak membosankan dan menarik bagi siswa juga termotivasi dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran sangat bergantung pada tujuan pembelajaran, bahan ajar dan kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pembelajaran. oleh karena itu pemilihan media harus memperhatikan ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, serta sesuai dengan taraf berpikir peserta didik (Kristanto, 2016). Berdasarkan pendapat di atas dapat kita ketahui bahwa dalam proses pembelajaran pemilihan media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya; tujuan pembelajaran yang akan dicapai, ketepatan penggunaan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), mutu teknis dan biaya.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu oleh (Syakbani, 2024) bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Autoplay Media Studio dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, menyenangkan. Sebab, media pembelajaran dengan menggunakan autoplay media stundio ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan cenderung tidak monoton saja

sehingga peserta didik lebih kreatif juga semangat dalam belajar. Tampilan materi pada media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* juga bisa meningkatkan motivasi untuk mempelajari pembelajaran lebih lanjut.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan penulis merancang media pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran. perancangan media pembelajaran di dasarkan pada langkah-langkah berikut:

- a. Membuat garis besar program media (GBPM). Dalam kegiatan ini berisi identifikasi program yang akan ditentukan. Materi yang disajikan yaitu materi menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina. Setelah melihat kesesuaian program dengan sasarannya yaitu peserta didik.
- b. Membuat *Flowchart* atau bagan alur program. Alur program mencakup keseluruhan dari sebuah alur atau urutan dari suatu program media yang dibuat, mulai dari awal hingga akhir media tersebut.
- c. Membuat *Storyboard* atau inti-inti penting yang ada di dalam *flowchart*. Di dalam *storyboard* ini terdapat penjelasan yang lebih rinci yang ada pada *flowchart*.
- d. Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan. Untuk membuat media pembelajaran PAI dan Budi Pekerti dikumpulkan bahan-bahan terkait materi yaitu menjauhi pergaulan bebas dan perbuatan zina. Pengumpulan bahan-bahan materi tersebut diambil langsung dari buku panduan PAI Kurikulum Merdeka dan video yang diambil dari youtube yang berkaitan dengan materi tersebut. Buku dan video tersebut dijadikan rujukan untuk membuat materi dalam media pembelajaran. Gambar yang digunakan dalam media pembelajaran tersedia langsung di dalam aplikasi *Autoplay Media Studio* dan sebagian lainnya di download di internet.

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Proses validasi produk pada penelitian ini divalidasi oleh dua orang dosen yang ahli dibidang media dan PAI dan satu orang guru PAI di SMAN 1 Batusangkar. Kegiatan validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari produk yang

dikembangkan. Azwar menjelaskan validitas yaitu melihat sejauh mana ketepatan dari instrumen pengukur dan menjalankan fungsi ukurnya (Studi et al., 2017). Validitas merujuk pada aspek ketepatan dan kecermatan hasil pengukuran. Jadi suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut dapat menjalankan fungsi ukur dengan tepat. Rumusan masalah dari penelitian yaitu: “ Bagaimana validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* pada menjauhi pergaulan bebas dan pergaulan zina? telah terjawab. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* sudah baik atau layak digunakan hal ini sesuai dengan hasil analisis validasi yang telah dinilai oleh tiga orang validator. Analisis lembar validasi media pembelajaran interaktif oleh dosen dan guru didasarkan kepada 3 aspek, aspek kualitas tampilan, kualitas isi, dan kualitas instruksional. Dengan perolehan nilai pada aspek kualitas tampilan sebesar 0,85 dengan kategori “sangat valid” pada aspek kualitas isi memperoleh nilai 0,94 dengan kategori “sangat valid”, dan pada aspek kualitas instruksional memperoleh nilai 1 dengan kategori “sangat valid”.

Hasil validitas secara keseluruhan dirata-ratakan dengan memperoleh nilai 0,91 dan dinyatakan dengan kategori sangat valid dan secara umum penilaian termasuk pada kategori “B” sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dengan sedikit revisi. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Dimana data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif didapat dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan menggunakan teknis analisis yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan dan untuk produk didapatkan hasil kritik dan saran yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti terkait tampilan awal ditambahkan nama pengembang media, gambar ditambahkan dibagian slide motivasi, penambahan judul untuk CP serta untuk petunjuk ukuran hurufnya lebih diperbesar dan diletakkan diawal sebelum menu home setelah tampilan awal. Namun, untuk secara keseluruhan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

4. Tahap Implementation (Penerapan)

Hasil praktikalitas media pembelajara interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran PAI di SMAN 1 Batusangkar termasuk ke dalam kategori sangat praktis yang didapati berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada enam orang peserta didik SMAN 1 Batusangkar secara keseluruhan rata-rata praktikalitas baik itu dari aspek tampilan, penyajian materi, kegunaan dan kemudahan memperoleh nilai 0,88 dengan kategori “sangat praktis”.

Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran interaktif disenangi, materi mudah dipahami, dapat menambah motivasi dan menarik minat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran serta membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran memberikan potensi yang besar dalam meningkatkan motivasi peserta didik. Media digital menawarkan beragam konten yang menarik dan bervariasi. Keberagaman ini memungkinkan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan. Tidak dapat dipungkiri lagi penggunaan media digital sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari apalagi dalam dunia pendidikan. Dimana penggunaan media interaktif ini dapat membantu penyampaian materi lebih cepat, karena media membantu visualisasi dan mengurangi verbalis di kelas, dan juga guru tidak perlu menjelaskan berulang-ulang ketika siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Namun, guru tetap menjadi fasilitator dan mitra peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran interaktif mampu memberikan tampilan gambar yang lebih jelas tentang materi yang dipelajari (Dhiya Rahma et al., 2024).

Hasil penelitian (Khusnuridlo et al., 2018) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* memberikan banyak dampak positif, sebagaimana *Autoplay Media Studio* ini ditetapkan mampu meningkatkan konsentrasi siswa untuk lebih fokus pada materi yang disajikan, dengan tampilan menarik dan lebih interaktif, juga dapat mendorong aktivitas dan partisipasi siswa menjadi lebih aktif dalam belajar karena siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan adanya elemen visual dan animasi yang menarik, siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan dari hasil analisis angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 1 Batusangkar,

diperoleh bahwa media pembelajaran ini praktis digunakan dalam pembelajaran, siswa dapat memahami materi dengan mudah dan cepat, siswa juga bisa mengakses media interaktif ini di rumah menggunakan komputer atau laptopnya secara offline, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media interaktif yang memiliki kebebasan dalam mengatur jalannya media interaktif ini serta membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga akan berdampak terhadap prestasi belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung efektif dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Secara garis besar, dari hasil penelitian bahwa media interaktif ini sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan revisi dari hasil uji coba produk, berdasarkan hasil validasi oleh 3 orang validator dan hasil tanggapan peserta didik. Didapatkan tanggapan dan komentar terhadap media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik memahami materi dan juga menyenangkan tidak monoton.

Berdasarkan data tersebut, penulis dapat menganalisis bahwa penilaian positif dari 3 orang validator membuktikan produk ini telah memenuhi standar kelayakan akademis, baik dari segi kesesuaian konten maupun desain instruksional. Dari sisi psikologis belajar, elemen interaktif dalam aplikasi ini terbukti efektif menurunkan tingkat kejenuhan siswa sekaligus memicu motivasi belajar mandiri. Selain itu, prediket “sangat praktis” yang diperoleh menunjukkan bahwa media ini memiliki antarmuka yang ramah pengguna, sehingga efisien untuk dioperasikan oleh guru dan siswa tanpa kendala teknis yang rumit.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi membuktikan bahwa integrasi aplikasi *Autoplay Media Studio* efektif mentransformasi metode pembelajaran konvensional menjadi lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Media ini siap dan sangat layak untuk diimplementasikan dalam skala kelas yang lebih luas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data, maka dapat diambil kesimpulan bahwa produk media pembelajaran interaktif menggunakan

aplikasi *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti dinyatakan sudah valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas. Dengan perolehan nilai pada aspek tampilan sebesar 0,85 dengan kategori “sangat valid”, aspek penyajian isi sebesar 0,94 dengan kategori “sangat valid” dan pada aspek instruksional sebesar 1 dengan kategori “sangat valid” , secara keseluruhan hasil rata-rata nilai validitas produk memperoleh nilai sebesar 0,91 dengan kategori “sangat valid” dan praktikalitas media pembelajaran interaktif ini termasuk kedalam kategori sangat praktis yang didapati berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan kepada enam orang peserta didik SMAN 1 Batusangkar dengan perolehan rata-rata nilai secara keseluruhan 0,88 dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Autoplay Media Studio* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti ini sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu media belajar bagi peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji dan syukur kepada Allah Ta'ala atas terselesaikannya penelitian ini. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Fatma Sari, S.Pd atas dedikasi dan kerja keras dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar dan kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan dengan penuh kesabaran selama penyusunan artikel ini. Penghargaan yang tulus diberikan kepada Bapak guru di sekolah SMAN 1 Batusangkar yang telah membantu menyediakan data yang digunakan dalam penelitian ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang telah memberikan dukungan, semangat, dan motivasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pernyataan Kontribusi Penulis

Penulis pertama bertanggung jawab atas konseptualisasi penelitian, pengumpulan data, analisis data, penyusunan, serta penyelesaian naskah dari tahap awal hingga tahap akhir. Penulis kedua memberikan arahan dan masukan terkait pengolahan serta penyajian data agar sesuai dengan kaidah penelitian ilmiah. Penulis ketiga berkontribusi dalam penyusunan dan penyempurnaan bagian pendahuluan. Penulis

keempat berkontribusi dalam proses pengolahan dan analisis data. Seluruh penulis telah membaca, menyetujui, dan bertanggung jawab atas versi akhir naskah yang dipublikasikan.

Pernyataan Pendanaan

Penelitian ini tidak menerima hibah atau pendanaan khusus dari lembaga pendanaan publik, komersial, maupun organisasi nirlaba. Seluruh biaya penelitian ditanggung secara mandiri oleh penulis.

Pernyataan Ketersediaan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh secara langsung melalui pelaksanaan penelitian di sekolah serta wawancara dengan guru. Dataset yang mendukung temuan penelitian tersedia dari penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang wajar, dengan tetap memperhatikan aspek etika penelitian dan kerahasiaan responden.

Pernyataan Kepentingan

Para penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan, baik yang bersifat finansial maupun nonfinansial, yang dapat memengaruhi hasil penelitian maupun penyusunan naskah ini.

Pernyataan Penggunaan AI

Selama persiapan naskah ini, para penulis menggunakan ChatGPT (OpenAI, GPT-5.5) untuk membantu penyuntingan bahasa, meningkatkan kejelasan dan keterbacaan kalimat, serta melakukan parafrase pada beberapa bagian naskah. Seluruh hasil yang dibantu AI telah ditinjau secara kritis, direvisi apabila diperlukan, dan diverifikasi oleh para penulis. Para penulis tetap bertanggung jawab sepenuhnya atas akurasi, keaslian, dan integritas isi naskah.

Referensi

Andi, & Kristanto. (2016). Fungsi media pembelajaran. *Jurnal Unesa*, 1(2), 95.
<https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>

- Ayu Hantika¹), R. (2022). Analisis Pendidikan Karakter Disiplin, Jujur, Dan Tanggung Jawab Sd Di Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhanbatu. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 7(1), 36–43.
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. (2018). Penggunaan Media Berbasis AutoPlay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 394–401.
- Dhiya Rahma, Nada Nupus Ihwani, & Nadila Sofia Hidayat. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 4(2), 12–21. <https://doi.org/10.37304/enggang.v4i2.13298>
- Djollong, A. F. (2017). Dasar, Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Islam di Indonesia (Basis, Objectives, and Scope Islamic Education In Indonesia). *Al-Ibrah*, VII(1), 11–29.
- Eliwatis. (2022). *Challenges of Society Era Education 5 . 0 : Revitalization of Teacher Competencies and Learning Models*. 1(June), 1–11.
- Ermiyanto, & Fadriati. (2023). Integrasi Nilai Akhlak Mulia dalam Budaya Minangkabau Pada Mata Pelajaran PAI BP. *Ta Lim Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.59098/talim.v2i1.795>
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herman, N. P., Hidayati, H., Afrizon, R., & Hidayat, R. (2023). Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information and Communication Technology). *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9(1), 133. <https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.14797>
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144. <https://ejurnal.stkip-pessel.ac.id/index.php/kp>
- Kaddarudin. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 79–90.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406–413.
- Khusnuridlo, M., Hadi Purnomo, M., Ain Pascasarjana IAIN Jember Jalan Mataram, M., & Ain, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Autoplay Media Studio dan Focusky Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Nurul Islam Jember. *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1(2), 61–78.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SDN MERUYA SELATAN 06 PAGI. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3, 312–325.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pratama, Y., & Agung, yudha anggana. (2017). pengembangan media pembelajaran

- berbasis autoplay pada mata pelajaran menerapkan konsep elektronika digital dan rangkaian elektronika komputer di smk negeri 1 driyorejo. *Pendidikan Teknik Elektro*, 06(01), 21–27.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 2(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Saputri, I. E., Handajani, S., Miranti, M. G., & Purwidiani, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 PADA MATERI DARI BERAS DAN TEPUNG BERAS. *JURNAL TATA BOGA*, 12(2), 24–30.
- Sariani, N., & Cahyana, E. (2021). *PENGEMBANGAN MODUL MENGGUNAKAN AUTOPLAY MEDIA STUDIO 8 DI KELAS XI IPS*. 5(3), 241–247.
- Shalikhah, Norma Dewi, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16.
- Subroto, D. E., & Tabrani, M. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sman 5 Cilegon. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Filsafat*, 1(3).
- Sulaiman, U., Mihrani, & Damayanti, E. (2021). Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Beragama Siswa Jenjang Sekolah Dasar di Kota Makassar. *Al Ulya: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 99–114. <http://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/al-ulya/index>
- Syakbani, T. A. J. (2024). Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora. *Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3, 462–465. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Waruwu, M. (2024). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Wulandari, R. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Dalam Pendidikan Dimasa Pandemi Bagi Kaum Milenial. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 2(1), 21–27. <https://doi.org/10.24036/jpol.v2i1.20>
- Yusuf, V. dan. (2020). *Urgensi Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Society 5.0*. 08.