

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

Oleh :

**LAILATUL ISTIQOMAH**

**NIM. 16140056**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**Juni, 2020**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam  
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)*

Oleh:

**LAILATUL ISTIQOMAH**

**NIM. 16140056**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

**MALANG**

**Juni, 2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG**

**SKRIPSI**

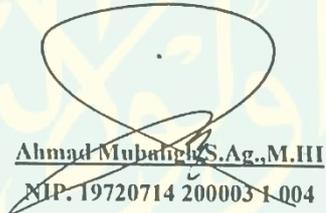
Oleh:

**Lailatul Istiqomah**

**NIM. 16140056**

Telah diperiksa dan disetujui Oleh:

**Dosen Pembimbing**

  
**Ahmad Mubandah, S.Ag., M.HI**

**NIP. 19720714 200003 1 004**

Malang, 8 Juni 2020

Mengetahui,

**Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

  
**H. Ahmad Sholeh, M.Ag**

**NIP. 19760803 200 604 1 001**

ii

ii

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUTOPLAY*  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
Lailatul Istiqomah (16140056)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 25 Juni 2020 dan dinyatakan  
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

Ketua Sidang  
H. Ahmad Sholeh, M.Ag  
NIP. 19760803 200604 1 001

:   
\_\_\_\_\_

Sekretaris Sidang  
Dr. Ahmad Mubaligh, M.HI  
NIP. 19720714 200003 1 004

:   
\_\_\_\_\_

Pembimbing  
Dr. Ahmad Mubaligh, M.HI  
NIP. 19720714 200003 1 004

:   
\_\_\_\_\_

Penguji Utama  
Abdul Ghafur, M.Ag  
NIP. 19730415 200501 1 005

:   
\_\_\_\_\_

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M. Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur Alhamdulillahirobbil‘alamin kehadiran Allah SWT yang selalu menuntun penulis dalam mengerjakan skripsi yang sederhana ini. Taburan cinta kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan dan kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpah curahkan keharibaan Nabi Agung Muhammad SAW.

Karya sederhana ini kupersembahkan kepada:

**Kedua orang tua tercinta bapak Hardiman dan Ibu Khusnul Kharimah**

“sebagai motivator terbesar dalam hidupku ”

**Keluarga besar Bani Khojin dan Kedua adik tersayang**

“sebagai penyemangat dalam hidupku ”

**Segenap dosen, guru, ustadz dan ustadzah**

“orang-orang yang luar biasa dalam hidupku ”

**Sahabat seperjuangan**

“penggandeng tangan untuk selalu optimis ”

**Seseorang yang setia mendoakanku**

“penggenap hidupku di dunia dan akhirat ”

**Penulis ucapkan terimakasih**

## HALAMAN MOTTO

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا ,  
 وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ  
 مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ, وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ- أَوْ :  
 قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ,  
 فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا, وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخاري)

Artinya: Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.”(HR. Bukhari)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Ibnu Hajar Atsqalani, *Kitab Fathul Bari Syarah Shahih al-Bukhari*.

**Ahmad Mubaligh, S.Ag.,M.HI**  
**Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**  
**Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang**

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi

Malang, Juni 2020

Lampiran : 4 eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

di

Malang

*Assalaamu'alaikum Wr. Wb*

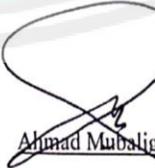
Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : Lailatul Istiqomah  
NIM : 16140056  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang.

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalaamu'alaikum Wr. Wb*

Pembimbing,

  
Ahmad Mubaligh, S.Ag.,M.HI

NIP. 197207142000031004

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 6 Juni 2020

Pembuat Pernyataan



Lailatul Istiqomah

NIM. 16140056

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang** ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan berperadapan.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan beribu-ribu terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini. Diantaranya:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beserta para pembantu Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Agus Maimun M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. H. Ahmad Sholeh, M. Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta jajarannya.
4. Hj. Like Raskova Octaberlina, M.Ed selaku dosen wali, sekaligus Ahmad Mubaligh, S.Ag.,M.HI selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan dan bimbingannya.

5. Drs. Supandri selaku Kepala Sekolah MIN 2 Kota Malang yang telah menerima dan memberikan izin kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap civitas akademika Jurusan PGMI, terutama seluruh dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah membimbing penulis selama belajar dibangku perkuliahan.
7. Segenap civitas MIN 2 Kota Malang, Bapak Fathor, S. Ag selaku guru kelas IV yang membantu penulis dalam melaksanakan penelitian dari awal sampai akhir pelaksanaan dan tak lupa siswa siswi kelas IV C dan kelas IV D yang bersedia menjadi subyek uji coba penulis sehingga membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besar PP. Sabilurrosyad khususnya Drs. KH. Marzuki Mustamar, M. Ag beserta Dra. Hj. Sa'idatul Mustaghfiroh dan semua teman-teman pondok Sabilurrosyad yang telah berjuang bersama meraih cita-cita.
9. Teman-teman PGMI khususnya angkatan 2016 yang memberi pengalaman berharga. Semoga menjadikan manfaat dan berkah bagi kita semua.

Hanya ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan. Semoga bantuan dan do'a yang telah diberikan dapat menjadi catatan amal kebaikan dihadapan Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi generasi masa depan yang lebih baik.

Malang, 8 Juni 2020

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI tahun 1987 No. 158/1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vocal (a) long = â

Vocal (i) long = î

Vocal (u) long = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أُو = û

أِي = ï

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>ABSTRAK ARAB</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	6
E. Asumsi Pengembangan .....	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	8
H. Originalitas Penelitian .....	9
I. Definisi Operasional .....	12
J. Sistematika Pembahasan .....	12

**BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori.....	14
1. Media Pembelajaran .....	14
2. Autoplay .....	18
3. Pembelajaran Al-Quran Hadis .....	20
4. Hasil Belajar.....	25
B. Kerangka Berpikir .....	28

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	29
B. Model Pengembangan .....	29
C. Prosedur Pengembangan .....	32
D. Uji Coba .....	34
1. Desain Uji Coba .....	34
2. Subyek Uji Coba.....	34
3. Jenis Data .....	35
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	35
5. Teknik Analisis Data.....	36

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis .....	39
1. Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	39
2. Desain ( <i>Design</i> ).....	41
3. Pengembangan.....	42
4. Implementasi .....	55
5. Evaluasi .....	56
B. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis.....	56
1. Data Hasil Validasi Produk.....	57

C. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i> Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis.....	68
<b>BAB V PEMBAHASAN</b>	
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis .....	79
B. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i> pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis .....	84
1. Analisis Validasi Ahli Materi.....	84
2. Analisis Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran .....	85
3. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran.....	87
4. Data Hasil Uji Coba Lapangan Kelas IV MIN 2 Kota Malang.....	88
C. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Autoplay</i> Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis .....	90
<b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	92
B. Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN –LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan, Persamaan dan Originalitas .....	11
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase.....	37
Tabel 4.1 Kritik dan Saran Media Autoplay Ahli Materi .....	43
Tabel 4.2 Revisi Media Autoplay Oleh Ahli Materi/Isi .....	44
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Media Autoplay oleh Ahli Desain Media .....	45
Tabel 4.4 Revisi Media Autoplay oleh Ahli Desain Media .....	45
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Media Autoplay Oleh Ahli Pembelajaran.....	46
Tabel 4.6 Revisi Media Autoplay oleh Ahli Pembelajaran .....	47
Tabel 4.7 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli .....	57
Tabel 4.8 Kualifikasi Tingkat kelayakan Berdasarkan Presentase.....	58
Tabel 4.9 Hasil Penilaian media pembelajaran oleh Ahli Materi/Isi.....	59
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Desain Media .....	60
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Pembelajaran .....	62
Tabel 4.12 Kriteria Penilaian Angket Uji coba lapangan .....	63
Tabel 4.13 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay .....	64
Tabel 4.14 Hasil Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4.15 Hasil Penilaian <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol .....	70
Tabel 4.16 Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	72
Tabel 4.17 Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	73
Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Uji t.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	28
Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE menurut Molenda.....	30
Gambar 4.1 Diagram Alur Perancangan Media Autoplay.....	42
Gambar 4.2 Halaman depan ( <i>intro</i> ) .....	48
Gambar 4.3 Halaman Menu Utama (Home) .....	49
Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> .....	49
Gambar 4.5 Halaman Tampilan KI, KD dan Indikator .....	50
Gambar 4.6 Halaman Materi pada Media Autoplay .....	51
Gambar 4.7 Halaman Latihan Soal .....	53
Gambar 4.8 Halaman Profil .....	54
Gambar 4.9 Diagram Rata-Rata Hasil Uji Coba Lapangan .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Surat Izin Penelitian  
Lampiran II : Surat Keterangan Melakukan Penelitian  
Lampiran III : Bukti Konsultasi Skripsi  
  
Lampiran IV : Hasil Instrumen Angket Validasi Ahli Materi  
Lampiran V : Hasil Instrumen Angket Validasi Ahli Desain  
Lampiran VI : Hasil Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran  
Lampiran VI : Soal Pre Test  
Lampiran VII : Soal Post Test  
Lampiran VIII : Instrumen Angket Siswa  
Lampiran IX : Foto Pembelajaran di Kelas  
Lampiran X : Riwayat Hidup Penelitian  
Lampiran XI : Hasil Produk Pengembangan Media Ajar

## ABSTRAK

Istiqomah, Lailatul. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing : Ahmad Mubaligh, S.Ag.,M.HI.

Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay pada mata pelajaran Al-Quran Hadis materi hukum bacaan idgham dan iqlab merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui media pembelajaran ini, siswa akan mudah memahami materi dikarenakan pada pembelajaran yang dilakukan sebelumnya guru tidak menggunakan media yang variatif dan pembelajaran yang monoton. Hal ini membuat siswa sulit memahami materi sehingga menyebabkan nilai siswa rendah. Media pembelajaran yang digunakan adalah aplikasi autoplay pada konten Al-Quran Hadis materi hukum bacaan idgham dan iqlab.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses penyusunan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 kota Malang, (3) mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 kota Malang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi). Subyek penelitian adalah ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran Al-Quran Hadis kelas IV. Sasaran uji coba produk adalah seluruh siswa kelas IV C yang berjumlah 34 sebagai kelas kontrol dan kelas IV D yang berjumlah 34 sebagai kelas eksperimen.

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 93,75%, ahli desain media mencapai 82,14%, ahli pembelajaran mencapai 90,62%. Hasil uji coba lapangan mencapai kevalidan 90%. Nilai rata-rata pretest kelas kontrol mencapai 74,70 dan post test 86,61. Nilai rata-rata pre test kelas eksperimen 75,29 dan post test 90,88. Pada uji t diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,53 dan  $t_{tabel}$  mencapai 2,03. Hasil hipotesis menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil belajarnya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis autoplay pada siswa kelas IV MIN 2 kota Malang.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Autoplay, Hasil Belajar, Al-Quran Hadis*

## ABSTRACT

Istiqomah, Lailatul. 2020. Development Learning Media besade on Autoplay To Improve Student Learning Outcomes in Al-Quran Hadits at Class IV Islamic elementary school state 2 Malang City. Thesis, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Ahmad Mubaligh, S.Ag., M.HI.

---

Development Learning media besade on Autoplay at the lesson of Alquran Hadits material the law of reading idgham and iqlab is one of the tools used to help improve student learning outcomes. Through this learning media, students will easily understand the material because the learning done before the teacher does not use varied media and monotonous learning. This makes it difficult for students to understand the material, causing low student grades. The learning media used is an autoplay application on the content of Al-Quran Hadith material reading idgham and iqlab.

The purpose this study are: (1) to describe the process of preparing Learning media besade on Autoplay To Improve Student Learning Outcomes in Al-Quran Hadits at Class IV Islamic elementary school state 2 Malang City. (2) Determine the feasibility of Autoplay-based learning media to improve student learning outcomes in the eyes lesson al-Quran Hadith class IV MIN 2 Malang city, (3) describe the effectiveness of Autoplay-based learning media to improve student learning outcomes in subjects al-Quran Hadith class IV MIN 2 Malang city.

The method in this study is Research and Development with ADDIE model (analysis, design, development, implementation and evaluation). The subjects of the study were material experts, media design experts and learning experts of Al-Quran Hadith class IV. The product trial targets were all class IV C students totaling 34 as the control class and class IV D totaling 34 as the experimental class.

The results of the research development of autoplay-based learning media on the subjects of Al-Quran Hadith meet valid criteria with the results of the material expert test reaching a validity level of 93.75%, media design experts reaching 82.14%, learning experts reaching 90.62%. Field trial results achieved validity of 90%. The average value of the control class pretest reached 74.70 and 86.61 post test. The mean score of the experimental class pre-test was 75.29 and the post-test was 90.88. In the t test obtained a tcount of 4.53 and a ttable of 2.03. Hypothesis results show that  $H_0$  is accepted because tcount is greater than ttable. So it can be concluded that there is an increase in student learning outcomes that can be seen from the results of learning before and after using autoplay-based learning media in fourth grade students MIN 2 Malang.

**Keywords:** *Learning Media, Autoplay, Outcomes, Al-Quran Hadits*

## ملخص البحث

استقامة, ليلة. 2020. تطوير وسائل التعلم على التشغيل التلقائي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدرس القرآن الحديث من الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مدينة مالانج. بحث العلمي. قسم تعليم مدرسة ابتدائية ، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف : أحمد موبليغ ألاجستير حكم الإسلام.

تطوير وسائل التعلم على التشغيل التلقائي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدرس القرآن الحديث , المادة حكم القراءة الإذغام و الإقلاب هي إحدى الأدوات المستخدمة للمساعدة في تحسين نتائج تعلم الطلاب. من خلال وسائل التعلم هذه , سيفهم الطلاب بسهولة المادة لأن التعلم الذي إجراؤه قبل المعلم لا يستخدم وسائل متنوعة وتعلم رتيب. وهذا يجعل من الصعب على الطلاب لفهم المادة ، مما يؤدي إلى انخفاض درجات الطلاب. وسائل التعلم المستخدمة هي تطبيق التشغيل التلقائي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدرس القرآن الحديث , المادة حكم القراءة الإذغام والإقلاب.

الغرض من هذا البحث هو: (1) ليصف عملية إعداد وسائل التعلم القائم على التشغيل التلقائي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدرس القرآن الحديث من الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مدينة مالانج (2) لمعرفة مستحق وسائل التعلم على التشغيل التلقائي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدرس القرآن الحديث من الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مدينة مالانج (3) ليصف فعالية وسائل التعلم على التشغيل التلقائي لتحسين نتائج تعلم الطلاب في الدرس القرآن الحديث من الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مدينة مالانج.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). كانت موضوعات الدراسة خبراء في المواد وخبراء في التصميم الإعلامي وخبراء في التعلم من القرآن الحديث من الفصل الرابعة. كانت أهداف تجربة المنتج جميع طلاب فصل الرابع ج عددهم 34 كفصل تحكم و فصل الرابع د بإجمالي 34 كفصل تجريبية.

نتائج البحث المعتمدة على التشغيل في الدارس القرآن الحديث لمعايير صالحة ، علي نتائج اختبار خبير المواد إلى مستوى صلاحية 93.75% ، ويصل خبراء تصميم الوسائط إلى 82.14% ، وخبراء التعلم 90.62%. حققت نتائج التجاربي الميدانية صحة 90%. بلغ متوسط قيمة الاختبار التمهيدي لفئة التحكم 74.70 و 86,61 بعد الاختبار. وكان متوسط درجة الاختبار التجريبي للفصل التجريبي 75,29 وكان الاختبار البعدي 90,88. في اختبار t حصل على قيمة 4,53 و الجدول 2,03. تظهر نتائج الفرضية أنه قبول ha لأن t قيمة أكبر من الجدول t. لذلك يمكن الاستنتاج أن هناك زيادة في نتائج تعلم الطلاب يمكن رؤيتها من نتائج التعلم قبل وبعد استخدام وسائل التعلم القائم على التشغيل التلقائي في طلاب من الفصل الرابع في المدرسة الابتدائية الإسلامية الحكومية مدينة مالانج

الكلمة الأساسية : وسائل التعليم, والتشغيل, نتائج التعليم , القرآن الحديث

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan saat ini memasuki abad 21 yakni masa dimana berkembangnya teknologi dan informasi mengalami perkembangan sangat pesat dalam segala bidang. Salah satunya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi yang ada, untuk mengembangkan pendidikan yang lebih berkualitas dan profesionalitas. Hal ini bertujuan dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan. Standar nasional pendidikan yang diatur dalam peraturan pemerintah nomor 32 tahun 2013 yang dijadikan landasan utama dalam mencapai peningkatan kualitas pendidikan.<sup>2</sup> Faktor dalam meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya dengan membuat pembelajaran menjadi aktif dengan melibatkan peserta didik.

Siswa akan mudah merasa bosan apabila pembelajaran yang diberikan tidak menarik. Peran guru tidak hanya memberi pengetahuan atau mengajar saja. Melainkan guru juga sebagai fasilitator serta mediator agar pembelajaran dapat meningkatkan potensi belajar siswa. Siswa tidak lagi pasif ketika dalam proses pembelajaran, tetapi siswa menjadi aktif dalam proses berpikir, mencari, menggabung, menyimpulkan, mengolah, mengurai dan menyelesaikan problematika pembelajaran.<sup>3</sup> Siswa tidak lagi pasif ketika dalam proses pembelajaran, tetapi

---

<sup>2</sup>Bella Permata Ramadhani, "Pengembangan Media Pembelajaran Quran Hadis Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MAN Sumberoto Donomulyo Malang", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2017, hlm. 2

siswa menjadi aktif dalam proses berpikir, mencari, menggabung, menyimpulkan, mengolah, mengurai dan menyelesaikan problematika pembelajaran.<sup>3</sup> Pembelajaran aktif bertujuan untuk memperkuat respon serta stimulus peserta didik, sehingga menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran aktif dapat dilaksanakan apabila guru mampu menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan kompetensi pedagogik guru, yang mana mampu memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pembelajaran.

Menurut Santya media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran dengan tujuan menarik perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar dalam mencapai tujuan.<sup>4</sup> Kemampuan, pemahaman dan pengetahuan siswa yakni dapat dilihat dalam proses belajar siswa. Salah satu hambatan pengembangan media pembelajaran adalah terbatasnya keterampilan dan pengetahuan dalam membuat sebuah media utamanya multimedia interaktif.<sup>5</sup> Media interaktif merupakan media yang berhubungan dengan teknologi utamanya dalam penggunaan komputer.

Media interaktif merupakan media yang menggabungkan gambar, teks, audio, animasi serta video menjadi satu kesatuan. Teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak kelas IV sekolah dasar umumnya berumur 9-11 tahun, dalam perkembangan kognitifnya anak memasuki tahap operasional konkret yakni anak

---

<sup>3</sup>Dr. Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2010) Hlm 93

<sup>4</sup>Yudha Anggana, *Pengembangan Media Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, No.1. 2017 hlm 22

<sup>5</sup>St Mulyanta dan Marlon Leong, *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2009.) hlm 2

mampu berpikir secara logika.<sup>6</sup> Dalam hal ini media interaktif mampu merangsang anak melakukan kegiatan berfikir dan mengembangkan imajinasi anak. Salah satu media interaktif adalah autoplay. *Autoplay* adalah salah satu multimedia interaktif yang berbentuk software aplikasi yang menggabungkan animasi, gambar, suara, audio serta video untuk memudahkan pembelajaran.

Mata pelajaran al-Quran Hadis merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang memadukan konsep pembelajaran yang bersumber pada al-Quran dan hadis. Pembelajaran al-Quran Hadis memegang peranan penting yakni untuk mewujudkan pendidikan spiritual bagi peserta didik. Tuntutan pembelajaran al-Quran Hadis terhadap siswa yakni penekanan pada kompetensi membaca, menulis, menghafal, menerjemahkan dan mengetahui kandungan dari dalil al-Quran dan hadis. Pembelajaran al-Quran Hadis kelas 4 yakni tentang materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab. Pada materi ini siswa dituntut mampu memiliki kemampuan dasar membaca al-Quran yang kemudian di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini media sangat dipelukan dan berperan penting untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam belajar

Berdasarkan observasi pendahuluan peneliti di MIN 2 kota Malang, tanggal 4 Oktober 2019. Pembelajaran al-Quran Hadis yang diterapkan di MIN 2 telah dilengkapi dengan berbagai fasilitas untuk membantu dalam proses pembelajaran. Salah satu fasilitasnya adalah tersedianya laboratorium komputer yang sangat memadai. Namun, faktanya pemanfaatan sarana dan prasarana dalam

---

<sup>6</sup> Dahar, R. Wi. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V. Jakarta: Erlangga. Hlm 21

media pembelajaran belum dimaksimalkan oleh guru. Kesulitan yang ditemukan dalam proses pembelajaran al-Quran Hadis adalah mengaplikasikan materi tajwid tentang hukum bacaan Idgham dan Iqlab dalam membaca al- Quran. Selain itu, guru dalam mengajarkan materi Al-Quran Hadis lebih sering memakai metode ceramah daripada menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan, ketika guru memberikan materi. Sehingga siswa kurang tertarik pada materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab mata pelajaran Al-Quran Hadis. Guru juga kurang memiliki keahlian dalam mengembangkan media pembelajaran bidang teknologi khususnya.<sup>7</sup> Hal ini berdampak pada masalah yang dihadapi siswa banyak kesulitan dalam memahami materi sehingga menyebabkan rendahnya nilai mata pelajaran Al-Quran hadis. Media interaktif sangat dibutuhkan, untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media interaktif adalah Autoplay.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh Roisatul Khasanah, mengatakan bahwa pengembangan bahan ajar dengan media autoplay mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII MTs Sunan Ampel Kediri. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ketika sesudah menggunakan media *Autoplay*.<sup>7</sup>

Pengembangan media *Autoplay* pernah dilakukan oleh Heri Setiawan, Sapto Adi dan Nurnaningsih dalam jurnalnya bahwasannya pengembangan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* dikatakan layak atau valid digunakan bagi

---

<sup>7</sup> Roisatul Khasanah, *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Media Autoplay dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Guna Meningkatkan Pemahaman Tajwid Siswa Kelas VII MTs Sunan Ampel Kepung Kediri*, (skripsi: Prodi Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, ) Hlm. 105

siswa kelas 5 SDN percobaan 02 Kota Malang. Hal ini membuktikan penggunaan media Autoplay layak dan mampu meningkatkan hasil belajar.<sup>8</sup> *Autoplay* media studio merupakan perangkat lunak multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya gambar, suara video, teks dan flash ke dalam presentasi yang dibuat.

Maka dari permasalahan di atas mendorong peneliti melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang**”.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al- Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang ?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang ?

---

<sup>8</sup> Heri Setiawan dkk, Jurnal Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay sebagai media promosi kesehatan tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SDN Percobaan 02 Kota Malang, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 kota Malang.
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran berbasis *Autoplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 kota Malang.

### D. Manfaat Pengembangan

#### 1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media pembelajaran autoplay ini diharapkan mampu memberikan sumbangan teoritis mengenai mengembangkan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Membantu dan memotivasi guru dalam membuat media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi inovatif dan menyenangkan.

##### b. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran Al- Quran

hadis dengan mudah.

c. Bagi Sekolah

Membantu menambah referensi media pembelajaran yang baik bagi lembaga pendidikan terkait pembelajaran al-Quran Hadis.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sumber pengetahuan serta penambah wawasan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran terkait media *Autoplay*.

**E. Asumsi Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *Autoplay*, asumsi penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Pembelajaran Al-Quran Hadis tujuan utamanya adalah untuk memahami konsep materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media pembelajaran berbasis autoplay mendorong guru lebih kreatif dalam mengembangkan media berbasis teknologi.
3. Belum ada media pembelajaran Autoplay berbentuk multimedia interaktif CD media *Autoplay* materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab mata pelajaran Al-Quran Hadis.

## **F. Ruang Lingkup Pengembangan**

1. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran hadis materi hukum bacaan *idgham dan iqlab*.
2. Subjek pengembangan terbatas yakni kelas IV pada materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab pada pembelajaran ke-10 di MIN 2 kota Malang.

## **G. Spesifikasi Produk**

Produk yang akan dihasilkan dari pengembangan media *Autoplay* adalah CD interaktif media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Berikut spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran Al-Quran Hadis adalah materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab.
2. Materi yang akan disampaikan ditambahkan dengan surat-surat yang sudah dihafal oleh siswa agar mudah dalam menerapkan hukum bacaan Idgham dan Iqlab.
3. Media *Autoplay* dilengkapi dengan gambar, audio, video, serta evaluasi soal dan tombol-tombol menu yang menarik.
4. Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi *Autoplay* media studio 8.
5. Materi pada media *Autoplay* menekankan pada pemahaman siswa untuk meningkatkan hasil belajar.
6. Materi memuat topik dari buku pemerintah sesuai dengan kurikulum 2013.
7. Media *Autoplay* memuat pertanyaan-pertanyaan yang akan membangun pemahaman siswa.

## H. Originalitas Penelitian

Penelitian pada pengembangan ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, berikut paparannya adalah sebagai berikut:

Firmansyah “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih di MAN 1 Lampung Utara Kelas X*” pada tahun 2018. Penelitiannya ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Autoplay Media Studio untuk siswa MAN 1 Lampung kelas X mata pelajaran Fiqih. Metode penelitian ini menggunakan model Borg and Gall. Hasil yang diperoleh dari penelitian Firmansyah diperoleh rata-rata penilaian 92,4% yang diperoleh dari aspek media 93%, aspek materi 91% dan aspek manfaat 94%. Maka diperoleh kesimpulan bahwasannya media pembelajaran fiqih berbasis Autoplay Media Studio MAN 1 Lampung Utara layak digunakan.<sup>9</sup>

Rico Supiyadi, “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi Akidah Ahlak dalam Kitab Qami’uth Tughyan Pada Siswa Kelas VIII Semester II Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang*” pada tahun 2018. Tujuan dari penelitiannya untuk mendeskripsikan proses, tingkat keefektifan, keefesienan dan kemenarikan dan mendeskripsikan hasil penggunaan multimedia interaktif siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang dalam kitab Qami’uth Tughyan. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Hasil penelitiannya menunjukkan terdapat peningkatan prestasi belajar siswa kelas VII semester

---

<sup>9</sup> Firmansyah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih di MAN 1 Lampung Utara Kelas X*”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2018.

II MTs Sunan Kalijaga dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *Autoplay* pada materi Akidah Ahlak dalam kitab Qami'uth Tughyan.<sup>10</sup>

Mira Ustanti, "*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio 8 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Siswa SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi*" tesis tahun 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Hasil temuannya adalah adanya perbedaan multimedia pembelajaran sebelum dan sesudah dikembangkan yakni yang sebelumnya berbasis power point dan sesudahnya berbasis *Autoplay Studio 8*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 1 Bangorejo Banyuwangi mengalami peningkatan hasil belajar.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Rico Supiyadi, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Autoplay* Pada Materi Akidah Ahlak dalam Kitab Qami'uth Tughyan Pada Siswa Kelas VIII Semester II Ma drasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, 2018

<sup>11</sup> Mira Ustanti, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Autoplay Studio 8* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Siswa SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi" , *Tesis*, Fakultas Pendidikan Ekonomi UNESA, 2019

Berikut tabel persamaan, originalitas dan perbedaan penelitian adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Originalitas, perbedaan dan persamaan penelitian**

No	Nama dan Judul	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Firmansyah “ <i>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih di MAN 1 Lampung Utara Kelas X</i> ”. (2018)	Penelitian ini sama-sama ditujukan untuk Pembelajaran pendidikan Agama Islam	Perbedaan terletak pada mata pelajaran FIQIH siswa MAN 1 Lampung Utara kelas X  Menggunakan model penelitian Borg and Gall	Peneliti merancang media pembelajaran dalam bentuk CD interaktif dan buku penggunaan media pembelajaran Autoplay
2.	Rico Supriyadi, “ <i>Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis autoplay pada materi Akidah Ahlak dalam kitab Qami’uth tughyan pada siswa kelas VIII Semester 2 Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang</i> ” (2018)	Multimedia interaktif berbasis Autoplay	Perbedaan terletak pada materi yang disajikan adalah Akidah Ahlak MTS dan berbeda pada subjek dan objek	Peneliti melakukan penelitian di MIN 2 kota Malang
3.	Mira Ustanti, “ <i>Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio 8 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Siswa SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi</i> ”. (2019)	Mengembangkan media pembelajaran Autoplay Media Studio 8  Persamaan terletak pada model penelitian yang digunakan ADDIE	Perbedaan terletak pada Pembelajaran Ekonomi siswa SMA Negeri Bangunrejo, Banyuwangi.	Pengembangan media Autoplay dikembangkan pada mata pelajaran al-Quran Hadis pada materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab

## **I. Definisi Operasional**

1. Media *Autoplay* adalah salah satu media interaktif yang mampu membuat presentasi pembelajaran dengan menggabungkan beberapa suara, gambar, teks, dan audio menjadi satu kesatuan.
2. Al-Quran Hadis adalah mata pelajaran pendidikan agama islam yang menerapkan kandungan Al-Quran dan hadis dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman hidup manusia.
3. Hasil Belajar adalah suatu kemampuan yang didapatkan siswa selama proses pembelajaran yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## **J. Sistematika Penelitian**

Bab pertama, yakni pendahuluan yang memuat latar belakang alasan mengapa peneliti melakukan pengembangan media autoplay materi Idgham dan Iqlab, rumusan masalah, tujuan dari pengembangan, manfaat pengembangann, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

Bab kedua yakni landasan teori/kajian pustaka yang memuat landasan teori dan kerangka berpikir.

Bab ketiga yaitu metodologi penelitian yang mana terdapat model, prosedur penelitian, jenis penelitian dan pengembangan serta uji coba produk baik subjek, sasaran dan desain.

Bab keempat yakni hasil pengembangan yang memuat penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk.

Bab kelima yang memuat tentang pembahasan dari bab IV atau berupa analisis hasil penelitian dan pengembangan. Pada bab IV berisi jawaban dari rumusan masalah yang sudah dipaparkan.

Bab keenam penutup yang memuat kajian produk yang telah direvisi dan saran pemanfaatan desiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Definisi Media

Secara bahasa media berasal dari bahasa latin yang artinya medium. Secara harfiah mempunyai arti pengantar atau perantara. Secara umum media merupakan sumber atau alat pembelajaran yang mampu menyalurkan informasi kepada penerima informasi. Secara khusus pengertian media merupakan alat fotografis atau elektronik serta grafis untuk memproses, menangkap dan menyusun kembali informasi verbal atau visual.<sup>12</sup>

*Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media adalah segala bentuk yang digunakan dalam proses penyaluran informasi. *National Education Assiciaton* mengemukakan bahwa instrumen atau benda yang dapat dibaca, dilihat, dimanipulasikan, didengar dan dapat digunakan dalam mengajar materi pembelajaran.

Menurut Gagne media adalah suatu komponen yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar di lingkungan sekitar.<sup>13</sup> Menurut Briggs mengatakan bahwa media merupakan alat suatu pembelajaran yang

---

<sup>12</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jaksarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 3.

<sup>13</sup> Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media Dalam Pembeajaran*, Jurnal Lingkar Widyaiswara, 4 Desember 2014, hlm 110.

didalamnya terdapat slide suara, gambar, buku, vidiotape atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian.<sup>14</sup>

Gerlach dan Ely dalam Cecep Kustandi mengatakan bahwa media adalah kejadian, materi dan manusia membuat siswa mampu memperoleh sikap, keterampilan dan pengetahuan, termasuk unsur didalamnya seperti guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>15</sup>

Kesimpulan dari penjelasan diatas adalah media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru ataupun pendidik untuk membantu mempermudah dalam proses belajar mengajar serta uuntuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan..

#### **b. Manfaat Media**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- 1) Media dapat menyelesaikan berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- 2) Media menyebabkan adanya komunikasi langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar.
- 3) Media dapat menanamkan konsep dasar yang konkrit, benar dan realistik (nyata).
- 4) Media dapat membangkitkan minat, motivasi serta merangsang siswa

---

<sup>14</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Sura karta: Yuma Presindo, 2010) Hlm 4

<sup>15</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) Hlm. 7

untuk belajar.

- 5) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.<sup>16</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, manfaat media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam memahami materi. Manfaat media akan dapat dicapai, apabila guru maksimal dalam memilih dan menggunakan media secara tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran

### c. Klasifikasi Media

Menurut Sri Anitah media diklasifikasikan menjadi 4 macam antara lain:

- 1) Media Visual. Media yang dimana seseorang dapat memahami media tersebut melalui media penglihatannya. Contoh media visual diantaranya: diagram, karikatur, poster dan grafik serta peta.
- 2) Media Audio. Media audio merupakan suatu media untuk menyampaikan materi/pesan melalui indra pendengaran. Misalnya: CD, radio, mp3 dan tipe recorder.
- 3) Media Audio Visual. Media yang bisa diamati dan dilihat serta dapat didengarkan. Contohnya adalah televisi dn slide suara.
- 4) Multimedia. Multimedia yang mengkombinasikan audio, grafis, teks

---

<sup>16</sup> *Ibid*, hlm 15

dan video kedalam satu penyajian digital. Contoh multimedia seperti: slide yang gabungan dengan vidiotape, CD-ROM, audiotape, World Window Web dan lainnya.

Kesimpulan dari penjelasan diatas terdapat beberapa jenis media yakni media visual, media audio, media audio visual, media multimedia dan lain-lain. Pengklasifikasian media tersebut dapat membantu dan mempermudah guru dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media**

Beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan ketika memilih media adalah sebagai berikut:

- 1) Pemilihan media harus selaras dan menunjang tujuan pembelajaran.
- 2) Memperhatikan kondisi siswa.
- 3) Aspek materi perlu menjadi pertimbangan sebelum memilih media.
- 4) Ketersediaan media disekolah, apakah terdapat fasilitas dan sarana prasarana yang dimiliki disekolah.
- 5) Media yang diterapkan harus sesuai tujuan dan kebutuhan mampu tercapai secara maksimal.
- 6) Mengetahui dan memahami biaya dalam pembuatan media.<sup>17</sup>

Kesimpulan paparan diatas adalah ada beberapa hal yang harus diperhatikan diantaranya tujuan pembelajaran, ketepatangunaan, kondisi peserta didik, fasilitas dan sarana prasarana, teknis, biaya dan media.

---

<sup>17</sup> *Ibid*, hlm 16 op cit

## 2. Autoplay

### a. Definisi *Autoplay*

Autoplay adalah perangkat lunak multimedia dengan menggabungkan berbagai tipe media seperti suara, teks, gambar, video dan flash ke dalam presentasi yang dibuat. Perangkat lunak Autoplay dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Coomputer Based Training* (CBT), sistem *autoplay*/autorun, aplikasi multimedia, presentasi marketing interaktif, *CD Business Cards*, menu CD-ROM.<sup>18</sup>

*Autoplay* juga digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif yang menerapkan konsep elektronika digital. Aplikasi *autoplay* mempunyai desain menarik dan lebih banyak dalam satu CD.

Berdasarkan penjelasan diatas, *Autoplay* merupakan sebuah media interaktif yang mana didalamnya terdapat gambar, animasi, vidio maupun audio yang berbentuk aplikasi. *Autoplay* ini masuk dalam media multimedia interaktif, yang mana menggabungkan teks, gambar, suara menjadi satu komponen media pembelajaran.

### b. Komponen *Autoplay*

- 1) Menu Bar
- 2) Project Explorer

---

<sup>18</sup> Kuswari Hernawati, *Modul Pelatihan Autoplay Media Studio*, Jurusan Pendidikan Matematika FIMIPA UNY hlm 1

Didalamnya terdapat objek yang ada pada stage dan dikelompokkan berdasarkan “halaman (*page*)”.

### 3) Stage

Stage ini terdapat tampilan hasil yang sedang kita kerjakan melalui pengamatan objek.

4) Property Pane. Property pane untuk mengatur halaman aktif pada *object*.

5) Toolbar.<sup>19</sup>

### c. Kelebihan dan kekurangan *Autoplay*

- 1) Mengintegrasikan berbagai komponen seperti video, animasi, suara teks, gambar sehingga menghasikan media yang lebih lengkap.
- 2) Bahasa skrip dan fitur-fitur yang tersedia mudah dipahami.
- 3) Menjadi objek interaktif.
- 4) Penampilan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.
- 5) Kemampuan multimedia yang bersifat interaktif yang dapat membantu peserta didik belajar mengevaluasi sendiri proses pembelajaran.

Kekurangan media *Autoplay* adalah sebagai berikut:

- 1) Minimnya template yang disediakan dalam *autoplay*
- 2) Terkadang terjadi eror pada sistem *Autoplay*

Berdasarkan paparan diatas, penulis menyimpulkan bahwa *autoplay*

---

<sup>19</sup>Ahmad Alfian, Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Hadis dengan Media *Autoplay* di kelas VII Mts Nurul Masyitoh Lumajang. *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah UIN Malang, hlm 24

memiliki kelebihan dan kekurangan yang mana nantinya akan mejadi bahan evaluasi ketika media pembelajaran tidak berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

### 3. Pembelajaran Al-Quran Hadis

#### a. Definisi Al-Quran dan Hadis

Al-Quran secara bahasa (etimologi) diambil dari **قرا-يقرا-قرءة-وقرآنا** yang artinya sesuatu yang dibaca. Al-Quran merupakan masdar dari **القرءة** artinya mengumpulkan dan menghimpun. Secara istilah pengertian Al-Quran adalah firman Allah yang disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW dan diterima oleh umat islam sebagai pedoman hidup umat manusia dari masa ke masa tanpa ada perubahan. Pengertian al-Quran dalam buku studi ilmu Al-Quran adalah “firman ataupun kalam Allah yang diberikan kepada nabi Muhammad SAW dan yang membacanya merupakan suatu ibadah”.

Kesimpulan al-Quran adalah mukzizat yang diberikan kepada nabi Muhammad saw melalui malaikat Jibril sebagai petunjuk dan pedoman umat manusia. Al- Quran dan hadis menjadi pedoman bagi seluruh umat manusia. Hadis secara istilah adalah ucapan, ketetapan serta perbuatan rasulullah saw yang mempunyai peranan sangat penting dalam islam.<sup>20</sup>

Berdasarkan paparan diatas pembelajaran al- Quran Hadis adalah

<sup>20</sup> Muftiatun Azizah, Kurikulum Pembelajaran Al-Quran Dan Al Hadis disekolah, IAIN Metro: Metro Hlm 3-4

pembelajaran yang berpedoman pada al-Quran dan hadis untuk meningkatkan ketakwaan dan keimanan peserta didik kepada Allah swt dengan tujuan melaksanakan kandungan al-Quran dan hadis dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Al-Quran Hadis**

Berdasarkan peraturan KMA No 185 tahun 2019 tujuan pembelajaran Al-Quran hadis sebagai berikut:

- 1) Membentuk kemampuan dasar dalam menggemari, menulis, membiasakan dan membaca Al-Quran dan hadis kepada peserta didik.
- 2) Membentuk pembiasaan dan keteladanan dengan memahami, mengerti dan menghayati kandungan al- Quran hadis.
- 3) Al-Quran hadis dijadikan sumber pedoman dalam membimbing dan membina sikap peserta didik.

#### **c. Materi Hukum Bacaan Idgham dan Iqlab**

##### **1) Idgham**

Secara bahasa idgham artinya memadukan/meleburkan dan memasukkan. Sedangkan secara istilah idgham adalah huruf mati yang dimasukkan kedalam huruf hidup berikutnya seakan terdapat tanda tasydid. Idgham dibagi menjadi 2 diantaranya:

a) *Idgham bighunnah*

*Idgham bighunnah* artinya memasukkan dengan dengung. Huruf idgham bighunnah ada 4 (empat) yakni (و م ن ي) atau dibaca *yanmu*. Apabila ada nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu dari empat huruf idgham bighunnah maka dibaca *Idgham Bighunnah*. Cara membacanya adalah suara *nun sukun* atau *tanwin* dilebur masuk kedalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat.<sup>21</sup> Contoh bacaan *idgham bighunnah* adalah sebagai berikut:

**Nun sukun bertemu huruf *idgham bighunnah*:**

Lafal	Cara Membaca	Keterangan
مِنْ مَسَدٍ	<i>Mim masad</i>	م bertemu ن
فَمَنْ يَعْمَلْ	<i>Famay ya'mal</i>	ي bertemu ن
مِنْ نَفْسٍ	<i>Min nafs</i>	ن bertemu ن
مِنْ وَرَائِهِمْ	<i>Miw waraaihim</i>	و bertemu ن

**Tanwin bertemu salah satu huruf *idgham bighunnah*:**

Lafal	Cara Membaca	Keterangan
كَعَصْفٍ مَّا كُوْلُ	<i>Ka'asfim ma'kuul</i>	م bertemu ن
يَوْمَئِذٍ يَصْدُرُ	<i>Yaumaidziy yashduru</i>	ي bertemu ن
عَا مِلَّةً نَا صِبَةً	<i>Amilatun Naasihah</i>	ن bertemu ن
مِنْ جُوعٍ وَأَمْنَهُمْ	<i>Minjuu'iw waaamanahum</i>	و bertemu ن

<sup>21</sup> Nawawi Sayhid, Mustam dkk, *Buku Siswa Al-Quran Hadis Pendekatan Kurikulum 2013*, (Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah, 2014), Hlm 110

### b) *Idgham Bilaghunnah*

*Idgham bilaghunnah* artinya memasukkan (melebur) tanpa mendengung. *Idgham bilaghunnah* mempunyai 2 huruf yaitu lam (ل) dan ra (ر). Bacaan *Idgham Bilaghunnah* adalah apabila ada *nun sukun* atau *tanwin* yang bertemu dengan *lam* dan *ra* menjadi hilang karena dimasukkan kedalam huruf sesudahnya dengan tanpa dengung. Contoh bacaan *idgham bilaghunnah* adalah sebagai berikut:

#### *Nun sukun bertemu huruf idgham bilaghunnah:*

Lafal	Cara Membaca	Keterangan
مِنْ رَبِّهِمْ	<i>Mir rabbihim</i>	ر bertemu نْ
أَنْ لَّنْ يَنْقَلِبْ	<i>Al lay yanqaliba</i>	ل bertemu نْ

#### *Tanwin bertemu salah satu huruf idgham bilaghunnah:*

Lafal	Cara Membaca	Keterangan
عَفُورٌ رَّحِيمٌ	<i>Gafuurur rahim</i>	ر bertemu ة
هُمَزَةٌ لُّمَزَةٌ	<i>Humazatil lumazah</i>	ل bertemu ة

### 2) *Iqlab*

*Iqlab* artinya membalik atau menukar, maksudnya yaitu menukar bunyi huruf *tanwin* atau *nun sukusukun* menjadi bunyi huruf *mim* *mati* disertai dengung.

Bacaan iqlab terjadi apabila *tanwin* atau *nun mati* bertemu dengan huruf *ba* (ب). Huruf iqlab yaitu *ba* (ب). Apabila menukar bunyi huruf *nun sukun* (نْ) atau *tanwin* menjadi bunyi huruf *mim mati* (م) disertai dengung maka harus dibaca iqlab.<sup>22</sup> Berikut contoh bacaan iqlab adalah sebagai berikut:

*Nun sukun bertemu salah satu huruf iqlab:*

Lafal	Cara Membaca	Keterangan
وَأَمَّا مَنْ بَخِلَ	<i>Wa ammaa man bakhila</i>	بْ bertemu نْ
كَلَّا لَيُنْبَذَنَّ	<i>Kalla layumbadzanna</i>	بْ bertemu نْ

**Tanwin dan Nun mati bertemu huruf iqlab:**

Lafal	Cara Membaca	Keterangan
قَوْمًا بُورًا	<i>Qaumam buuro</i>	بْ bertemu ًا
بِسُلْطَانٍ بَيِّنٍ	<i>Bisultaanim bayyin</i>	بْ bertemu ٍ
الْيَوْمِ بِمَا	<i>Aliimum bimaa</i>	بْ bertemu ًا

<sup>22</sup> *Ibid*, Hlm 112

## 4. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil kemampuan yang diperoleh siswa sesudah pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan yang dialami oleh peserta didik yang diperoleh sebagai suatu pencapaian dari organisasi pengalaman belajar peserta didik yang digagas dalam teori behavioristik yakni:

- 1) Belajar merupakan pencapaian pengetahuan yang utuh, hasil belajar dikembangkan untuk menjadikan pengetahuan peserta didik menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam tujuan belajar.
- 2) Hasil belajar dikembangkan dari proses yang mudah sampai yang kompleks.
- 3) Terbatasnya transfer pengetahuan untuk itu diperlukan tujuan yang sangat eksplisit sehingga hasil belajar yang ingin diwujudkan tercapai.
- 4) Penggunaan tes untuk mencapai ketuntasan belajar, tes dan belajar saling berhubungan untuk menetapkan keberhasilan belajar peserta didik.
- 5) Hasil belajar merupakan faktor eksternal untuk memotivasi dan energi positif untuk menuju tahapan belajar selanjutnya.<sup>23</sup>
- 6) Pencapaian hasil belajar diperoleh dengan dilakukannya proses penilaian

---

<sup>23</sup> Asep Ediana Latip, *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018) Hlm 7

yang dilaksanakan dengan pendekatan autentik.<sup>24</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas penulis menyimpulkan hasil belajar adalah tahap pencapaian yang dimiliki peserta didik atau perbaikan pada peserta didik sebagai bentuk keberhasilan dari proses belajar dalam bentuk perilaku yang berupa pengetahuann, kebiasaan, sikap dan keterampilan.

#### **b. Indikator Hasil belajar**

Indikator-indikator hasil belajar antara lain:

- 1) Pencapaian hasil belajar peserta didik. Pencapaian prestasi belajar ditetapkan dengan menggunakan penilaian acuan patokan, dan menjadi pencapaian dari hasil belajar siswa.
- 2) Proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa yang dibandingkan antara sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan belajar mengajar atau diberikan pengalaman belajar.

Penjelasan diatas penulis disimpulkan bahwa beberapa indikator yang harus diperhatikan untuk meningkatkan hasil belajar. Indikator tersebut yang menentukan apakah pembelajarran yaang diberikan sudah seesuai dengan tujuan yng sudah dirumuskan atau belum.

---

<sup>24</sup> Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*, (Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2016). Hlm 5

### c. Faktor-faktor Hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi antara lain:

#### 1) Faktor dalam (internal)

Faktor ini meliputi faktor fisiologis, seperti kesehatan jasmani dan rohani.

#### 2) Faktor luar (eksternal)

##### a) Faktor Lingkungan

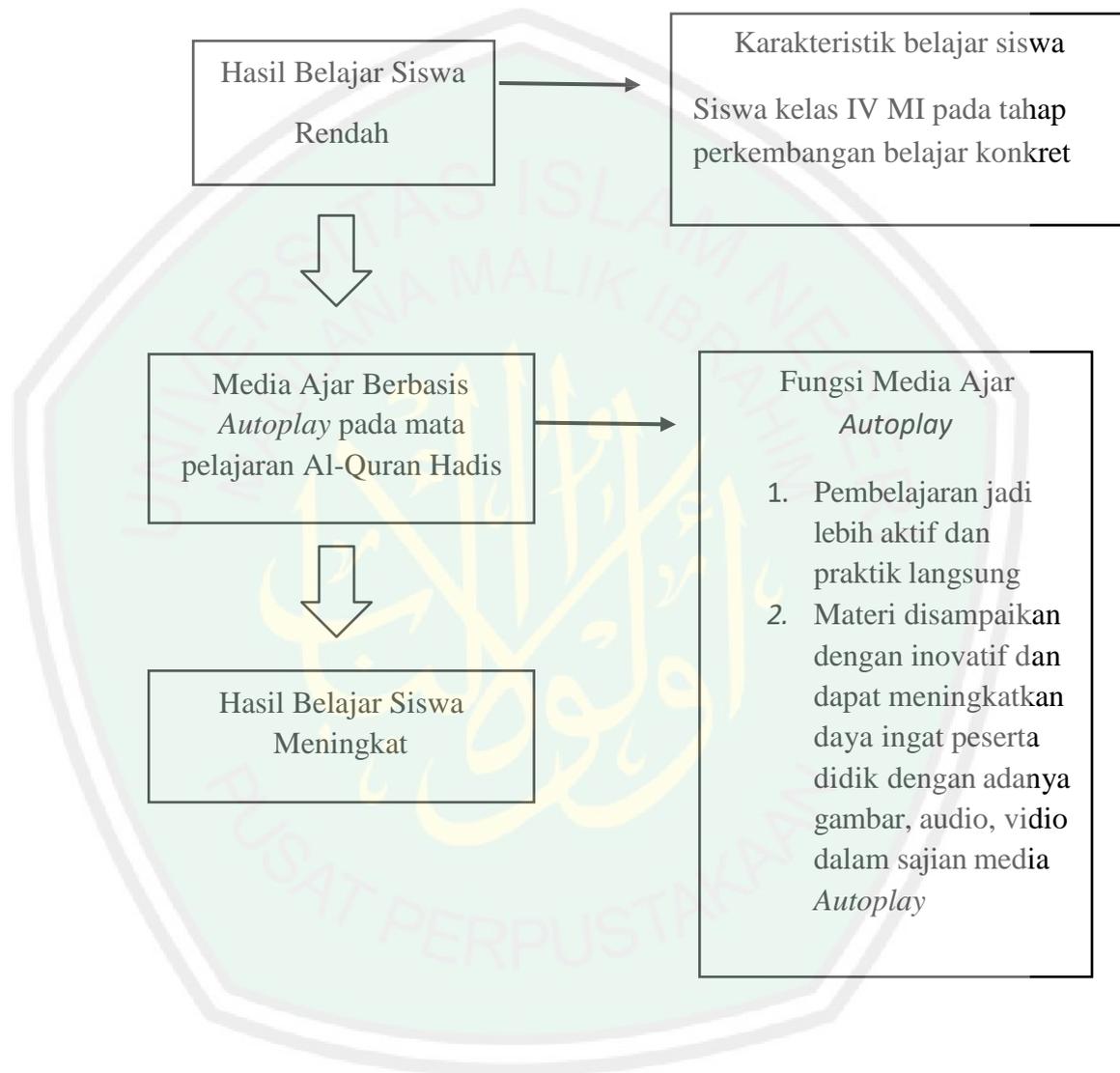
Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi adalah faktor lingkungan sosial dan lingkungan alam.

##### b) Faktor Instrumental

Faktor ini yang menggunakan perancangan hasil belajar yang sesuai dengan yang dicapai. Faktor ini dapat berupa guru, sarana prasarana dan kurikulum.

## B. Kerangka Berfikir

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 kota Malang dengan menggunakan penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk.<sup>25</sup> Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk perlu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk. Produk yang akan dikembangkan pada penelitian berupa media berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis berbentuk CD interaktif.

#### **B. Model Pengembangan**

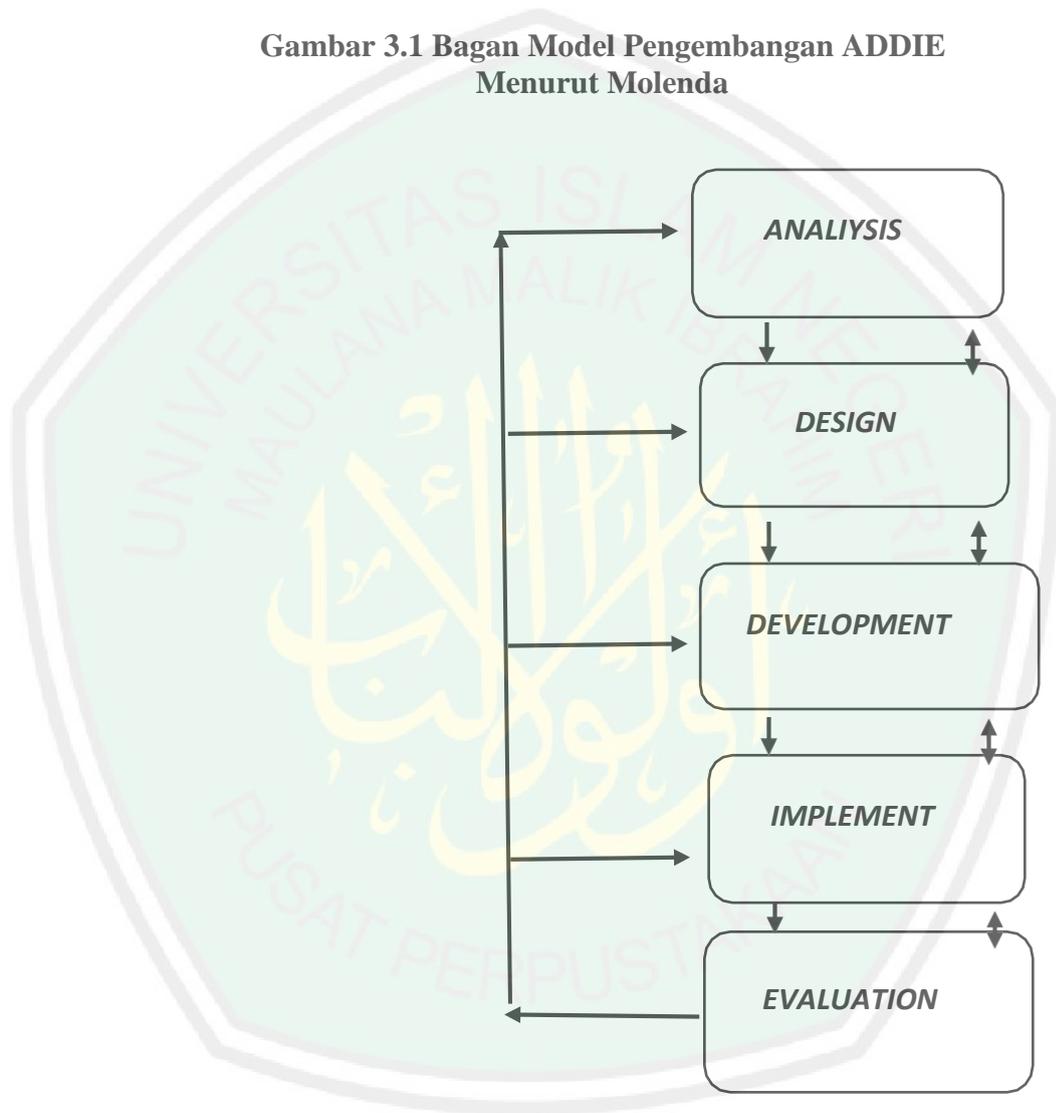
Penelitian ini akan dikembangkan menggunakan model penelitian pengembangan menurut ADDIE. Model pengembangan pada model ini meliputi beberapa tahap yakni: Analisis (*Analiysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

---

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: CV Aalfabeta, 2013) hlm 297

Langkah dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE terdapat lima langkah. Berikut langkah-langkah penelitian sebagaimana pada tabel dibawah ini:<sup>26</sup>

**Gambar 3.1 Bagan Model Pengembangan ADDIE Menurut Molenda**



<sup>26</sup> Tatang Ari Gumanti, dkk, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2016) hlm 287-288

## C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan ADDIE langkah langkahnya adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis (*Analisis*)

Tahap ini bertujuan upaya melakukan analisis kebutuhan (*needs assesment*), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*talk analysis*) dengan melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di MIN 2 kota Malang. Hasil dari observasi dan wawancara bahwa media ajar berbasis *Autoplay* belum digunakan dalam proses pembelajaran al-Quran Hadis materi idgham dan iqlab. Media yang digunakan sebelumnya berupa LKS dan buku paket. Dalam tahapan ini peneliti menganalisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis materi yang akan dijadikan sumber belajar sesuai dengan KI, KD dan indikator.

### 2. Desain (*Design*)

Peneliti merancang produk media ajar berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran al-quran hadis pada materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab dengan mengidentifikasi masalah siswa terlebih dahulu. Tahapan ini meliputi perencanaan rancangan produk yang meliputi rangka media pembelajaran, video, bentuk dan warna, evaluasi dan bahan yang akan dipakai dalam media pembelajaran dan merumuskan tujuan dalam pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti akan berkonsultasi dengan dosen ahli media pembelajaran tentang desain dan isi materi dengan dosen ahli Al-Quran Hadis.

### 3. Pengembangan (*Development*)

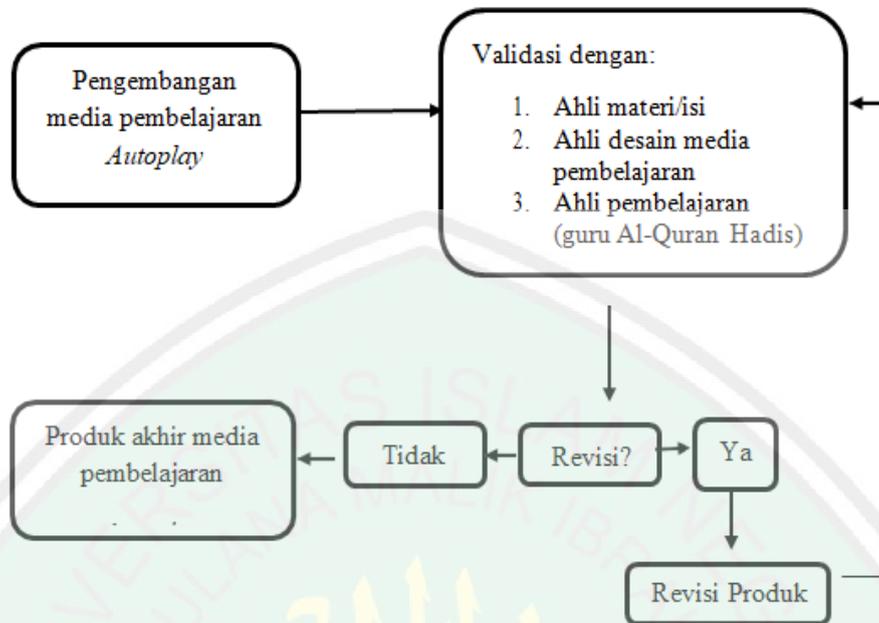
Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue print* atau desain yang sudah ditetapkan diawal untuk menjadi kenyataan. Langkah ketiga ini peneliti sudah membuat produk media ajar berbasis *Autoplay*, yang telah dirancang sebelumnya. Tahap pengembangan adalah uji coba sebelum diimplementasikan, yang mana sebagai bentuk evaluasi. Dalam pengembangan media pembelajaran *Autoplay* menerima saran dan validasi materi, validasi desain dan validasi guru mata pelajaran Al-Quran Hadis.

Dengan adanya validasi diharapkan media pembelajaran *Autoplay* yang akan dikembangkan dan digunakan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Berikut penjelasan agar validasi dapat tercapai dengan baik yakni dengan pemilihan desain dan subyek validasi adalah sebagai berikut:

#### a) Desain Validasi

Validasi ini untuk memperoleh data secara lengkap demi evaluasi suatu media yang dikembangkan oleh peneliti dan untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak atau tidak diujicobakan pada siswa kelas IV MIN 2 kota Malang.

Gambar 3.2 Desain Validasi



#### b) Subyek Validasi

Pada tahap ini melibatkan 3 subyek validasi yaitu ahli materi Al-Quran Hadis, Ahli desain media, dan ahli pembelajaran Al-Quran Hadis.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk yang telah dikembangkan siap diterapkan untuk siswa dikelas IV D yang berjumlah 34 siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *autoplay* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi hukum bacaan idgham dan iqlab kelas IV MIN 2 kota Malang.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah suatu proses untuk melihat apakah model yang digunakan berhasil dan sesuai harapan awal atau tidak. Evaluasi yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya dinamakan evaluasi formatif yang tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data untuk merevisi media interaktif berbasis autoplay yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan dengan dua kelompok yakni ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Sedangkan evaluasi untuk peserta didik peneliti menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Setelah menerapkan media pembelajaran dikelas, peneliti memberikan beberapa perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media *Autoplay*. Dari data tes, peneliti dapat mengevaluasi seberapa menarik dan efektif hasilnya dengan tanpa media pembelajaran dan dengan menggunakan media pembelajaran *Autoplay*.

### D. Uji Coba

#### 1. Desain Uji Coba

Pada pengujian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kelayakan dan efektifitas suatu produk. Peneliti menggunakan sebagai uji coba kelas IV C sebagai kelas kontrol dan kelas IV D sebagai kelas eksperimen. Uji coba dilakukan dengan pos-test

dan *pre-test*, untuk mengetahui keefektifan, validitas dan kelayakan media ajar. Tahapan analisis uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahap meliputi validasi ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan uji coba lapangan.

## 2. Subyek Uji Coba

Sasaran Subyek uji coba pada penelitian adalah MIN 2 kota Malang pada siswa kelas IV C dan kelas IV D. Sedangkan subyek penelitian dalam media pembelajaran *Autoplay* adalah ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran dan uji coba lapangan.

## 3. Jenis Data

Data merupakan suatu bahan atau keterangan yang dijadikan dasar kajian (kesimpulan dan analisis). Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dihasilkan dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa siswi yang dilakukan dikelas. Sedangkan data kualitatif yang dihasilkan dari saran dan kritik yang dituliskan dalam angket atau kuesioner, kemudian angket diberikan kepada ahli desain, ahli materi ahli pembelajaran dan siswa siswi.

## 4. Instrumen Pengumpulan Data

### a. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mengetahui fakta, konsep, pendapat dari responden mengenai permasalahan terhadap media *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis. Wawancara yang akan diajukan isinya meliputi :

- 1) Hasil wawancara tentang materi Idgham dan Iqlab.
- 2) Kemampuan siswa dalam memahami materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab dan kebutuhan media sesuai karakteristik siswa.

b. Angket

Angket (kuesioner) merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi responden yang berhubungan dengan masalah penelitian. Angket yang diperlukan sebagai berikut: angket penilaian untuk ahli desain pembelajaran, angket penilaian ahli materi, penilaian ahli guru mata pelajaran dan angket penilaian siswa kelas IV C dan kelas IV D.

c. Tes

Untuk melihat hasil belajar siswa menggunakan tes yang mana membandingkan hasil *Pre-test* dan *Post-test* dari kelas eksperimen. Hal ini akan menunjukkan keefektifan belajar siswa dalam pembelajaran Al-Quran Hadis setelah menggunakan media pembelajaran *Autoplay*.

## 5. Teknik Analisis Data

a. Analisis Kelayakan dan Efektifitas Produk

Data yang diperoleh dari angket yang telah divalidasi oleh ahli materi, desain dan pembelajaran serta angket uji coba awal dan uji coba lapangan.

Berikut perumusan data yang diperoleh dari data angket:

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

Keterangan:

$P$  : Presentasi Kelayakan/kemenarikan

$\sum x$  : Total Jumlah skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum xi$ : Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

**Tabel 3.2** Kriteria Kelayakan berdasarkan persentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
80 – 100%	Valid	Tidak perlu revisi
60 – 79%	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
40 – 59%	Kurang Valid	Revisi
0 – 39%	Tidak Valid	Revisi

Berdasarkan kriteria diatas, Media pembelajaran berbasis Autoplay dikatakan valid apabila memenuhi kriteria skor minimal 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket. Untuk uji efektifitas implementasi produk pengembangan pada uji coba lapangan peserta didik kelas IV MIN 2 kota Malang apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Autoplay* materi idgham dan iqlab diperlukan analisis Uji T manual dengan menggunakan rumus. Adapun data yang dikumpulkan adalah hasil *pre-test* dan *post-test*.

Berikut rumus Uji T.<sup>27</sup>

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan t : Koefisien t/nilai *t-test*

*D* : Different ( $x_2 - x_1$ )

$d^2$  : Variansi

N : Jumlah Sampel

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran *Autoplay*, maka hasil uji coba tersebut dibandingkan  $T_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0.05 atau 5% adalah sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak ada perbedaan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*.

$H_1$  = ada perbedaan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dengan kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *Autoplay*.

Pengambilan Keputusan:

- a) Jika  $T_{Hitung} > T_{Tabel}$  maka harusnya signifikan, artinya  $H_a$  diterima
- b) Jika  $T_{Hitung} < T_{Tabel}$ , maka harusnya tidak signifikan, artinya  $H_a$  ditolak

<sup>27</sup> Zen Amirudin, *Statistik Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2010), hlm. 73

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Pengembangan media pembelajaran dengan *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV materi hukum bacaan idgham dan iqlab dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* dilakukan dalam beberapa tahapan yakni sebagai berikut:

##### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan observasi di MIN 2 kota Malang. Berdasarkan pengamatan di MIN 2 Kota Malang, merupakan sekolah yang mempunyai fasilitas sarana dan prasarana sudah cukup memadai terutama dalam mendukung proses pembelajaran. Salah satu sarannya adalah tersedianya laboratorium komputer. Namun faktanya pemanfaatan sarana dan prasarana dalam media pembelajaran belum dimaksimalkan. Utamanya dalam proses pembelajaran Al-Quran Hadis pada materi idgham dan iqlab.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa kesulitan yang ditemukan dalam proses pembelajaran al-Quran Hadis adalah mengaplikasikan materi tajwid tentang hukum bacaan idgham dan iqlab dalam membaca al-Quran. Selain itu, guru dalam mengajarkan materi Al-Quran Hadis lebih sering

memakai metode ceramah daripada menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa tidak paham dan mudah bosan ketika proses pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik pada materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab mata pelajaran Al-Quran Hadis.

Hasil wawancara dengan guru Al-Quran Hadis bapak Fathor S,Ag yang menyatakan bahwa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bacaain idgham dan iqlab serta kurangnya pengggunaan media dalam proses pembelajaran. Sehingga menyebabkan nilai mata pelajaran Al- Quran Hadis belum maksimal.<sup>28</sup>

Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pelajaran Al-Quran Hadis. Hal ini bertujuan agar materi mudah dipahami dan bersifat sistematis serta efektif bagi siswa.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan peneliti perlu untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu media pembelajaran berbasis *autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis materi hukum bacaan idgham dan iqlab untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 2 kota Malang.

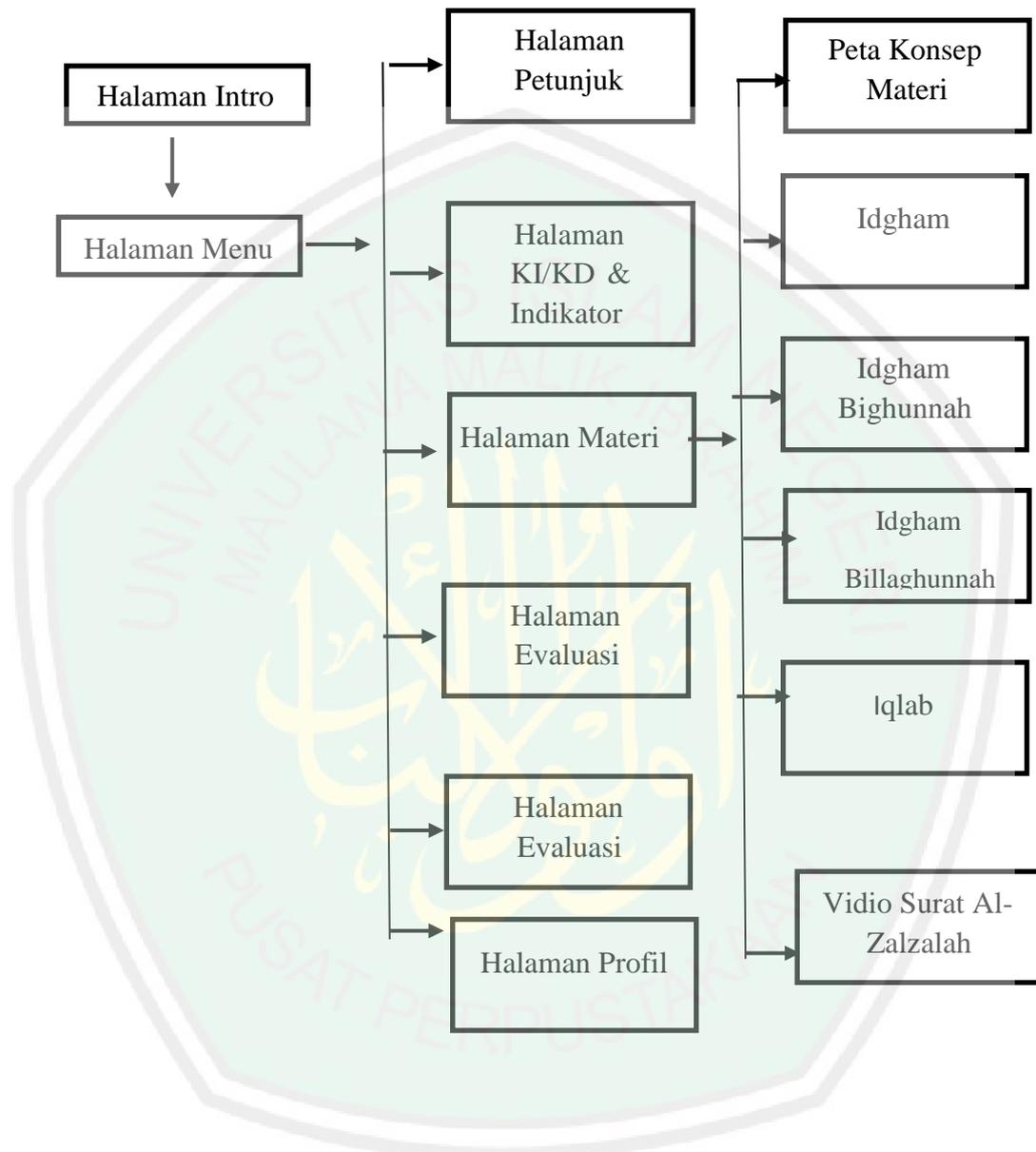
---

<sup>28</sup> Wawancara dengan bapak Fathor,S.Ag. selaku guru Al-Quran Hadis MIN 2 kota Malang. Pada 20 Maret 2020 di MIN 2 kota Malang

## 2. Desain (*Design*)

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berbasis *Autoplay* materi hukum bacaan idgham dan iqlab. Desain media ini dikembangkan dengan software *Autoplay Studio 8* dan *Quiz Creator* untuk menarik perhatian siswa agar tertarik untuk belajar. Peneliti mendesain semua komponen dalam media pembelajaran *autoplay* seperti cover halaman depan, button, gambar pendukung, pemilihan warna, desain dan evaluasi.

Pada tahapan desain media meliputi berapa komponen dalam media pembelajaran *Autoplay* yakni halaman depan, halaman menu utama, halaman petunjuk penggunaan, halaman KI/KD serta indikator, halaman materi, halaman evaluasi (soal evaluasi dibuat dengan menggunakan *Quiz Creator* dan *flash*). Berikut gambaran alur perancangan media pembelajaran *Autopla*

Gambar 4.1 Diagram Alur Perancangan Media *Autoplay*

### 3. Pengembangan (*Development*)

Media yang telah dirancang dengan menggunakan *Autoplay Studio 8*, sumber materi yang dicantumkan pada media didapatkan dari buku Al-Quran Hadis kurikulum 2013 kelas IV. Produk akhir pada

media pembelajaran Autoplay ini berupa program aplikasi *Autoplay* yang dikemas dalam bentuk CD (compact disk) tentang materi hukum bacaan idgham dan iqlab pada mata pelajaran Al-quran Hadis.

Setelah media selesai dibuat, dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli dan meminta pertimbangan secara teoritis dan praktis. Kajian produk pengembangan media pembelajaran ditinjau dari beberapa saran dan kritik dari para ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran. Berikut beberapa saran dan kritik dari ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran sebagai berikut:

**a. Ahli Materi Al-Quran Hadis**

Validator materi pada media pembelajaran ini adalah dosen PAI fakultas PGMI UIN Maliki Malang yaitu ibu Fitratul Uyun, M.PdI. Ahli materi memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki. Materi dalam media pembelajaran. Berikut saran dan kritik yang diberikan adalah sebagai berikut:

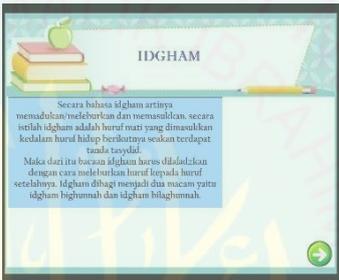
**Tabel 4.1 Kritik dan Saran Media Autoplay ahli Materi**

Nama Validator	Kritik dan Saran
Fitratul Uyun, M.PdI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada penulisan kalimat Idgham Bighunnah, Idgham Bilaghunnah dan Iqlab tulisannya dibuat tebal atau miring</li> <li>2. Contoh bacaan Idgham dan Iqlab ada yang belum dikasih cara membacanya</li> <li>3. Vidio pembelajaran dalam materi diperjelas kembali</li> </ol>

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas, ada beberapa aspek yang perlu direvisi meskipun produk sudah layak digunakan yakni pada penulisan kalimat,

Penjelasan yang kurang rinci dan vidio pembelajaran diperjelas kembali. Hal ini sebagai penyempurna produk dengan tujuan agar produk tersebut lebih bagus, berkualitas dan layak untuk diuji cobakan. Berdasarkan saran yang telah diberikan ahli materi untuk revisi media, berikut revisi sebelum mendapatkan validasi akhir untuk media pembelajaran *Autoplay* adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Revisi Media Autoplay oleh Ahli Materi/Isi**

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Penulisan pada materi yang di tebakkan		
2	Penulisan kata <i>ra</i> dan <i>lam</i> dibenahi dengan <i>lam</i> terlebih dahulu kemudian <i>ra</i>		
3	Contoh materi ada yang belum dikasih cara membacanya		
4	Vidio pembelajaran surat Al-Zalzalah diperjelas kembali		

## b. Ahli Desain Media

Validator desain pada media pembelajaran penelitian ini adalah Bapak Ahmad Makki Hasan,.M.Pd. Berikut adalah saran dan kritik perbaikan media pembelajaran Autoplay dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3 Kritik dan Saran Media Autoplay Oleh Ahli Desain Media

Nama Validator	Kritik dan Saran
Ahmad Makki Hasan,.M.Pd	1. Tambahkan animasi buat desain materi 2. Desain Kuis yang kurang menarik

Berdasarkan saran yang diberikan dari dosen ahli desain media, berikut revisi sebelum mendapatkan validasi akhir untuk media pembelajaran *Autoplay* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Revisi Media Autoplay oleh Ahli Desain Media

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Tambahkan animasi buat desain materi		
2.	Desain Kuis yang kurang menarik		

### c. Ahli Pembelajaran (Guru Al-Quran Hadis)

Validasi ini dilakukan oleh guru Al-Quran hadis di MIN 2 Kota Malang. Dalam hal ini guru Al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang adalah Bapak Fathor, S.Ag. Berikut adalah saran dan kritik yang diberikan oleh ahli pembelajaran Al-Quran Hadis kelas IV dalam bentuk tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Media Autoplay Oleh Ahli Pembelajaran

Nama Validator	Kritik dan Saran
Fathor, S.Ag.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tambahkan KD 1 dan 2 kedalam slide KD &amp; Indikator</li> <li>- Pembahasan materi perlu dipertegas antara pengertian secara bahasa dan secara istilah</li> <li>- Option/pilihan jawaban dalam soal kuis diusahakan hirarkis</li> </ul>

Semua data dari hasil review, penilaian dan diskusi dengan ahli pembelajaran atau guru Al-Quran Hadis akan dijadikan dasar bagi peneliti untuk memperbaiki media pembelajaran Autoplay ini guna penyempurnaan sebelum diuji cobakan kepada siswa selaku pengguna media pembelajaran *Autoplay* ini. Berdasarkan saran yang diberikan dari ahli pembelajaran, berikut revisi sebelum mendapatkan validasi akhir untuk media pembelajaran *Autoplay* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Revisi Media Autoplay oleh Ahli Pembelajaran

No	Poin yang direvisi	Sebelum revisi	Setelah revisi
1	Menambahkan KD 1 dan 2 kedalam halaman materi KD		
2	Materi dilengkapi dengan pengertian secara bahasa dan istilah		
3	Option kuis diperjelas kembali secara hirarkis		

Setelah melakukan validasi dari para ahli dan melakukan revisi terhadap media pembelajaran berbasis *autoplay*. Berikut ini beberapa komponen media pembelajaran *Autoplay* yang sudah direvisi adalah sebagai berikut:

### a. Halaman depan (*Intro*)

Halaman *intro* bertujuan untuk peneliti dalam mengenalkan identitas produk yang sedang dikembangkan kepada pengguna (*user*) produk. Halaman *intro* terdiri dari judul media pembelajaran, tombol “*Start*” untuk masuk kemenu utama dan tombol *exit* untuk keluar.



Gambar 4.2 Halaman depan (*intro*)

### b. Halaman Menu Utama (Home)

Halaman ini merupakan menu utama dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Halaman ini terdiri dari tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya yaitu tombol petunjuk penggunaan, KI, KD dan indikator, Materi, Evaluasi dan Halaman Penulis. Gambar dari halaman menu utama adalah sebagai berikut:



Gambar 4.3 Halaman Menu Utama (Home)

### c. Halaman Petunjuk Penggunaan

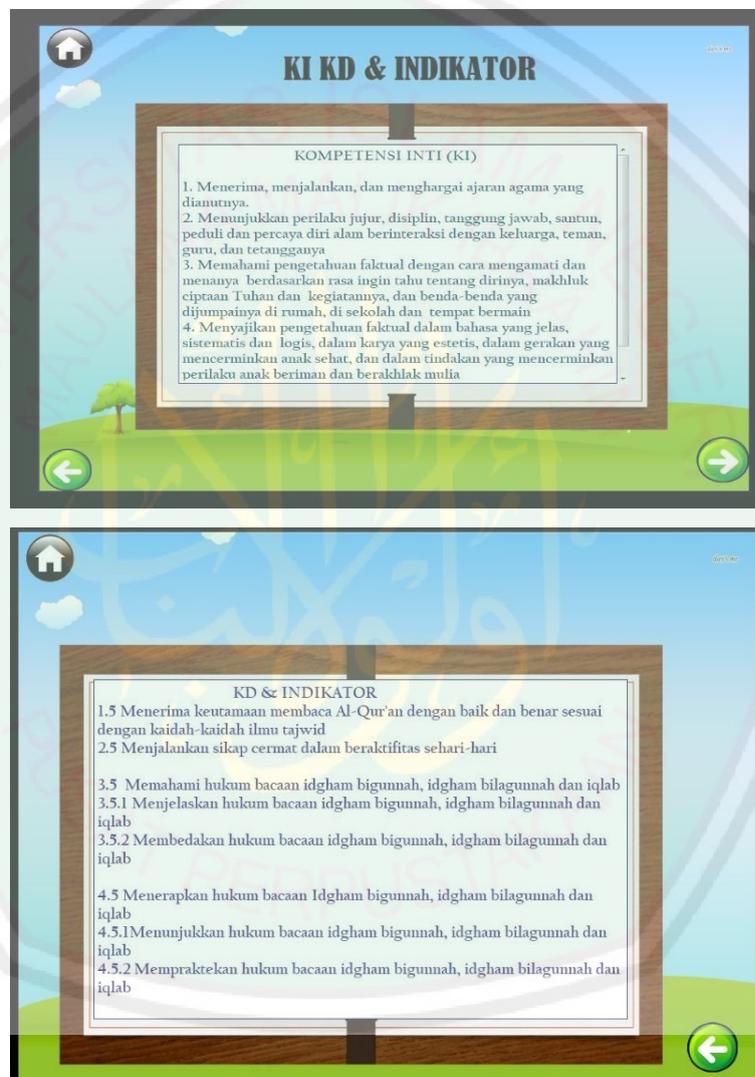
Pada halaman ini berisi bagaimana penggunaan tombol- tombol yang ada dimedia pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan media pembelajaran ini.



Gambar 4.4 Halaman Petunjuk Media Pembelajaran *Autoplay*

#### d. Halaman KI/KD dan Indikator

Halaman ini berisi penjabaran kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD) dan indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran Al-Quran Hadis dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay.



Gambar 4.5 Halaman Tampilan KI, KD dan Indikator

### e. Halaman Materi

Halaman ini berisi beberapa sub materi yaitu: Pengertian Idgham, Pengertian Idgham Bighunnah dan Bilaghunnah, Pengertian iqlab, contoh bacaan idgham bighunnah dan bilaghunnah, contoh bacaan iqlab.



### IDGHAM BIGHUNNAH

Idgham Bighunnah artinya memasukkan dengan dengung. Apabila ada nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu dari empat huruf idgham bighunnah maka dibaca Idgham Bighunnah. Cara membacanya adalah suara nun sukun atau tanwin dilebur masuk kedalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat/ketukan.

Contoh Bacaan

Berima	Dua Kalimat	Huruf Tiga Bighunnah	Berima	Katast	Huruf Tiga Bighunnah
ي	كَلِمَاتٌ يَتَذَكَّرُ فِيهَا Kalamatun yatadzakkaru fiha	ي	ن	فَتَنَّا بَنِي إِسْرَائِيلَ Fanna bani israil	ي
ن	قَوْمًا تَكْفُرًا Qawman takfuran	ن	ن	إِنَّا نَقُصُّب Innafa'an	ن
م	سَيِّئَاتِهِمْ Sai'atihim	م	ن	مِنْ تَأْتِيهِ Minna t	م
و	شَاكِرًا وَإِنَّمَا كُنُوزًا Shakiran wa inna kunuzan	و	و	مِنْ وَتِي Min walitay	و



### IDGHAM BILAGHUNNAH

Idgham Bilaghunnah artinya memasukkan huruf tanpa mendengung. Idgham bilaghunnah mempunyai 2 huruf yaitu lam dan ra. Cara membaca Idgham bilaghunnah adalah apabila ada nun sukun atau tanwin yang bertemu dengan lam dan ra maka menjadi hilang karena huruf lam dan ra dimasukkan kedalam huruf sesudahnya dengan bacaan tanpa dengung

Tabel Contoh Idgham Bilaghunnah pada Nun Sukun (نْ)

Berima	Katast	Huruf Tiga Bilaghunnah
ل	مِلْ لَدُنْكَ	ل
ر	مِرْ رُوبِيبُكُم	ر

→ Mil ladunka  
→ Mir robbikum



Tabel Contoh Idgham Bilaghunnah pada Tanwin (نَ)

Berima	Dua Kalimat	Huruf Tiga Bilaghunnah
ل	خَيْرٌ لَّكَ	ل
ر	غُفُورٌ رُحِيمٌ	ر

→ Khoiril laka  
→ Nghofurur rokhiim



### IQLAB

Iqlab artinya membalik atau menukar, maksudnya yaitu menukar bunyi huruf tanwin atau nun sukun menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung. Bacaan iqlab terjadi apabila tanwin atau nun mati bertemu dengan huruf ba. Huruf iqlab yaitu ba. Apabila menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung maka harus dibaca iqlab

Bertemu



Contoh Bacaan Iqlab

مِنْ بَعْدِهِمْ = مِنْ بَعْدِهِمْ  
mimmba'dihim = مِنْ بَعْدِهِمْ

سَمِيعًا بَصِيرًا = سَمِيعًا بَصِيرًا  
samii'ambashiirao = سَمِيعًا بَصِيرًا



Gambar 4.6 Halaman Materi pada Media Autoplay

#### f. Halaman Evaluasi

Halaman ini berisi latihan soal-soal yang harus dikerjakan oleh siswa menggunakan software *Wondershare Quiz Creator*. Pada halaman ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan dan tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari pada media pembelajaran berbasis Autoplay.





Gambar 4.7 Halaman Latihan Soal

#### g. Halaman Profil

Pada halaman author ini merupakan halaman yang menunjukkan siapa penyusun media pembelajaran *Autoplay* beserta biodata diri pengembang media.



Gambar 4.8 Halaman Profil

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, produk pengembangan telah selesai dibuat dengan persetujuan dari ahli validator. Hasil pengembangan produk ini siap diterapkan untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi hukum bacaan idgham dan iqlab kelas IV D yang berjumlah 34 orang. Media pembelajaran *Autoplay* diimplementasikan melalui bantuan Google Classroom. Media pembelajaran *Autoplay* ini di uji cobakan pada hari Selasa, 2 Mei 2020, pada pukul 08.00 WIB sampai dengan pukul 10.00 WIB.

Sebelum media pembelajaran diujicobakan, peneliti terlebih dahulu memberikan pengantar mengenai media yang dikembangkan. Pembelajaran dilakukan dengan bantuan pembelajaran berbasis elektronik berbasis situs web dengan mengakses Google Classroom sebagai penunjang media pembelajaran *Autoplay*. Pada uji coba ini, peserta didik diminta untuk bergabung grub yang ada di google classroom. Setelah itu guru menyampaikan tujuan serta memaparkan bagaimana cara penggunaan media pembelajaran *Autoplay* pada mata pembelajaran Al-Quran Hadis. Setelah peserta didik selesai mendownload masing-masing media pembelajaran *Autoplay* di komputer, kemudian peserta didik dikasih waktu sekitar 30 menit untuk menjalankan media tersebut dengan panduan peneliti. Setelah itu kemudian peserta didik diminta untuk mengisi angket kelayakan media dari aspek motivasi belajar, kemudahan pemakaian, kemenarikan tampilan dan kemanfaatan media.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini produk yang peneliti kembangkan dievaluasi hasilnya sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi ini bisa dilakukan pada setiap empat tahap yang telah dilaksanakan sebelumnya. Evaluasi yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya dinamakan evaluasi formatif yang tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data untuk merevisi media pembelajaran berbasis autoplay yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan dengan dua kelompok yakni ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Sedangkan evaluasi untuk peserta didik peneliti menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Setelah menerapkan media pembelajaran dikelas, peneliti memberikan beberapa perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media *autoplay*. Dari data tes, peneliti dapat mengevaluasi seberapa menarik dan efektif hasilnya dengan tanpa media pembelajaran dan dengan menggunakan media pembelajaran *autoplay*.

### B. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Data untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran hadis dengan menggunakan data hasil validasi produk pengembangan media pembelajaran dan data dari angket siswa pada saat uji coba lapangan.

## 1. Data Hasil Validasi Produk

Data validasi produk dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama diperoleh dari validasi produk ahli materi mata pelajaran Al-Quran Hadis yang dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Tahap kedua diperoleh dari validasi ahli desain media pembelajaran yang dilakukan oleh dosen jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Tahap ketiga validasi dari guru mata pelajaran Al- Quran Hadis kelas IV MIN 2 kota Malang sebagai ahli pembelajaran.

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket dengan menggunakan skala linkert, sedangkan data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran yang diberikan oleh validator. Kriteria penilaian angket validator ahli materi dan guru mata pelajaran adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7 Kriteria Penilaian Angket Validasi Ahli**

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

Hasil validasi dari beberapa ahli kemudian ditentukan tingkat kevalidan untuk merevisi media pembelajaran dengan menggunakan kualifikasi sebagai berikut:

**Tabel 4.8 Kualifikasi Tingkat kelayakan Berdasarkan Presentase**

<b>Tingkat Pencapaian</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Keterangan</b>
80 – 100%	Valid	Tidak perlu revisi
60 – 79%	Cukup Valid	Tidak perlu revisi
40 – 59%	Kurang Valid	Revisi
0 – 39%	Tidak Valid	Revisi

**a. Hasil Validasi Ahli Materi/Isi**

Penilaian uji validitas produk untuk ahli materi/isi dilakukan pada ahli bidang Al-Quran Hadis. Validator materi pada media pembelajaran ini adalah dosen PAI fakultas PGMI UIN Maliki Malang yaitu ibu Fitratul Uyun, M.PdI. Validasi ahli desain ini dilakukan 1 kali revisi. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaiannya. Berikut adalah paparan data hasil validasi materi/isi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Penilaian media pembelajaran oleh Ahli Materi/Isi

No	Pernyataan	$x$	$xi$	$P(\%)$	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum	4	4	100%	Cukup Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV yakni mudah dipahami	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi "Hukum Bacaan Idgham dan Iqlab"	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7	Isi pembelajaran dalam materi "Hukum Bacaan Idgham dan Iqlab" tersusun secara sistematis	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Materi yang disajikan memuat contoh yang ada dalam Al-Quran	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>32</b>	<b>93,75%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Data yang tertera di atas adalah hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned} \text{Rumus: } P &= \frac{30}{32} \times 100\% \\ &= 93,75\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan tingkat kualifikasi, persentase yang ditampilkan sebesar 93,75%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria

kevalidan, maka menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran layak dan tidak ada revisi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah

#### b. Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Validator desain pada media pembelajaran ini adalah Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd. Data hasil uji validasi tersebut dianalisis dengan teknik skor rata-rata penilaian evaluator pada tiap item penilaiannya. Berikut adalah paparan data hasil validasi ahli desain diperoleh dari angket skala likert dan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Desain Media

No	Pernyataan	$x$	$xi$	$P(\%)$	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran "Autoplay" sesuai dengan karakteristik siswa	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
2	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kela IV	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
3	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
4	Desain Petunjuk Penggunaan Menarik	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab"	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
7	Pengoperasian media pembelajaran secara mudah	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>28</b>	<b>82,14%</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Data yang tertera di atas adalah hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } : P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{23}{28} \times 100\%$$

$$= 82,14\%$$

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan tingkat kualifikasi, persentase yang ditampilkan sebesar 82,14%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran layak dan tidak ada revisi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

### **c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran**

Validasi ini dilakukan kepada guru Al-Quran hadis di MIN 2 Kota Malang. Dalam hal ini guru Al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang adalah Bapak Fathor,.S.Ag. Data didapat dari pengisian angket oleh guru Al-Quran Hadis kelas IV. Berikut adalah paparan data hasil uji coba pada guru Al-Quran Hadis kelas IV:

Tabel 4.11 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Oleh Ahli Pembelajaran

No	Pernyataan	$x$	$xi$	$P(\%)$	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1.	Pengoperasian media pembelajaran mudah	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
2	Keterampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
3	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI/KD dan indikator	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
6	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
7	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	100%	Valid	Tidak Revisi
8	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa	3	4	75%	Cukup Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah</b>		<b>29</b>	<b>32</b>	<b>90,62 %</b>	<b>Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Data yang tertera di atas adalah hasil proses dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus} \quad : P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{32} \times 100\% = 90,62\%$$

32

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan tingkat kualifikasi, persentase yang ditampilkan sebesar 90,62%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria kevalidan, maka menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran layak dan tidak ada revisi sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Kesimpulan dari masing-masing validasi ahli materi, ahli desain dan ahli pembelajaran diperoleh rata-rata hasil 88,83 %. Secara umum validasi dari para ahli berdasarkan tabel kriteria kevalidan/kelayakan maka media pembelajaran *Autoplay* sangat layak untuk pembelajaran.

#### 1. Hasil Angket Siswa Kelas IV D MIN 2 Kota Malang

Kelayakan produk diukur dari data yang diperoleh dari uji coba media pembelajaran terhadap siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang berupa angket pada tanggal 5 Mei 2020 yang diberikan kepada siswa kelas IV D.

Tabel 4.12 Kriteria Penilaian Angket Uji coba lapangan

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

Data Kuantitatif hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel, berikut pemaparannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.13 Hasil Penelitian Uji Coba Lapangan terhadap Media Pembelajaran Berbasis Autoplay**

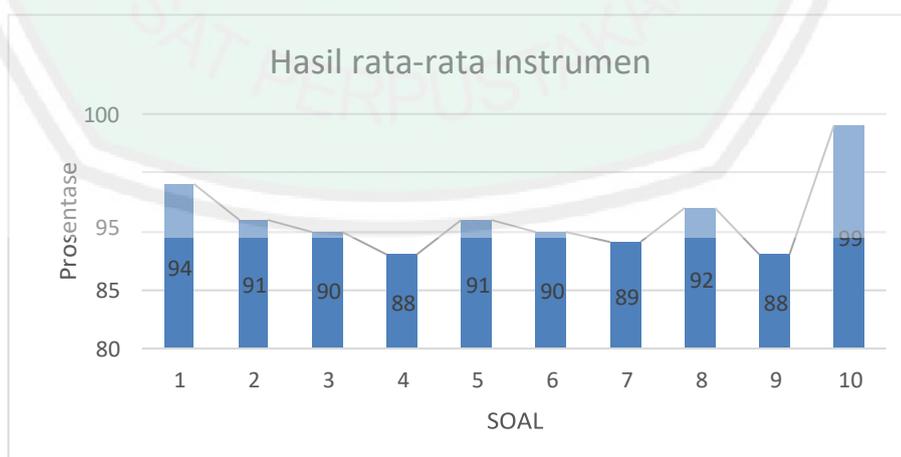
No. Subyek	Aspek Penilaian										$\sum x$	$\sum xi$	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	35	40	88
2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37	40	93
3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	37	40	93
4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	36	40	90
5	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	35	40	88
6	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	98
7	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	35	40	88
8	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	36	40	90
9	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	37	40	93
10	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	36	40	90
11	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	37	40	93
12	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	36	40	90
13	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	35	40	88
14	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	36	40	90
15	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	36	40	90
16	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	38	40	95
17	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	36	40	90
18	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	36	40	90
19	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	37	40	93
20	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	37	40	93
21	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	36	40	90
22	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	36	40	90
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	100
24	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	35	40	88
25	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36	40	90
26	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	35	40	88
27	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	36	40	90
28	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	40	93
29	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	36	40	90
30	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	38	40	95
31	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	38	40	95
32	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	37	40	93
33	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	37	40	93
34	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	37	40	93
$\sum x$	128	124	123	120	124	123	121	125	119	134	1241	1360	3111
$\sum xi$	136	136	136	136	136	136	136	136	136	136	1360	1360	3400
%	94	91	90	88	91	90	89	92	88	99	91	100	91

Dari data diatas dapat dijelaskan bahwa angket diberikan kepada 34 siswa kelas IV D MIN 2 kota Malang, dengan 10 item pertanyaan. Berdasarkan data diatas, peneliti memperoleh dari angket hasil data uji coba lapangan, sebagai berikut :

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

$$P = \frac{1241}{1360} \times 100\% = 91\%$$

Hasil pemaparan data secara umum dari angket uji coba lapangan bahwasannya dari 34 Siswa yang mengisi angket yang memilih jawaban poin 4 sebanyak 215 yakni 63,23 % dan yang menjawab poin 3 sebanyak 117 yakni 34,41 %. Kemudian diperoleh data keseluruhan angket media pembelajaran dengan persentase 91 %, maka media pembelajaran autoplay sangat layak. Berikut ambar diagram hasil uji coba lapangan data angket siswa.



**Gambar 4.9** Diagram rata-rata hasil uji coba lapangan

Berdasarkan penilaian angket kelayakan siswa yang sudah dipaparkan pada tabel 4.12 pernyataan yang disajikan dalam angket sangat layak dengan tingkat kevalidan 91%. Untuk lebih memperjelas pemaparan datanya adalah sebagai berikut:

- a. Kemudahan siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran *autoplay* diperoleh penilaian dengan persentase 94%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 26 (7,6%), cukup setuju 8 (2,3%), kurang setuju dan tidak setuju 0. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar.
- b. Media pembelajaran *autoplay* dapat memberi semangat siswa dalam belajar diperoleh penilaian dengan persentase 91%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 22 (6,4%), cukup setuju 12 (3,5%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memberi semangat siswa dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Autoplay* yang sangat mudah diperoleh penilaian dengan persentase 90%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 21 (6,1%), cukup setuju 13 (3,8%). Hal ini menunjukkan bahwa media ajar mudah digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Ketepatan gambar dan huruf pada media pembelajaran *autoplay* diperoleh penilaian dengan persentase 88%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 16 (4,7%), cukup setuju 18 (5,2%). Hal ini menunjukkan bahwa media ajar gambar nya

menarik siswa dalam belajar.

- d. Ketepatan kata dalam media pembelajaran *autoplay* diperoleh penilaian dengan persentase 91%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 22 (6,4%), cukup setuju 12 (3,5%).
- e. Penggunaan bahasa yang mudah dalam media pembelajaran *autoplay* diperoleh penilaian dengan persentase 90%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 26 (7,6%), cukup setuju 8 (2,3%).
- f. Media pembelajaran *autoplay* sangat membantu siswa dalam pembelajaran tentang materi hukum bacaan idgham dan iqlab diperoleh penilaian dengan persentase 89%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 19 (5,5%), cukup setuju 15 (4,4%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran membantu siswa dalam belajar
- g. Materi dalam media pembelajaran *autoplay* ini mampu meningkatkan pemahaman siswa diperoleh penilaian dengan persentase 92%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 15 (4,4%), cukup setuju 11 (3,2%). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.
- h. Ketepatan pemilihan materi dalam media pembelajaran *autoplay* sesuai dengan kurikulum diperoleh penilaian dengan persentase 88%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 16 (4,7%), cukup setuju 18 (5,2%). Hal ini menunjukkan media pembelajaran materinya lebih menarik.

- i. Ketepatan pemilihan materi dalam media pembelajaran *autoplay* sesuai dengan kurikulum diperoleh penilaian dengan persentase 88%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 16 (4,7%), cukup setuju 18 (5,2%). Hal ini menunjukkan media pembelajaran materinya lebih menarik.
- j. Media pembelajaran *autoplay* ini mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar Al-Quran Hadis diperoleh penilaian dengan persentase 99%. Data diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa dengan rincian; Sangat setuju 32 (9,4%) , cukup setuju 2 (0,5%). Hal ini menunjukkan media pembelajaran memotivasi siswa untuk belajar.

### **C. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis**

Pada bagian ini akan menjelaskan bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis yang diukur dari data yang diperoleh dari nilai *pre test* dan *post test* siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan berupa media pembelajaran berbasis *Autoplay* sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang tidak diberikan perlakuan yang berupa media pembelajaran berbasis *Autoplay*.

Berdasarkan data yang diperoleh berupa nilai *pre-test* dan *post test* yang telah diberikan akan terlihat hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.14 Hasil Penilaian *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Abdullah Suluh Alam	100	90
2	Adhwa Butsaina Dzakia B	90	100
3	Ahmad Naufal Bintang N	70	90
4	Aisyah Nurus Syarifa	90	85
5	Aisyah Dwi Putri	50	85
6	Alfian Idho Gunoyoso	50	90
7	Alya Danysha	85	85
8	Anastasya Zulfa Alfirani	55	85
9	Aurelya Patricia Azzahra	90	95
10	Aydin Rizky Syandana	50	95
11	Azzahra Najwa Atthira	80	90
12	Azzam Fadhillah Putra	95	95
13	Bagas Rayhan Winata	85	90
14	Bunga Kayla Assifa	50	90
15	Cinta Zidny Ilmaya	80	100
16	El Gaza Ahmad Haykal	65	85

17	Fatimatuzzahro	90	95
18	Ibriel Baihaqi Anggoro	55	100
19	Iqbal Putra Ramadhani	70	80
20	Jibril Al-Taufiq Wiguna	80	90
21	Kayla Azka Zafirah	90	100
22	Moch Beryl Alwiansyah R	75	95
23	Moch Naufal Zhafif F	95	85
24	Muhammad Isro' Fathoni P	80	80
25	Muhammad Rizal Assajid	55	95
26	Najibah Amelia	90	100
27	Orchid Afina Azzaria	75	85
28	Praba Srirahmakamila I	85	100
29	Ramadhan Prawira Abadi	80	80
30	Raushan Fazril Albana	50	90
31	Roro Aprehatiani Larasati	65	90
32	Viona Ardiawati	65	80
33	Yahya Hafidz Wijaya	85	95
34	Yazid Ukasya Fatahillah	90	100
<b>Jumlah</b>		<b>2560</b>	<b>3090</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>75,29</b>	<b>90,88</b>

Tabel 4.15 Hasil Penilaian *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Kontrol

No.	Nama Siswa	Nilai	
		Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	Achmad Fahri Firdaus S	80	80
2	Achmad Shauqi Akbar	80	85

3	Aisyah Dian Safitri	85	100
4	Aisyavara Khilwashe M	90	70
5	Allifna Iffatul Afidah	65	85
6	Amirah Rizkya Syifaa	80	90
7	Anindya Sashi Kirana	55	90
8	Arkana Alka Alfarizi	80	85
9	Arraina Kayyisa A	90	80
10	Caesar Kenzhy Radiesta	55	90
11	Devika Alta Nasyamah	70	95
12	Fauza Naila Maziyya	85	80
13	Grady Helga Sandykatama	90	95
14	Hisyam Haryo Bramantyo	70	80
15	Irddin Wahyu Vrindra K	95	95
16	Jaizy Risqasari Putri W	75	80
17	Jundi Robbani Ibnu Ramzi	90	95
18	Kenzie Rezvan Yusliadi	50	80
19	Miranda Najwa Putri Anwar	75	100
20	Muhammad Faeyza Adelio	50	95
21	Muhammad Khoirul Azam	50	75
22	Muhammad Nabil Daviano	90	85
23	M.Puncak Pramudya	70	90
24	M.Royyan Ar Rifai	75	95
25	Nadira	75	90
26	Najwa Zafira	70	85

27	Nauval Rizki Andika Putra	85	90
28	Nuraini Zahra Sofia	90	75
29	Octorio Joy Saragi	75	85
30	Queensa Odelina Azarine	80	80
31	Quinnsha Amirah Lovely L	75	80
32	Rahmad Darmawantoro	45	100
33	Safa Kamila Arrahmah	75	85
34	Sidqi Mufadhol Yazid	75	80
<b>Jumlah</b>		<b>2540</b>	<b>2945</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>74,70</b>	<b>86,61</b>

Data nilai *pre-test* adalah pengetahuan awal siswa sebelum diberi perlakuan media pembelajaran berbasis *Autoplay* materi hukum bacaan idgham dan iqlab yaitu yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan diberikannya *pre-test* adalah untuk mengetahui pengetahuan awal masing-masing kelas terhadap materi satuan waktu dan untuk mengukur apakah pengetahuan yang mereka miliki setara.

Tabel 4.16 Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1	Eksperimen	34	50	100	75,29
2	Kontrol	34	45	90	74,70

Data nilai *post-test* adalah pengetahuan awal siswa sesudah diberi perlakuan media pembelajaran berbasis *Autoplay* materi hukum bacaan idgham dan iqlab yaitu yang terdiri dari kelas eksperimen. Pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan. Kemudian kedua kelas tersebut diberikan *post-test* untuk mengetahui pengetahuan akhir masing-masing kelas terhadap pemahaman materi hukum bacaan idgham dan iqlab.

Tabel 4.17 Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Minimal	Nilai Maximal	Rata-rata
1	Eksperimen	34	80	100	90,88
2	Kontrol	34	70	95	86,61

Dari data di atas yakni nilai *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol kemudian dicari signifikansi perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Autoplay* dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *Autoplay*, hal tersebut perlu di uji secara statistik dengan Uji t (*t-test*) dengan tingkat kemaknaan 0,05 (5%). Adapun langkah-langkah Uji t sebagai berikut:

a. Langkah pertama yaitu membuat  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk kalimat:

$H_a$  : Ada perbedaan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Autoplay* dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *Autoplay*.

$H_o$  : Tidak ada perbedaan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran *Autoplay* dengan kelas yang tidak menggunakan media

pembelajaran *Autoplay*.

- b. Langkah kedua yaitu mencari  $t$  hitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

$t$  : Koefisien  $t$ /nilai  $t$ -test

$D$  : Different ( $x_2 - x_1$ )

$d^2$  : Variansi

$N$  : Jumlah Sampel

- c. Langkah ketiga yaitu menentukan kriteria uji  $t$  sebagai berikut:

Jika  $t$  hitung  $\geq t$  tabel =  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan antara kedua variabel yang telah diteliti.

Jika  $t$  hitung  $\leq t$  tabel =  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada perbedaan mean yang signifikan antara kedua variabel yang diteliti.

- d. Langkah keempat yaitu menghitung hasil *post-test* kelas eksperimen dan *post-test* kelas kontrol.

Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Uji t

No. Responden	Nilai <i>Post-test</i>				
	Kelas Kontrol (X1)	Kelas Eksperimen (X2)	(X1-X2)	<i>d</i>	<i>d</i> <sup>2</sup>
1	80	90	-10	10	100
2	85	100	-15	15	225
3	100	90	10	-10	100
4	70	85	-15	15	225
5	85	85	0	0	0
6	90	90	0	0	0
7	90	85	5	-5	25
8	85	85	0	0	0
9	80	95	-15	15	225
10	90	95	-5	5	25
11	95	90	5	-5	25
12	80	95	-15	15	225
13	95	90	5	-5	25
14	80	90	-10	10	100
15	95	100	-5	5	25
16	80	85	-5	5	25
17	95	95	0	0	0
18	80	100	-20	20	400
19	100	80	20	-20	400
20	95	90	5	-5	25
21	75	100	-25	20	500
22	85	95	-10	10	100
23	90	85	5	-5	25

24	95	80	15	-15	225
25	90	95	-5	5	25
26	85	100	-15	15	225
27	90	85	5	-5	25
28	75	100	25	5	125
29	85	80	5	-5	25
30	80	90	-10	10	100
31	80	90	-10	10	100
32	100	80	20	-20	400
33	85	95	-10	10	100
34	80	100	-20	20	400
<b>Jumlah</b>	<b>2945</b>	<b>3090</b>	$\sum d = 310$		<b>4550</b>

Analisis hasil post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol dengan rumus Uji t sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{d^2}{N(N-1)}}} \quad \bar{D} = \frac{\sum d}{N} = \frac{310}{34} = 9,11$$

$$t = \frac{9,11}{\sqrt{\frac{4550}{34(34-1)}}}$$

$$t = \frac{9,11}{\sqrt{\frac{4550}{34(33)}}}$$

$$t = \frac{9,11}{\sqrt{\frac{4550}{1122}}}$$

$$t = \frac{9,11}{\sqrt{4.055}} \quad t = 4,53$$

Jadi, diperoleh t hitung = 4,53

$$t = \frac{9,11}{2,01}$$

e. Langkah kelima adalah membandingkan t hitung dan t tabel.  $t = t_{\alpha : db}$

$$t = N - 1$$

$$t = 34 - 1$$

$$t = 33$$

Pada tabel =  $t_{0,05 : 33} = 2,03$  Jadi,  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$   $t_{hitung}$  (4,53)  $\geq t_{table}$  (2,03). Dengan demikian, hasilnya signifikan sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

f. Langkah keenam adalah kesimpulan.

Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  maka dapat dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis Autoplay materi hukum bacaan idgham dan iqlab. Selanjutnya dilihat dari nilai *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan jumlah kelas eksperimen ( $X_2$ ) lebih tinggi dari pada kelas kontrol ( $X_1$ ) yaitu  $X_2 > X_1 = 3090 > 2945$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *Autoplay* materi hukum bacaan idgham dan iqlab

terbukti secara efektif terhadap hasil belajar siswa pelajaran Al-Quran Hadis pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa rata-rata (*mean*) nilai post test siswa kelas IV C adalah 86,61 dan rata-rata nilai hasil belajar siswa kelas IV D adalah 90,88. Sehingga  $90,88 > 86,61$ . Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran ini efektif digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan hasil pengujian dikelas IV MIN 2 Kota Malang.



## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Autoplay* Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis (*Analisis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dimulai dengan analisis kebutuhan siswa. Pengamatan pembelajaran dilaksanakan di kelas IV MIN 2 kota Malang. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran Al-Quran Hadis dan menyebabkan kurang maksimalnya nilai belajar siswa khususnya.

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi, peneliti melakukan diskusi dengan guru Al-Quran Hadis terkait materi, kompetensi yang akan diambil sebagai bahan materi pada media pembelajaran berbasis *Autoplay*. Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan maka peneliti memilih materi hukum bacaan idgham dan iqlab. Peneliti merancang format media pembelajaran *Autoplay* yang terdiri dari beberapa komponen yaitu halaman depan, halaman menu utama, halaman petunjuk penggunaan, halaman

KI/KD serta indikator, halaman materi, halaman evaluasi dan halaman profil. Pembuatan media ini dikembangkan dengan software *Autoplay Studio 8* dan *Quiz Creator* (dalam pembuatan soal). Pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay ini. dapat digunakan dalam pembelajaran individu, karena *software* dapat diinstal dilaptop masing-masing siswa. Selain itu, media ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok, baik kelompok kecil maupun kelompok besar yang dapat ditayangkan di proyektor. Tujuan dari pengembangan media *autoplay* ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang mana dapat membantu pembelajaran dikelas lebih aktif, menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran Al-Quran Hadis.

Hasil pengembangan media pembelajaran *autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis materi Hukum Bacaan Idgham dan Iqlab adalah untuk memenuhi tersedianya media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Al-Quran Hadis materi hukum bacaan idgham dan iqlab kelas IV MIN 2 Kota Malang. Pengembangan media pembelajaran *autoplay* terdiri dari 7 komponen utama, yaitu halaman depan, halaman menu utama, halaman petunjuk penggunaan, halaman KI/KD serta indikator, halaman materi, halaman evaluasi dan halaman profil.

Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada mata pelajaran Al-quran Hadis kelas IV materi hukum bacaan idgham dan iqlab ini mengikuti tahapan ADDIE, yang mana terdapat 5 tahapan model pengembangannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Analisis (Analisis), pada tahap ini untuk melakukan analisis kebutuhan (dengan melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di MIN 2 kota Malang.
- 2) Desain (*Design*), peneliti merancang produk media ajar berbasis Autoplay pada mata pelajaran al-quran hadis pada materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab. Desain media ini dikembangkan dengan software *Autoplay Studio 8*. Tahapan ini meliputi perencanaan rancangan produk yang meliputi rangka media pembelajaran, video, bentuk dan warna, evaluasi dan bahan yang akan dipakai dalam media pembelajaran dan merumuskan tujuan dalam pembelajaran.
- 3) Pengembangan (*Development*), pada tahapan ini peneliti sudah membuat produk media ajar berbasis *autoplay*, yang telah dirancang sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan validasi ke ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Saran dan kritik dari ahli akan dijadikan rujukan untuk media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Pada tahap ini media pembelajaran berbasis *Autoplay* telah mengalami revisi produk sebelum diimplementasikan ke peserta didik. Kritik dan saran yang diberikan oleh Ibu Fitratul Uyun, M.PdI sebagai ahli materi yakni mencakup 3 poin diantaranya: Penulisan pada materi harus ada yang dibuat tebal atau miring, melengkapi contoh dalam materi serta memperjelas video yang ada pada halaman materi. Untuk validasi ahli desain media pembelajaran *Autoplay* mengalami revisi 1 kali dengan merevisi 2 poin yakni menambahkan animasi dan menambah desain kuis lebih menarik. Validasi pada ahli desain ini dilakukan oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd. Sedangkan validasi ahli

pembelajaran Al-Quran hadis juga mengalami revisi 1 kali dengan menambah poin KD 1 dan 2 kedalam slide materi, memperjelas anatar pengertian secara bahasa dan istilah serta merevisi option jawaban soal kuis.

- 4) Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini produk yang telah dikembangkan siap diterapkan untuk siswa dikelas IV D yang berjumlah 34 siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran autoplay dan yang tidak menggunakan media pembelajaran pada materi hukum bacaan idgham dan iqlab kelas IV MIN 2 kota Malang.
- 5) Evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini untuk memperbaiki produk media pembelajaran autoplay yang sudah dikembangkan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan media Autoplay ini didalamnya terdapat penggabungan beberapa media yakni media audio visual yang akan sangat membantu proses pembelajaran siswa khususnya dalam pembelajaran Al-Quran Hadis materi idgham dan iqlab. Hal ini merujuk pada ayat Al-Quran tentang adanya pembelajaran media audio visual yakni surat Al-Isra' ayat 14 dan surat Al-Baqarah ayat 31 :

اقْرَأْ كِتَابَكَ كَفَىٰ بِنَفْسِكَ الْيَوْمَ عَلَيْكَ حَسِيبًا

Artinya : "Bacalah kitabmu, cukuplah dirimu sendiri pada waktu ini sebagai penghisab terhadapmu".(QS.Al-Isra:14)

Kata lain yang mengisyaratkan penggunaan media audio adalah menjelaskan (asal kata kerja “jelas”).

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: “Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!".(QS.Al-Baqarah:31).

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama-nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt. Hal ini menunjukkan nabi Adam diberi pengetahuan oleh Allah melalui apa yang dilihat (visual).<sup>29</sup>

<sup>29</sup> M.Ramli, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* Volume 13 No.23 April 2015 hlm 219

## **B. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Pada Mata**

### **Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang**

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran karena dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran Al-Quran Hadis.

#### **1. Analisis Validasi Ahli Materi**

Berdasarkan analisis penilaian ahli materi oleh dosen pembelajaran PAI MI/SD yaitu Ibu Fitriatul Uyun, M.PdI terhadap media pembelajaran berbasis *autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis materi Hukum Bacaam Idgham dan Iqlab pada siswa kelas IV MIN 2 Kota Malang. Dari angket tanggapan yang diisi oleh ahli materi/isi media pembelajaran berbasis *autoplay* tersebut kemudian mendapat persentase kelayakan adalah 93,75 % berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran *Autoplay* yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan sudah layak untuk digunakan menurut ahli materi/isi. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran berbasis *Autoplay* materi hukum bacaan idgham dan iqlab layak digunakan sesuai dengan hasil validasi ahli materi dari aspek dengan hasil 100% adalah kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan KI /KD dan indikator, kemudahan pemahaman materi ketika menggunakan *Autoplay*, kemudahan bahasa yang ada pada media pembelajaran *Autoplay*,

pemberian latihan soal untuk pemahaman materi, materi yang disajikan berhubungan dengan Al-Quran. Selanjutnya aspek dengan hasil presentase 75% yakni terdapat aspek tentang materi yang disajikan disusun secara sistematis.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi yang disajikan dalam media sudah sesuai dengan kurikulum, KI/KD serta indikator yang telah ditentukan. Materi media pembelajaran sesuai dengan kriteria pemilihan materi dalam media yang dikemukakan oleh Azhar Arsyad mengenai kelayakan media pembelajaran. Teknis kelayakan media bahwa media yang dipilih mampu untuk merangsang dan mendukung proses belajar peserta didik. Dalam hal ini terdapat mutu yang harus diperhatikan yakni kualitas pesan (tujuan belajar, kejelasan dalam pengajaran, sistematika yang logis dan kemudahan untuk dipahami). Serta kualitas visual, seperti prinsip keindahan (menarik motivasi), kesederhanaan, keutuhan dan keseimbangan.<sup>30</sup>

## **2. Analisis Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran**

Paparan data hasil validasi ahli desain media pembelajaran oleh Bapak Ahmad Makki Hasan, M.Pd terhadap media pembelajaran berbasis *autoplay* materi hukum bacaan idgham dan iqlab MIN 2 Kota Malang memperoleh persentase 82,14% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran berbasis *autoplay* yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan sudah layak untuk digunakan. Keterangan

---

<sup>30</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), Hlm 73

tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran berbasis Autoplay digunakan sesuai aspek dari hasil 100% adalah desain media pembelajaran menarik minat belajar siswa dan bahasa yang ada pada media pembelajaran mudah dipahami. Selanjutnya aspek yang mendapat hasil presentase sebesar 75% adalah aspek desain dan tampilan media pembelajaran *Autoplay* sesuai dengan materi didalamnya, ketepatan tampilan warna pada desain media pembelajaran, desain petunjuk penggunaan yang menarik, kemudahan menu dalam pengoperasian media pembelajaran dan kemudahan materi yang disajikan secara runtut.

Dari penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *autoplay* materi hukum bacaan idgham dan iqlab menurut ahli materi/isi dan ahli desain produk sudah valid sehingga tidak perlu dilakukan revisi kembali dan sudah layak digunakan. Desain dalam media pembelajaran juga memiliki desain yang menarik. Hal ini sesuai dengan penjelasan Widagda Pringga Suwarna yaitu media dapat membuat proses belajar mengajar yang ilustratif. Ilustrasi yang sesuai dengan tujuan, produk dan isi yang lebih menarik dan memperjelas hal-hal didalamnya.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Widagda Pringga Suwarna, *Strategi Penguasaan Berbahasa*, (Yogyakarta: Adi Cita, 2002), hlm 145

### 3. Analisis Validasi Ahli Pembelajaran

Paparan data hasil validasi pada guru Al-Quran Hadis terhadap media ajar, dalam hal ini guru Al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang adalah Bapak Fathor,.S.Ag memperoleh presentase 90,62% berada pada kualifikasi valid sehingga media pembelajaran yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan sudah layak untuk digunakan. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran berbasis Autoplay materi hukum bacaan idgham dan iqlab layak digunakan sesuai dengan hasil validasi ahli materi dari aspek dengan hasil 100% relevansi desain dan tampilan media dengan materi pembelajaran, relevansi materi dengan KI/KD dan indikator, materi pada media pembelajaran sesuai, latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi dan media pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya aspek yang mendapat hasil presentase sebesar 75% adalah pengoperasian media yang mudah dan media pembelajaran yang sangat menarik minat siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa media pembelajaran berbasis Autoplay menurut ahli pembelajaran sudah layak digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan fungsi media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Cecep Kustandi dan Bambaang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011) Hlm 21

- 1) Media pembelajaran mengatasi keterbatasan waktu, ruang, indera misalnya kejadian masa lalmpau dapat ditampilkan dengan gambar dan video.
- 2) Media dapat memperjelas penyajian informasi dan pesan sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
- 3) Media pembelajaran meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi dalam belajar, interaksi langsung terhadap lingkungannya dan siswa dapat belajar sendiri dengan kemampuan minat dan bakatnya. Begitu juga dengan manfaat media pembelajaran antara lain:<sup>33</sup>
  - a) Proses pembelajaran lebih menarik
  - b) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja
  - c) Proses belajar menjadi lebih interaktif
  - d) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan
  - e) Bahan belajar dapat ditingkatkan lahi lebih efisien

#### **4. Data Hail Uji Coba Lapangan Kelas IV MIN 2 Kota Malang**

Paparan data hasil uji coba lapangan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Autoplay untuk kelas IV MIN 2 kota Malang materi hukum bacaan idgham dan iqlab. Dari angket tanggapan yang diisi oleh seluruh siswa kelas IV D sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 siswa

---

<sup>33</sup> Martunis Yasmin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* (Jakarta: Gaung Persada Pers, 2007) hlm 178

MIN 2 kota Malang memperoleh hasil rata-rata sebesar 91%. Presentase pencapaian tersebut termasuk dalam kualifikasi valid dan layak.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada pembelajaran Al-Quran Hadis materi hukum bacaan idgham dan iqlab efektif dan layak. Media pembelajaran Autoplay juga sangat membantu siswa dalam pembelajaran Al-Quran Hadis. Hal tersebut diperkuat dengan prinsip penggunaan media pembelajaran yaitu media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.<sup>35</sup> Penggunaan media dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

- a) Media dapat menyelesaikan berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
- b) Media menyebabkan adanya komunikasi langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar.
- c) Media dapat menanamkan konsep dasar yang konkrit, benar dan realistik (nyata).
- d) Media dapat membangkitkan minat, motivasi serta merangsang siswa untuk belajar.
- e) Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik Dan Praktik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hlm. 209.

### C. Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay

#### Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Berdasarkan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *autoplay* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *autoplay*. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol di MIN 2 kota Malang.

Ketika anak kelas IV D belajar menggunakan media pembelajaran maka daya ingat dan daya tangkap mereka lebih kuat dibandingkan dengan daya ingat dan daya tangkap siswa kelas IV C yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal itu terbukti dari perbedaan hasil tes yang dilakukan pada kedua kelas tersebut.

Hasil belajar diukur dengan menggunakan nilai *post-test* kelas kontrol dan nilai *post-test* kelas eksperimen. Hasil analisis dari nilai *post-test* kelas kontrol dan nilai *post-test* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen 90,88% sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol mencapai 87,35% terdapat perbedaan perolehan belajar siswa sebesar 3,53% antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *autoplay* dan yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Setelah itu, berdasarkan pengolahan data hasil manual nilai *post- test* dari siswa yang dianalisis melalui rumus uji-t, diperoleh T hitung = 4,53. Hasil perolehan ini selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Diketahui pada tabel distribusi t bahwa taraf signifikan 0,05 (5%)

dengan derajat kebebasan ( $db = 33$ ) adalah 2,03, jadi  $t$  hitung (4,53) dan  $t$  table (2,03).

Kesimpulannya bahwa  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel maka dapat dinyatakan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa ketika sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *autoplay*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Purnomo yang mengatakan penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik. Media juga membuat hasil belajar mencapai standar, dengan penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Iwan *Pengembangan media pembelajaran berbasis Visual (Komik IPA terpadu)* Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya, Uneversitas Negeri Makasar 2018

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis materi hukum bacaan idgham dan iqlab kelas IV MIN 2 kota Malang dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses Pengembangan media pembelajaran berbasis *Autoplay* dibuat dengan menggunakan *program software Autoplay studio 8*. Dalam produk media ini didalamnya terdiri dari: Halaman depan (*Intro*), halaman menu utama (*home*), halaman petunjuk penggunaan, halaman KI dan KD, halaman materi, halaman evaluasi dan halaman profil. Wujud fisik dari media pembelajaran berbasis *autoplay* adalah berupa CD (*Compact Disc*) interaktif. Pada penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan
2. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* sangat layak digunakan berdasarkan dari hasil sebagai berikut:
  - a. Valdasi yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran diperoleh hasil keseluruhan 88,83 % dengan rincian ahli materi (93,75%) ahli media (82,14%) dan ahli pembelajaran Al-Quran Hadis (90,62%) berdasarkan kualifikasi kelayakan maka dinyatakan valid.
  - b. Penilaian angket kelayakan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *autoplay* pada pembelajaran Al-Quran Hadis materi hukum bacaan idgham dan iqlab diperoleh hasil 91% yang berarti media

pembelajaran sangat layak untuk digunakan.

3. Media pembelajaran berbasis *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 kota Malang efektif berdasarkan hasil tes *pre test* dan *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil nilai pre test kelas kontrol diperoleh rata-rata 74,70 dan post test memperoleh rata-rata 86,61. Pada kelas kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pre test 75,29 dan post test 90,88. Tingkat keefektifan yang diperoleh melalui diperoleh t hitung =4,53 lebih besar daripada t tabel =2,03. Kesimpulannya bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi media pembelajaran terbukti layak untuk digunakan serta membantu meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *autoplay* dan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran *autoplay* tersebut.

## B. Saran

Berdasarkan kajian penelitian dan pengembangan tersebut diberikan saran kepada pihak-pihak yang terkait dalam pengembangan media pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru Al-Quran Hadis kelas IV agar menggunakan media pembelajaran *autoplay* ini dalam pembelajaran Al-Quran Hadis khususnya materi hukum bacaan idgham dan iqlab dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Disarankan kepada guru SD/MI agar mengembangkan media pembelajaran ini sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

3. Media pembelajaran *autoplay* ini hanya terbatas pada materi hukum bacaan idgham dan iqlab, yaitu *idgham bighunnah*, *idgham billaghunnah* dan *iqlab* oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk materi-materi yang lain khususnya pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, Ahmad. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Quran Hadis dengan Media Autoplay di kelas VII Mts Nurul Masyitoh Lumajang*. Skripsi Tidak diterbitkan, Malang: UIN Malang.
- Amirudin, Zen. 2010. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Anggana, Yudha. 2017 *Pengembangan Media Berbasis Autoplay Pada Mata Pelajaran Menerapkan Konsep Elektronika Digital dan Rangkaian Elektronika Komputer di SMK Negeri 1 Driyorejo*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pressindo
- Ari Gumanti, Tatang dkk, 2016 *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azizah, Muftiatun. *Kurikulum Pembelajaran Al-Quran dan Al Hadis disekolah*, IAIN Metro: Metro
- Ediana Latip, Asep. 2018. *Evaluasi Pembelajaran di SD dan MI*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik Dan Praktik* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012),
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media Pembelajaran*, *Jurnal Lingkar Widyaiswara*.
- Firmansyah, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih di MAN 1 Lampung Utara Kelas X*, Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung.
- Hanafiah, Nanang dkk. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Hernawati, Kuswari. *Modul Pelatihan Autoplay Media Studio*, Jurusan Pendidikan Matematika: FMIPA UNY

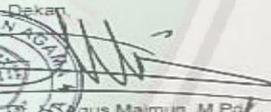
- Santyasa, I Wayan. 2009. *Metode Penelitian Pengembangan Dan Teori Pengembangan Modul*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Iwan, *Pengembangan media pembelajaran berbasis Visual (Komik IPA terpadu)*
- Khasanah. Roisatul *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Media Autoplay dalam Pembelajaran Al-Quran Hadis Guna Meningkatkan Pemahaman Tajwid Siswa Kelas VII MTs Sunan Ampel Kepung Kediri*, skripsi tidak diterbitkan: Prodi Pendidikan Agama Islam, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto, 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia
- Mulyanta dan leong, Marlon . 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya
- Permata Ramadhani, Bella 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Quran Hadis berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MAN Sumberoto Donomulyo Malang*. Skripsi tidak diterbitkan, Malang: Fakultas Tarbiyah UIN Malang
- Pringga Suwarna, Widagda. *Strategi Penguasaan Berbahasa*, (Yogyakarta: Adi Cita, 2002),
- R. Wi . Dahar. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V. Jakarta: Erlangga
- Saidah, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Tema Keberagaman Budaya Bangsa Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Plus Al-Kautsar Blimbing Malang*, Skripsi tidak diterbitkan, Malang, Fakultas Tarbiyah UIN Malang
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sayhid, Nawawi. dkk. 2014. *Buku Siswa Al-Quran Hadis Pendekatan Kurikulum 2013*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah
- Sayhid, Nawawi. Mustam dkk, 2014. *Buku Siswa Al-Quran Hadis Pendekatan Kurikulum 2013*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Madrasah
- Setiawan, Heri dkk, *Jurnal Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay sebagai media promosi kesehatan tentang kesehatan gigi dan mulut pada siswa kelas V SDN Percobaan 02 Kota Malang*, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang

- Sugiyono, 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: CV: Alfabeta
- Supardi, 2016. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif dan Psikomotor (Konsep dan Aplikasi)*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada
- Supiyadi. Rico 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Autoplay Pada Materi Akidah Ahlak dalam Kitab Qami'uth Tughyan Pada Siswa Kelas VIII Semester II Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijaga Malang*, Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Tarbiyah UIN Malang
- Ustanti. Mira 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Autoplay Studio 8 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Siswa SMA Negeri 1 Bangunrejo Banyuwangi*, Tesis tidak diterbitkan,, Fakultas Pendidikan Ekonomi UNESA
- Yasmin, Martunis 2007. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan* Jakarta: Gaung Persada Pers,



# LAMPIRAN

## LAMPIRAN I

 <p><b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b>  <b>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG</b>  <b>FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN</b>          Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  <a href="http://fitk.uin-malang.ac.id">http://fitk.uin-malang.ac.id</a> email : <a href="mailto:fitk@uin-malang.ac.id">fitk@uin-malang.ac.id</a></p>														
Nomor	02 /Un 03 1/TL 00.1/01/2020	02 Januari 2020												
Sifat	Penting													
Lampiran	-													
Hal	Izin Penelitian													
<p>Kepada          Yth. Kepala MIN 2 Kota Malang          di          Malang</p> <p><b>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</b></p> <p>Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:</p> <table border="0"> <tr> <td>Nama</td> <td>Lailatul Istiqomah</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>16140056</td> </tr> <tr> <td>Jurusan</td> <td>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)</td> </tr> <tr> <td>Semester - Tahun Akademik</td> <td>Genap - 2019/2020</td> </tr> <tr> <td>Judul Skripsi</td> <td>Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang</td> </tr> <tr> <td>Lama Penelitian</td> <td>Januari 2020 sampai dengan Maret 2020 (3 bulan)</td> </tr> </table> <p>diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.</p> <p>Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.</p> <p><b>Wassalamu'alaikum Wr. Wb.</b></p> <div style="text-align: right;">               Agus Maimun, M.Pd.              19650817 199803 1 003           </div>			Nama	Lailatul Istiqomah	NIM	16140056	Jurusan	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)	Semester - Tahun Akademik	Genap - 2019/2020	Judul Skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang	Lama Penelitian	Januari 2020 sampai dengan Maret 2020 (3 bulan)
Nama	Lailatul Istiqomah													
NIM	16140056													
Jurusan	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)													
Semester - Tahun Akademik	Genap - 2019/2020													
Judul Skripsi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang													
Lama Penelitian	Januari 2020 sampai dengan Maret 2020 (3 bulan)													
<p>Tembusan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yth. Ketua Jurusan PGMI</li> <li>2. Arsip</li> </ol>														

## LAMPIRAN II

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KOTA MALANG**  
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 KOTA MALANG  
Jl. Kemantren II / 26 Telp. / Fax (0341) 804186 – Sukun  
<http://www.min2kotamalang.sch.id> Email: [min2malang@gmail.com](mailto:min2malang@gmail.com) 

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**  
Nomor: 164/Mi.13.01/PP.00.4/05/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama	Drs. Supandri
NIP	196606151994031003
Jabatan	Kepala MIN 2 Kota Malang

Menerangkan bahwa :

Nama	Lailatul Istiqomah
NIM	: 16140056
Program Studi	: Strata satu (S1) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Benar-benar telah melakukan Research / penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Malang guna menyelesaikan tugas akhir / menyusun skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang** ” Sesuai dengan surat dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Nomor : 02/Un 03 1/TL 00 1/01/2020, tanggal 02 Januari 2020 yang dilaksanakan pada tanggal 03 Januari s d 04 Mei 2020

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 11 Mei 2020  
Kepala,

  
**Drs. Supandri**  
NIP. 196606151994031003

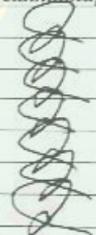
## LAMPIRAN III

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana Nomor 50 Telepon (0341) 552398  
Website: [www.ftk.uin-malang.ac.id](http://www.ftk.uin-malang.ac.id) Faksimile (0341) 552398

**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**

Nama : Lailatul Istiqomah  
NIM : 16140056  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Autoplay* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Quran Hadis Kelas IV MIN 2 Kota Malang.  
Dosen Pembimbing : Ahmad Mubaligh, S.Ag., M.HI  
NIP : 19720714200003104

No	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1	2 Juni 2020	Bimbingan BAB 4.5.6	
2	8 Juni 2020	Revisi BAB 4.1 dan 3	
3	9 Juni 2020	Bimbingan konsultasi BAB 4	
4	10 Juni 2020	Revisi BAB 4.5.6	
5	12 Juni 2020	Revisi BAB 4.5.6	
6	15 Juni 2020	Acc BAB 4.5.6	
7	16 Juni 2020	Acc BAB 1-6	

Malang,  
Ketua Jurusan PGMI

  
**H. Ahmad Sholeh, M.Ag**  
NIP. 19760803 200604 1 001

**LAMPIRAN IV**

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PAD  
MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG  
UNTUK AHLI MATERI**

**A. Biodata**

Nama : Fitratul Uyun,M.PdI  
 NIP : 19821022201802012132  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket / instrument ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan krit pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	4

**C. Pertanyaan**

Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum				✓
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD				✓

## ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

### INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG UNTUK AHLI MATERI

#### A. Biodata

Nama : Fitratul Uyun,M.PdI

NIP 19821022201802012132

Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

#### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket / instrument ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	4

#### C. Pertanyaan

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum				
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI dan KD				
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator				

4.	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan				
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV				
6.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi “Hukum Bacaan Idgham dan Iqlab”				
7.	Media Pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi “Hukum Bacaan Idgham dan Iqlab”				
8.	Media Pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi “Hukum Bacaan Idgham dan Iqlab”				

#### D. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis Autoplay pada mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang

Malang, 2 April 2020

(Fitratul Uyun,M.PdI)

NIP

**LAMPIRAN IV**

ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA  
MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG  
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

**A. Biodata**

Nama : Fathor, S.Ag  
 NIP : 19702271997031001  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket / instrument ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instr
3. umen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
4. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
5. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	4

**C. Pertanyaan**

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoperasian media pembelajaran mudah				✓

2.	Keterampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa					✓
3.	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa					✓
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan KI/KD dan indikator					✓
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi					✓
6.	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi					✓
7.	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami					✓
8.	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa					✓

**D. Lembar Kritik dan Saran**

Tulislah komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis Autoplay pada mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang

Malang, April 2020

*(Signature)*  
(Fathor, S. Ag)

## LAMPIRAN V

ANGKET VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY PADA  
MATA PELAJARAN AL-QURAN HADIS KELAS IV MIN 2 KOTA MALANG  
UNTUK AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN**

**A. Biodata**

Nama : Ahmad Makki Hasan, M.Pd  
 NIP : 198703192003031004  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Sebelum mengisi angket / instrument ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah )	4

**C. Pertanyaan**  
Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran "Autoplay" sesuai dengan karakteristik siswa			✓	

2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV			✓	
3.	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa				✓
4.	Desain Petunjuk Penggunaan Menarik			✓	
5.	Bahasa yang digunakan pada petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa				✓
6.	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi hukum bacaan Idgham dan Iqlab			✓	
7.	Pengoperasian media pembelajaran secara mudah			✓	

#### D. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran berbasis Autoplay pada mata pelajaran Al-Quran Hadis kelas IV MIN 2 Kota Malang

Media ini kelas sudah terapan video dan review. Saran dapat ditambahkan bahasa-bahasa.

Malang, 3 - April - 2020

(Ahmad Makki Hasan, M.Pd.)

NIP. 69240362613031004

## LAMPIRAN VI

**Soal Pre-Test Al-Quran Hadis**  
**MIN 2 KOTA MALANG**

Nama :  
Kelas :  
No Absen :  
Hari/Tanggal :

**I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c atau d pada jawaban yang paling benar!**

1. Huruf idgham ada...
 

a. Tujuh	c. Lima
b. Enam	d. Delapan
2. Nun mati atau tanwin bertemu huruf wawu ( و ) adalah...
 

a. Iqlab	c. Ikhfa
b. Idzhar	d. Idgham Bighunnah
3. Idgham artinya...
 

a. dengung	c. Membalik
b. Jelas	d. Samar
4. Yang termasuk bacaan idgham adalah...
 

a. صُمْ بُكُمْ	c. عَذَابٌ شَدِيدٌ
b. مِنْ نَفْسٍ	d. مِنْهُمْ
5. Dalam lafaz مَنْ يَعْمَلُ terdapat bacaan...
 

a. Iqlab	c. Idgham Bilaghunnah
b. Ikhfa	d. Idgham Bighunnah
6. Iqlab artinya...
 

a. Membalik	c. Samar
b. Dengung	d. Jelas
7. Bila ن bertemu dengan huruf ب maka hukum bacaanya adalah...
 

a. Ikhfa	c. Idzhar
b. Iqlab	d. Idgham Bilaghunnah
8. Bila ن bertemu dengan huruf ل maka hukum bacaanya adalah...
 

a. Idzhar	c. Idgham Bighunnah
b. Idgham	d. Idgham Bilaghunnah
9. Huruf Iqlab ada...
 

a. Satu	c. Empat
b. Tiga	d. Dua

## LAMPIRAN VII

6/18/2020 Soal Al-Quran HadisTes

### Soal Al-Quran HadisTes

Pilihlah jawaban A,B,C dan D yang paling benar.

Nama \*  
Najibah Amelia

Kelas \*  
4D

1. Pengertian Idgham secara bahasa artinya... 1 poin

- a. Menukar
- b. Meleburkan
- c. Jelas
- d. Samar-samar

PUSAT PERPUSTAKAAN

## LAMPIRAN VIII

1. Apakah Media Autoplay ini dapat memudahkan kamu dalam belajar?

1 2 3 4

Kurang     Sangat Setuju

2. Apakah dengan media ajar Autoplay AI-Quran Hadis ini dapat memberi semangat kamu dalam belajar?

1 2 3 4

Kurang     Sangat Setuju

3. Apakah kamu mudah memahami materi pembelajaran yang ada di dalam media ajar Autoplay ini

1 2 3 4

Kurang     Sangat Setuju

4. Menurut kamu, bagaimanakah jenis huruf dan gambat yang terdapat dalam media ajar Autoplay ini?

1 2 3 4

Kurang     Sangat Setuju

5. Selama mengetahui media ajar Autoplay ini, apakah kamu menemui kata-kata yang sulit?

1 2 3 4

Kurang     Sangat Setuju

6. Apakah bahasa yang digunakan dalam media ajar Autoplay ini ini mudah dipahami

1 2 3 4

Kurang     Sangat Setuju

**LAMPIRAN IX**

**FOTO PEMBELAJARAN di KELAS**



## LAMPIRAN X

### RIWAYAT HIDUP PENELITI



Nama : Lailatul Istiqomah  
 TTL : Tanjung Kemuning, 7  
 Desember 1998  
 Alamat : Desa Tanjung Kemuning  
 Belitang II  
 No. HP 085769220753

#### Jenjang Pendidikan

- a. Pendidikan Formal
  1. MIN Tanjung Kemuning
  2. MTs. Tanjung Kemuning
  3. MAN 1 OKUT
  4. S1 PGMI/FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- b. Pendidikan Non Formal
  1. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA UIN Malang)
  2. Pondok Pesantren Sabilurrosyad Gasek Karangbesuki Malang

*Istiqomah, Sungguh-sungguh dalam Perjuangan*

## LAMPIRAN XII

### PENGEMBANGAN PRODUK MEDIA AUOTOPLAY

#### a. Halaman depan (*Intro*)



#### b. Halaman Menu Utama (Home)



#### c. Halaman Petunjuk Penggunaan



d. Halaman KI/KD dan Indikator

**KI KD & INDIKATOR**

**KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain
4. Menyajikan pengetahuan faktual 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

**KD & INDIKATOR**

- 1.5 Menerima keutamaan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar sesuai dengan kaedah-kaedah ilmu tajwid
- 2.5 Menjalankan sikap cermat dalam berakrifas sehari-hari
- 3.5 Memahami hukum bacaan idgham bigunnah, idgham bilagunnah dan iqlab
- 3.5.1 Menjelaskan hukum bacaan idgham bigunnah, idgham bilagunnah dan iqlab
- 3.5.2 Membedakan hukum bacaan idgham bigunnah, idgham bilagunnah dan iqlab
- 4.5 Menerapkan hukum bacaan Idgham bigunnah, idgham bilagunnah dan iqlab
- 4.5.1 Menunjukkan hukum bacaan idgham bigunnah, idgham bilagunnah dan iqlab
- 4.5.2 mempraktekan hukum bacaan idgham bigunnah, idgham bilagunnah dan iqlab

e. Halaman Materi

**HUKUM BACAAN IDGHAM DAN IQLAB**

**MATERI**

- IDGHAM
  - IDGHAM BIGHUNNAH
  - IDGHAM BILGHUNNAH
- IQLAB

**IDGHAM**

Idgham secara bahasa artinya meleburkan atau memasukkan.  
Secara istilah idgham adalah huruf mati yang dimasukkan kedalam huruf hidup berikutnya seakan terdapat tanda tasydid.  
Bacaan idgham harus dilafadzkan dengan cara meleburkan huruf kepada huruf setelahnya.

Idgham dibagi menjadi 2 yaitu

- Idgham Bighunnah
- Idgham Billagunnah

**IQLAB**

Iqlab artinya membalik atau menukar, maksudnya yaitu menukar bunyi huruf tanwin atau nun sukun menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung. Bacaan iqlab terjadi apabila tanwin atau nun mati bertemu dengan huruf ba . Huruf iqlab yaitu ba. Apabila menukar bunyi huruf nun sukun atau tanwin menjadi bunyi huruf mim mati disertai dengung maka harus dibaca iqlab

Contoh Bacaan Iqlab

مِنْ بَعْدِهِمْ = مِنْ بَعْدِهِمْ  
mimmba'dihim = مِنْ بَعْدِهِمْ

نُ بERTEMU ب

سَمِيعًا بَصِيرًا = سَمِيعًا بَصِيرًا  
sami'ambashiiroo = سَمِيعًا بَصِيرًا

**SURAT AL ZALZALAH**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِذَا زُلْزِلَتِ الْأَرْضُ زِلْزَالَهَا ۝ وَأَخْرَجَتِ الْأَرْضُ أَثْقَالَهَا ۝  
وَقَالَ لِلنَّاسِ مَالَهُمْ ۝ يَوْمَئِذٍ بِضَمٍّ ۝ نَسَاءً ۝  
لَيْسُوا بِعَمَلِهِمْ ۝ فَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا ۝  
يَرَهُ ۝ وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا ۝ يَرَهُ ۝

### IDGHAM BIGHUNNAH

Idgham Bighunnah artinya memasukkan dengan dengung. Apabila ada nun mati atau tanwin bertemu dengan salah satu dari empat huruf idgham bighunnah maka dibaca Idgham Bighunnah. Cara membacanya adalah suara nun sukun atau tanwin dilebur masuk kedalam huruf sesudahnya dengan didengungkan dan ditahan 2 harakat/ketukan.

Contoh Bacaan

Betema	Dua Kalimat	Huruf Idgham Bighunnah	Betema	Kalimat	Huruf Idgham Bighunnah
ي	أخبرني أخبرني Kummenekman	ي	ي	أخبرني أخبرني Fameyya'nal	ي
ن	قوما أكفروا Nadhirun ma'bin	ن	ن	أين تقع أين تقع Innefa'at	ن
م	سبحوا سبحوا Sya'ar-rasmanat hafsanat	م	م	أين تقع أين تقع Minnat I	م
و	سأكرأ وأما كفووا Sakru'at	و	و	أين تقع أين تقع Miw walyyi	و

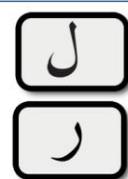


### IDGHAM BILAGHUNNAH

Idgham Bilaghunnah artinya memasukkan huruf tanpa mendengung. Idgham bilaghunnah mempunyai 2 huruf yaitu lam dan ra. Cara membaca Idgham bilaghunnah adalah apabila ada nun sukun atau tanwin yang bertemu dengan lam dan ra maka menjadi hilang karena huruf lam dan ra dimasukkan kedalam huruf sesudahnya dengan bacaan tanpa dengung.

Contoh Bacaan

Betema	Kalimat	Huruf Idgham Bilaghunnah
ل	وللذات	ل
ر	من ركبها	ر



KUIS

## Ayo Kita Berlatih

Mulai



Soal Al Quran Hadis

Question 1 of 10 | Multiple Choice | 10

1. Nun mati atau tanwin bertemu huruf wawu ( و ) adalah . . .

- lqlab
- ikhfa
- idzhar
- Idgham Bighunnah

A.

B.

C.

D.

wondershare  
**Evaluation Copy**  
<http://www.wondershare.com>

Submit

g. Halaman Profil

### PROFIL PENULIS



Nama : Lailatul Istiqamah  
 NIM : 16140056  
 TTL : Tanjung Kemuning, 7 Desember 1998  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
 Motto : "Sebaik-baik manusia adalah mereka yang bermanfaat bagi orang lain"