

Pengaruh Media Pembelajaran *Autoplay Studio* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama

Marhamah^{a,1*}, Hanesty Faradila^{a,2}

^a Universitas Islam Negeri Imam Bonjol, Indonesia

¹ marhamahmpd@uinib.ac.id*

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received: 2 Januari 2023;

Revised: 29 Januari 2023;

Accepted: 5 Februari 2023.

Kata-kata kunci:

Media Pembelajaran;

Autoplay Studio;

Hasil Belajar;

Pendidikan Agama Islam.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan Media *autoplay studio* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest-group design* dengan sistem pengambilan sampel menggunakan *Simple Random Sampling*. Subjek penelitian ini adalah dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen yaitu VIII-2 dan kelas kontrol yaitu VIII-3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan media *autoplay studio* berada pada klasifikasi tinggi, sedangkan hasil belajar kelas kontrol yang tidak menerapkan media *autoplay studio* klasifikasi rendah. Berdasarkan hasil analisis uji yang dilakukan pada software SPSS 22, maka diperoleh sig $\alpha < 0,05$ yaitu 0,000 artinya $0,000 < 0,005$ maka H_a diterima dan H_o ditolak dan T hitung $> T$ table yaitu $6,230 > 1,675$ artinya H_a yang mengatakan terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Autoplay Studio* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kubung diterima dan H_o ditolak.

Keywords:

Instructional Media;

Autoplay Studio;

Learning Outcomes

Islamic Education.

ABSTRACT

The Effect of Autoplay Studio Learning Media on Increasing Learning Outcomes at Junior high school. The purpose of this research is to find out the description of the learning outcomes of the experimental class that applies studio autoplay media to Islamic Religious Education lessons for class VIII SMP Negeri 1 Kubung. The research design used was a pretest-posttest-group design with a sampling system using Simple Random Sampling. The subjects of this study were two classes consisting of an experimental class, namely VIII-2 and a control class, namely VIII-3. The results showed that the learning outcomes of the experimental class that applied studio autoplay media were in the high classification, while the learning outcomes of the control class that did not apply the studio autoplay media were in low classification. Based on the results of the test analysis carried out on SPSS 22 software, it is obtained sig $\alpha < 0.05$, namely 0.000, meaning $0.000 < 0.005$, then H_a is accepted and H_o is rejected and T count $> T$ table, namely $6.230 > 1.675$ meaning H_a says there is an influence of Autoplay Learning Media Studio on Improving Class VIII Islamic Religious Education Learning Outcomes at SMP Negeri 1 Kubung was accepted and H_o was rejected.

Copyright © 2021 (Marhamah & Hanesty Faradila). All Right Reserved

How to Cite : Marhamah, M., & Faradila, H. Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama. *Paidea : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 1–9. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/paidea/article/view/1483>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan secara kultural pada umumnya berada dalam lingkup peran, fungsi dan tujuan yang tidak berbeda. Semuanya hidup dalam upaya menegakkan martabat manusia melalui transmisi yang dimilikinya, terutama dalam bentuk *transfer of knowledge* dan *transfer of values* (Anwar, 2014). Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Menjelaskan Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1, bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam sistem pembelajaran, guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik peserta didik, fasilitas dan sumber daya yang ada, sehingga semuanya dijadikan komponen-komponen dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran. Sebagai implementator guru berperan untuk mengaplikasikan kurikulum yang sudah ada (Sanjaya, 2010; Gultom, 2011). Upaya pembaharuan dalam pendidikan mendorong perkembangan teknologi saat ini. Salah satu bentuk dari perkembangan teknologi dalam pendidikan berupa media pembelajaran. Media merupakan sarana komunikasi yang merujuk pada suatu informasi antara sumber dan penerima. Dengan begitu guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum, yaitu dengan memanfaatkan peralatan teknologi pendidikan yang telah disediakan oleh sekolah (Ernawati, 2022).

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam tergolong rendah sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Peserta didik terlihat pasif, tidak bersemangat bahkan ada yang tertidur dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam latihan-latihan maupun kuis yang diberikan peserta didik juga banyak mendapatkan hasil yang tidak bagus dan peserta didik menyontek dalam latihan atau pun kuis yang sedang berlangsung, yang mana peserta didik tidak memahami materi yang telah disampaikan.

Menghadapi masalah tersebut maka diperlukan solusi agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang baik. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. “Media *Autoplay Media Studio* merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, selain canggih juga banyak digunakan karena lebih mudah dan memiliki kualitas media pembelajaran yang sangat bagus” (Wijaya, 2015). Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam menggunakan media *Autoplay Media Studio* banyak aspek-aspek pembelajaran yang dikembangkan dalam menciptakan alat-alat pendidikan yang baik guna meningkatkan kualitas anak didik sehingga masyarakat Islam yang terdidik tidak tertinggal zaman, dan mampu bersaing dengan perkembangan pendidikan Barat (Ahmad, 2016; Hale, dkk, 2021).

Dalam penelitian ini peneliti mengambil media pembelajaran *Autoplay Studio* dengan alasan dapat menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Ketika disajikan saat pembelajaran akan menarik dan mudah cerna oleh peserta didik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, peserta didik menjadi aktif dan peserta didik mampu menguasai dan mengingat materi pembelajaran dengan baik serta hasil belajar peserta didik dimungkinkan dapat meningkat.

Penelitian pernah dilakukan oleh Entin Suwartin dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Media Studio terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Zakat Fitrah dan Zakat Mal Kelas VIII Di SMP Negeri 46 Palembang Tahun 2017/2018”. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan pembelajaran media autoplay studio terhadap pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *true experimental design*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara angket, observasi dan dokumentasi.

Persamaan antara penelitian Entin Suwartin dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, serta

menggunakan media pembelajaran autoplay studio sebagai variabel bebas. Perbedaan terletak pada media pembelajaran yang digunakan, yang menjadi objek penelitian, teknik pengumpulan data, serta lokasi penelitian.

Metode

Pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan menguji hipotesa dari data-data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Sedangkan jenis dari penelitian ini termasuk kepada penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen*. Desain penelitian ini adalah *pretest posttest control group design*. Adapun waktu penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Sedang tempat penelitiannya dilakukan di SMP Negeri 1 Kubung yang berlokasi di Jln. Tampuniak Selayo Kecamatan Kubung, Kabupaten Solok, Provinsi Sumatera Barat. Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kubung. Sampelnya adalah kelas VIII-2 sebagai kelas eksperimen dan VIII-3 sebagai kelas kontrol dengan menggunakan *Probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampling yang memberi peluang kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Eksperimen*. Dalam ini peneliti menggunakan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random* kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setelah diberikan pretest kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *autoplay studio* sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan alias pembelajaran dengan menerapkan media konvensional. Setelah itu diberikan posttest untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah dilakukan pembelajaran. Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu nilai pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan instrument tes berupa soal objektif sebanyak 20 butir yang digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti peserta didik yang dilakukan sebelum dan sesudah diberikan pelajaran. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan pretest dan posttest pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pretest adalah tes yang dilakukan pada kelompok sebelum diberikan perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui prestasi awal siswa. Posttest adalah tes yang dilakukan kepada kelompok sesudah diberikan perlakuan dan bertujuan untuk mengetahui prestasi siswa setelah perlakuan. Data penelitian hasil belajar kognitif dianalisis secara statistik parametrik yaitu dihitung dengan uji homogenitas dan normalitas, dan uji t. Pengujian tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan pengaruh media *autoplay studio* terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP Negeri 1 Kubung.

Hasil dan Pembahasan

Data hasil pretest

Tabel 1. Skor Pretest Peserta didik

	Kelas eksperimen	Kelas control
Jumlah	1970	1923
Rata-rata	65,53	64,10
Skor Maksimum	88	88
Skor Minimum	12	12

Nilai *pretest* dari kelas eksperimen terletak antara interval 0-70 dan kelas kontrol terletak antara nilai interval 0-70. Rata-rata skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sedikit berbeda, pada kelas eksperimen adalah 65,53, dan pada kelas kontrol adalah 64,10 yang sama-sama berada pada interval 0-70 diklasifikasi sangat rendah. Langkah awal untuk mengklasifikasikan hasil belajar peserta didik peneliti berpedoman kepada kriteria penilaian hasil belajar di SMP N 1 Kubung yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Hasil Belajar.

KKM	Interval	Keterangan
70	91-100	Sangat Tinggi
	81-90	Tinggi
	71-80	Sedang
	0-70	Sangat Rendah

Berikut ini distribusi frekuensi nilai hasil Pretest kelas eksperimen yang berlandaskan tabel 2.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	91-100	0	0
Tinggi	81-90	2	6,8
Rendah	70-80	11	36,6
Sangat Rendah	0-70	17	56,6
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi *pre-test* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 0-70 sebanyak 17 peserta didik dan 70-80 sebanyak 11 peserta didik yang artinya termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Pretest Kelas Kontrol

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	91-100	0	0
Tinggi	81-90	2	0,8
Rendah	71-80	10	3,9
Sangat Rendah	0-70	18	5,3
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi *pre-test* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 0-70 sebanyak 18 peserta didik dan interval 71-80 sebanyak 10 peserta didik. Artinya pada pretest kelas kontrol nilai peserta didik berada di interval rendah dan sangat rendah.

Data Hasil Post test

Nilai hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 5 berikut

Tabel 5. Skor Kemampuan Peserta Didik Melakukan Posttest

	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Jumlah	2356	2030
Rata-rata	78,53	72,33
Skor Minimum	20	20
Skor Maksimum	100	96

Sebagaimana yang dapat dilihat dari tabel di atas, nilai post test dari kelas eksperimen terletak antara 70-85 dan kelas kontrol terletak antara nilai 70-85. Rata-rata skor pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, pada kelas eksperimen adalah 78,53, dan pada kelas kontrol adalah 72,33. Berikut disajikan tabel distribusi frekuensi nilai hasil pretest mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	91-100	7	2,2
Tinggi	81-90	8	2,6
Rendah	71-80	11	3,5
Sangat Rendah	0-70	4	1,8
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi *post-test* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 71-89 sebanyak 11 peserta didik, 91-100 sebanyak 7 peserta didik, 81-90 sebanyak 8 peserta didik dan 0-70 sebanyak 4 peserta didik.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Hasil Posttest Kelas Kontrol

Klasifikasi	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	91-100	0	0
Tinggi	81-90	2	0,8
Rendah	71-80	10	3,9
Sangat Rendah	0-70	18	5,3
Jumlah		30	100%

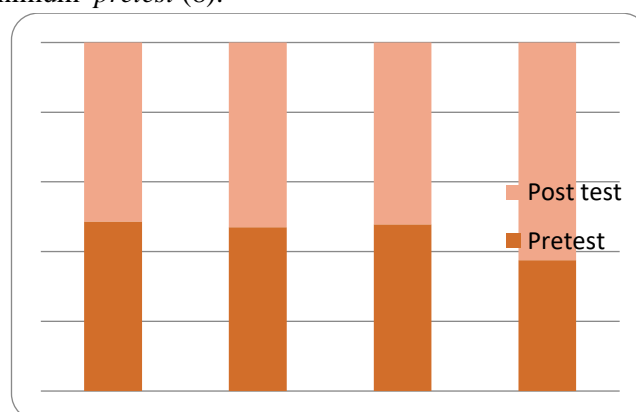
Berdasarkan tabel di atas, frekuensi *post-test* kelas kontrol mayoritas terletak pada interval 71-80 sebanyak 10 peserta didik dan 81-90 sebanyak 2 peserta didik, 0-70 sebanyak 18 peserta didik, dan 91-100 sebanyak 0 peserta didik.

Hasil Belajar Kelas Kontrol

Tabel 8. Data Pretest dan Post Test Kelas Kontrol

	Pretest	Post test
Jumlah	1923	2030
Rata-Rata	64,10	72,33
Skor Maksimum	88	96
Skor Minimum	12	20

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan perbandingan nilai *pretest* dan *post-test* dari kelas kontrol, yang mana rata-rata nilai *post-test* (72,33) sedikit lebih tinggi daripada nilai *pretest* (64,10) sebanyak 8,23 poin. padahal nilai maksimum dari *post-test* (96) jauh lebih tinggi sebanyak 8 poin dibandingkan dengan nilai *pretest* (88), dan nilai minimum dari *post-test* (20) juga berjarak 10 poin dibandingkan nilai minimum *pretest* (8).



Gambar 1. Perbandingan Hasil *Pretest* Dan *Post-Test* Kelas Kontrol

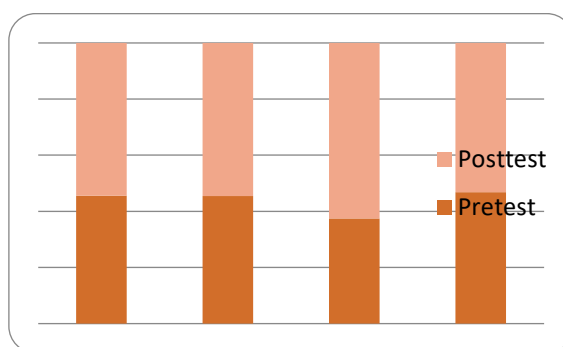
Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa nilai rata-rata kelas pre-test (64,10), bagaimanapun, lebih tinggi dari post-test (72,33).

Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Tabel 9. Data Pretest dan Post Test Kelas Eksperimen

	Pretest	Posttest
Jumlah	1970	2356
Rata-Rata	65,53	78,53
Skor Minimum	12	20
Skor Maksimum	88	100

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan perbandingan nilai *pretest* dan *post-test* dari kelas eksperimen, yang mana rata-rata nilai *post-test* (78,53) lebih tinggi daripada nilai *pretest* (65,53) sebanyak 13,00 poin. Nilai maksimum dari *post-test* (100) jauh lebih tinggi sebanyak 12 poin dibandingkan dengan nilai *pretest* (88), dan nilai minimum dari *post-test* (20) berjarak 8 poin dibandingkan nilai *pre-test* (12).



Gambar 2. Perbandingan Hasil *Pretest* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Grafik di atas dengan jelas menunjukkan bahwa masing-masing dari 30 peserta didik telah mencapai prestasi yang meningkat. Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa nilai rata-rata kelas post-test (78,53), sehingga jauh lebih tinggi dari pre-test (65,53).

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak. Dalam melakukan pengujian hipotesis penelitian, peneliti menggunakan uji t. pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t dapat dilakukan dengan menggunakan program *SPSS (Statistical Package for Social Science)* versi 22. jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan analisis uji t dengan SPSS versi 22, maka diperoleh sig α dalam dua arah atau sig (2-tailed) sebesar = 0,000, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa $0,000 < 0,05$ Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya H_a yang mengatakan terdapat pengaruh media pembelajaran *Autoplay Studio* terhadap Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 1 Kubung diterima dan H_0 ditolak dan $T_{hitung} > T_{table}$ yaitu $38,852 > 1,675$ artinya H_a yang mengatakan terdapat Pengaruh Media Pembelajaran *Autoplay Studio* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kubung diterima dan H_0 ditolak.

Pembahasan. Penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan Media Pembelajaran *Autoplay Studio* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII di SMP Negeri 1 Kubung memiliki hasil belajar yang berbeda. Berdasarkan uraian hasil analisis data serta pengamatan selama penelitian ini, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen peserta didik lebih aktif dibandingkan kelas kontrol. Di kelas eksperimen peserta didik lebih memahami materi tentang “Berperilaku rendah hati, hemat dan hidup sederhana sesuai dengan Al-Quran dan Hadis” sehingga mampu menjawab soal-soal yang diberikan dengan baik di bandingkan kelas kontrol, dikarenakan pada kelas eksperimen pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Media

Pembelajaran *Autoplay Studio* yang menuntut peserta didik aktif dalam proses pembelajaran serta harus berani tampil dalam mengemukakan pendapat sehingga peserta didik dapat memahami dan menangkap dengan baik pembelajaran yang disajikan dengan menggunakan media ini. Sedangkan kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan media konvensional, sehingga pembelajaran hanya terpusat pada pendidik dan peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik banyak yang tidak memahami materi dengan baik yang dibuktikan dengan hasil *posttest* yang mana masih banyak peserta didik kelas kontrol yang memperoleh nilai rendah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi “Berperilaku rendah hati, hemat dan hidup sederhana sesuai dengan Al-Quran dan Hadis”.

Perbedaan ini terjadi karena tindakan yang diberikan berbeda. Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan Media Pembelajaran *Autoplay Studio* pada kelas eksperimen sedangkan di kelas kontrol dengan model konvensional yaitu dengan metode ceramah. Pembelajaran melalui penerapan Media Pembelajaran *Autoplay Studio* merupakan salah satu cara membelajarkan peserta didik agar aktif, bersemangat, dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, tidak hanya terpaku pada pendidik saja. Pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga dituntut untuk berani dalam mengemukakan pendapat, dan yang paling utama media pembelajaran ini termasuk media pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada peserta didik, karena media ini merupakan salah satu cara yang cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memberikan hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebagai berikut: pertama, gambaran hasil *pretest* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 0-70 berjumlah 17 pada taraf 56,6% diklasifikasi sangat rendah, dan pada interval 71-80 berjumlah 11 pada taraf 36,6%, jika dijumlahkan maka diperoleh rata-rata (*mean*) hasil *pretest* kelas eksperimen adalah 65,53 dan berada pada klasifikasi sangat rendah dengan interval 0-70. Dapat disimpulkan mayoritas peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 70. Setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media autoplay studio dilakukan *posttest* diperoleh, Gambaran hasil belajar *posttest* hasil kelas eksperimen frekuensi pada interval 0-70 berjumlah 4 peserta didik pada taraf 1,8% diklasifikasi sangat rendah, pada interval 71-80 berjumlah 11 peserta didik pada taraf 3,5% diklasifikasi sedang, pada interval 81-90 berjumlah 8 peserta didik pada taraf 2,6% diklasifikasi tinggi, dan pada interval 91-100 berjumlah 7 peserta didik pada taraf 2,2% diklasifikasi sangat tinggi, jika dilakukan penjumlahan diperoleh rata-rata (*mean*) kelas eksperimen 78,53 pada interval 71-80 dengan klasifikasi sedang. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dan peserta didik mayoritas memperoleh nilai diatas KKM yaitu 70.

Kedua, gambaran hasil belajar *pretest* kelas kontrol mayoritas hasil belajar peserta didik terletak pada interval 0-70 berjumlah 18 pada taraf 5,3% diklasifikasi sangat rendah, dan pada interval 71-80 berjumlah 10 pada taraf 3,9%, jika dijumlahkan maka diperoleh rata-rata (*mean*) hasil *pretest* kelas eksperimen adalah 64,10 dan berada pada klasifikasi sangat rendah dengan interval 0-70. Dapat disimpulkan mayoritas peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 70. Setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media media konvensional. dilakukan *posttest* diperoleh hasil belajar di kelas kontrol terletak pada interval 0-70 berjumlah 7 peserta didik pada taraf 2,4,% diklasifikasi sangat rendah, pada interval 71-80 berjumlah 20 peserta didik pada taraf 6,% diklasifikasi sedang, pada interval 81-90 berjumlah 2 peserta didik pada taraf 0,8% diklasifikasi tinggi, dan pada interval 91-100 berjumlah 2 peserta didik pada taraf 0,8% diklasifikasi sangat tinggi, jika dilakukan penjumlahan diperoleh rata-rata (*mean*) kelas eksperimen 72,33 pada interval 71-80 dengan klasifikasi sedang. Dapat disimpulkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik kelas kontrol dan peserta didik mayoritas memperoleh nilai diatas KKM yaitu 70.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung diperoleh perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebagai berikut: gambaran hasil belajar kelas eksperimen yang menerapkan media *autoplay studio* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 1 Kubung. Gambaran hasil *pretest* kelas eksperimen mayoritas terletak pada interval 0-70 berjumlah 17 pada taraf 56,6% diklasifikasi sangat rendah, dan pada interval 71-80 berjumlah 11 pada taraf 36,6%, jika dijumlahkan maka diperoleh rata-rata (*mean*) hasil *pretest* kelas eksperimen adalah 65,53 dan berada pada klasifikasi sangat rendah dengan interval 0-70. Dapat disimpulkan mayoritas peserta didik memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 70. Setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media *autoplay studio* dilakukan *posttest* diperoleh, gambaran hasil belajar *posttest* hasil kelas eksperimen frekuensi pada interval 0-70 berjumlah 4 peserta didik pada taraf 1,8% diklasifikasi sangat rendah, pada interval 71-80 berjumlah 11 peserta didik pada taraf 3,5% diklasifikasi sedang, pada interval 81-90 berjumlah 8 peserta didik pada taraf 2,6% diklasifikasi tinggi, dan pada interval 91-100 berjumlah 7 peserta didik pada taraf 2,2% diklasifikasi sangat tinggi, jika dilakukan penjumlahan diperoleh rata-rata (*mean*) kelas eksperimen 78,53 pada interval 71-80 dengan klasifikasi sedang. Dari pemaparan di atas diperoleh kesimpulan yaitu pembelajaran yang menggunakan media *autoplay studio* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Kubung. Penggunaan media pembelajaran *autoplay studio* dapat dipergunakan kedepannya untuk memvariasikan media dalam proses pembelajaran agar menciptakan suasana yang menyenangkan dan peserta didik lebih aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya. Agar peneliti berikutnya bisa memperbaiki lagi dan dapat melanjutkan penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

Referensi

- Anwar, S. (2014). *Desain Pendidikan Agama Islam Konsepsi dan Aplikasinya dalam Pembelajaran di Sekolah*, Yogyakarta : Idea Press Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Garfindo Perasada.
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Beni, A. S. dan Hasan, B. (2016). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bandung : Pustaka Setia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dahlan, M.D. (1994). *Model-model Mengajar*. Bandung: Diponegoro.
- Ernawati, dkk. (2022). *Skripsi: Perancangan Bahan Ajar Berbasis Media Pembelajaran Autoplay Media Studio 8.5 Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Kelas IX SMP Negeri 5 Muara Batang Gadis*. Jakarta : Institut Pendidikan Tapanuli Selatan.
- Gultom, A. F. (2011). *Guru Bukan Buruh*. Malang: Servaminora.
- Gultom, Andri, "Pendidik Hebat dan Kesaksian yang Melampauinya," Researchgate, 2023<https://www.researchgate.net/publication/370398013_Pendidik_Hebat_dan_Kesaksian_yang_Melampauinya>
- Hale, C. B., Wadu, L. B., & Gultom, A. F. (2021). Keterlibatan Warga Negara Dalam Pembangunan Berkelanjutan Untuk Mewujudkan Lingkungan Yang Bersih. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(12).
- Misbahul Munir, Tentang *Autoplay Media Studio*, (Indonesia, 2012), (Online), <http://munirarber.co.id>
- Nara, H dan Eveline S. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Pratiwi, A. S., & Musfiroh, T. (2014). *Pengembangan Media Game Digital Edukatif untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama*. LingTera, 1(2).
- Rahmat. (2003). *Memfaatkan Permainan Bagi Pendidikan Emosional*, Dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Islam: Kajian Tentang Konsep, Problem dan Prospek Pendidikan Islam, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah UIN Kalijaga Yogyakarta.
- Ramayulis. (2005). *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Sutjipto, B dan Cecep, K. (2011). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Sanjaya, W. (2010). *Perencanaan dan desain Sitem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Wijaya, I dan Lusya, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran autoplay studio pada mata pelajaran perekayasa sistem audio di smk negeri 3 surabaya*. (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 04 Nomor 03).