

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting dalam hidup manusia, sehingga dalam hal ini setiap manusia berhak mendapatkan sebuah pendidikan dengan harapan manusia dapat berkembang didalamnya, secara umum pendidikan memiliki arti sebagai proses pengembangan tiap individu dengan tujuan untuk hidup serta melangsungkan kehidupan.¹ Berkualitasnya pendidikan tentu tidak terlepas dari peran seorang guru karena, guru merupakan salah satu pelaksana dalam sebuah pendidikan yang memiliki pengaruh besar dalam terlaksananya pendidikan disamping peserta didik dan komponen-komponen pendidikan lainnya. Guru berperan sebagai motivator dalam pembelajaran selain itu guru juga berperan sebagai fasilitator.

Dengan demikian sebagai seorang guru dituntut untuk bisa mendesain pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik atau siswa agar termotivasi dalam belajar tidak merasa bosan dan monoton. Semakin berjalannya waktu, perkembangan teknologi juga semakin pesat yang menjadikan sebuah tantangan bagi guru, yang mana guru harus mampu beradaptasi dengan teknologi yang berkembang dalam dunia pendidikan. Pengaruh adanya teknologi juga memberikan dampak positif dalam dunia

¹ Nizmah Maratos Soleha. Yayan Alpian, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Duke Law Journal* 1, no. 1 (2019) hlm 66–72.

pendidikan serta dapat memberikan perubahan dalam proses kegiatan pembelajaran.²

Selain sebagai tantangan adanya teknologi juga sebagai tuntutan bagi seorang guru, disamping menggunakan teknologi sebagai penunjang pembelajaran seorang guru juga dituntut mengembangkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang belum pernah ada atau belum pernah tersedia. Dengan adanya teknologi sebagai penunjang pembelajaran penentuan penggunaan media yang tepat sangat diperlukan. Sebagaimana pernyataan Trianto yang menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.³

Dengan demikian guru harus mampu memberikan dorongan kepada peserta didik agar memiliki motivasi yang tinggi dalam proses pembelajaran dengan memberikan media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik lebih termotivasi. Richard I. Arends menyatakan bahwa motivasi adalah proses yang merangsang perilaku atau membangkitkan diri untuk mengambil tindakan.⁴ Maksudnya, seseorang dapat dikatakan memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu apabila cenderung dapat memberikan perhatian khusus serta merasa senang terhadap sesuatu yang dijadikan objek sehingga hasil belajar dapat diperoleh dengan hasil yang baik.

² Ana Maritsa et al., "Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan," *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2021): 91–100, <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2>. halm 303.

³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm 51.

⁴ Richard I. Arends, *Learning to Teach: Sixth Edition. The McGraw-Hill Companies: Connect Learn Succeed* (New York: Mc Graw Hill Companies, 2004), hlm 141.

Motivasi menjadi faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara efektif dalam belajar. Salah satu bentuk media pembelajaran dengan basis *ICT* yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran sehingga siswa memiliki motivasi yang penuh terhadap suatu materi yang diberikan pendidik atau guru yaitu *Software Autoplay*.⁵ *Autoplay Media Studio* merupakan salah satu jenis software yang mengintegrasikan lebih dari satu media seperti teks, audio berupa musik atau suara, visual berupa gambar, audio visual berupa video dan flash dalam presentasi yang dibuat.⁶

Selain itu, hasil belajar menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran. Hasil belajar merupakan output dari proses belajar yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Ketika motivasi belajar siswa rendah, hal ini akan berdampak langsung pada penurunan hasil belajar.⁷

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk. Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan akhlak peserta didik melalui pemahaman terhadap ajaran-ajaran Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membaca dan menghafal ayat-ayat suci, tetapi juga

⁵ Abdul Qalam Muntaha Arsad Bahari, Wahyu Hidayat, "Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran," *Proceeding Biology Education Conference* 15 No.1 (2018) hlm 395.

⁶ Firmansyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay Media Studio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X Di Man 1 Lampung Utara," *Skripsi* (n.d.).

⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaj Rosdakarya, 2010), hlm 3.

mengarahkan mereka untuk memahami makna, kandungan, serta mengamalkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya dalam kehidupan sehari-hari.

Al-Qur'an dan Hadits berfungsi sebagai pedoman hidup umat Islam serta menjadi sumber utama dalam hukum Islam. Di dalamnya memuat berbagai aspek kehidupan, seperti ibadah, muamalah, akhlak, dan aturan sosial kemasyarakatan. Dengan demikian, melalui pembelajaran Al-Qur'an Hadits, diharapkan peserta didik dapat membentuk pola pikir dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam serta mampu menerapkannya secara nyata dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru bidang studi Al-Qur'an Hadits dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MTSN 6 Nganjuk, terdapat beberapa masalah yaitu sebagian besar siswa kelas VII kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang diberikan guru. Banyak siswa yang terlihat kurang antusias, kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran yang diberikan guru serta hasil belajar menurun di tandai dengan turunnya nilai rata-rata penilaian tengah semester.⁸

Proses pembelajaran yang telah dilakukan guru selama pembelajaran dirasa kurang efektif sehingga menjadikan salah satu faktor motivasi siswa menurun, hal ini dikarenakan model pembelajaran yang dilakukan guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang mana dalam proses pembelajaran guru dalam menyampaikan materi masih

⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Bu Emmy Rif'atus Sholihah S.Ag (Guru Al-Qur'an Hadits) pada hari Minggu, 18 September 2023, pukul 16.03

menggunakan metode ceramah dan menggunakan media papan tulis dalam mengajar.

Terlebih lagi ketersediaan sarana prasarana yang ada di MTSN 6 Nganjuk yang masih minim dilihat dari ketidak merataan media pendukung dalam pembelajaran yang masih terbatas. Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan tersebut, peneliti ingin menguji penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits.

Penelitian I Ketut Puspayoga Ariana (2022) fokus penelitiannya pada jenjang Sekolah Dasar pada kelas VI SD 2 Belantih pada materi sifat-sifat cahaya, penelitian Laili Nur Affida (2020) fokus penelitiannya pada jenjang Madrasah Aliyah pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. penelitian Marhamah dan Hanesty Faradil (2023) fokus penelitiannya pada jenjang Sekolah Menengah Pertama pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP N 1 Kubung. penelitian Firza Eriska dkk (2023) fokus penelitiannya pada jenjang Sekolah Dasar pada mata pelajaran PAI di kelas II SDN 04 Balimbing. Penelitian Hadi Gunawan Sakti dan Endah Resnandari Puji Astuti (2021) fokus penelitiannya pada jenjang Sekolah Menengan Pertama (SMP) pada mata pelajaran IPA terpadu kelas VIII SMPN 3 Sakra Timur.

Jadi, peneliti ingin menguji media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (MTS). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi dan Hasil

Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII. Oleh sebab itu, peneliti memiliki ketertarikan untuk membahas mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di MTSN 6 Nganjuk”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah motivasi dan hasil belajar siswa yang diberi media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk ?
2. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk?
3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motivasi dan hasil belajar siswa yang diberi media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran

Al-Qur'an Hadits Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa atau peserta didik, untuk mempermudah siswa atau peserta didik dalam memahami materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits.
2. Bagi madrasah atau sekolah, untuk mengembangkan kualitas pembelajaran pada peserta didik dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits agar dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Bagi peneliti, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif *Autoplay* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di Madrasah Tsanawiyah Negeri 6 Nganjuk.

E. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu dan karya-karya sebelumnya, memang telah dilakukan penelitian yang membahas tentang media pembelajaran interaktif *Autoplay*. Penelitian yang dilakukan peneliti sekarang berbeda dengan penelitian terdahulu. Yang mana dalam penelitian ini, peneliti lebih terfokus pada sebuah karya tulis yang lebih spesifik mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Autoplay* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VII di MTSN 6 Nganjuk”**.

1. Penelitian yang ditulis oleh I Ketut Puspayoga Ariana Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja pada tahun 2022 "*Pengaruh Hasil Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Autoplay Terhadap Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Pada Materi Sifat-sifat Cahaya Siswa Kelas IV SD*". Penelitian ini terfokus pada mengembangkan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *autoplay* terhadap literasi sains dan kemampuan kognitif pada materi sifat-sifat cahaya siswa kelas IV SD. Dengan hasil efektifitas aktivitas pembelajaran berdasarkan uji manova pada aplikasi SPSS diperoleh signifikan kelompok sebesar 0,000 dan lebih rendah dari 0,05⁹.
2. Penelitian yang ditulis oleh Laili Nur Affida Jurusan Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020 "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Autoplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban. Diperoleh nilai t hitung sebesar 3.123 dan dengan nilai signifikansi sebesar 0.003 sehingga dapat disimpulkan bahwa $0.003 <$

⁹ I Ketut Puspayoga Ariana, "*Pengaruh Hasil Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Autoplay Terhadap Literasi Sains Dan Kemampuan Metakognitif Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Siswa Kelas IV SD*". (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2022).

0.05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Adanya pengaruh yang rendah terhadap terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban karena besarnya R adalah 0.379 yang berada pada rentang interpretasi koefisien korelasi 0.20-0.399¹⁰.

3. Penelitian yang ditulis oleh Salsabilla Rizkya Ananda Ismail jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda 2023 "*Pengaruh Media Interaktif Autoplay Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Samarinda. Berdasarkan uji N-Gain diperoleh rata-rata peningkatan kelas eksperimen sebesar 64,2%, sedangkan peningkatan rata-rata kelas control sebesar 21%. Dengan demikian uji-t menunjukkan bahwa H_a diakui dengan nilai-t adalah 8,702 dengan sig 0,000, nilai ini dibawah 0,05. Sehingga dapat disimpulkan media interaktif Autoplay berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan pengaruh 7, 144 dimana nilai ini termasuk dalam kriteria tinggi¹¹.
4. Penelitian yang ditulis oleh Firza Erisa dkk "*Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran PAI*

¹⁰ Laili Nur Affida, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di MAN 2 Tuban*". (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2020).

¹¹ Salsabilla Rizkya Ananda Ismail, "*Pengaruh Media Interaktif Autoplay Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda*". (Universitas Islam Negeri Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda, 2023).

dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Autoplay. Dengan menggunakan metode penelitian dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Diperoleh dengan rata-rata 0,847 berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Autoplay dapat digunakan untuk pembelajaran¹².

5. Penelitian yang ditulis oleh Marhamah dan Hanesty Faradila “*Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama*” 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

¹² Firza Erisa et al., “Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran PAI Dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar,” *Fondatia* 7, no. 1 (2023): 123–35, <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3066>.

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 ditolak¹³.

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan beberapa penelitian dahulu dan karya diatas adalah peneliti ingin mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Autoplay* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Al-Qur'an Hadits kelas VII di MTSN 6 Nganjuk.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1.	I Ketut Puspaya Ariana (2022)	<i>Pengaruh Hasil Pengembangan Aktivitas Pembelajaran interaktif Autoplay Terhadap Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Pada Materi Sifat-sifat Cahaya Siswa Kelas IV S</i>	Variabel bebas menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Autoplay</i>	Variabel terikatnya literasi sains dan kemampuan metakognitif pada materi sifat-sifat cahaya kelas IV jenjang Sekolah Dasar (SD)	Hasil efektifitas aktivitas pembelajaran berdasarkan uji manova pada aplikasi SPSS diperoleh signifikan kelompok sebesar 0,000 dan lebih rendah dari 0,05
2.	Laili Nur Affida (2020)	<i>Pengaruh Penggunaan Media</i>	Variabel bebas menggunakan	Variabel terikatnya motivasi	Diperoleh nilai t hitung

¹³ Marhamah Marhamah and Hanesty Faradila, "Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Di Sekolah Menengah Pertama," *Paidea : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia* 3, no. 1 (2023): 1–9, <https://doi.org/10.56393/paidea.v3i1.1483>.

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
		<i>Pembelajaran Interaktif Autoplay Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 2 Tuban</i>	an media pembelajaran interaktif <i>Autoplay</i>	belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits Fokus Penelitian pada jenjang Madrasah Aliyah (MA)	sebesar 3.123 dan dengan nilai signifikansi sebesar 0.003 sehingga dapat disimpulkan bahwa $0.003 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima
3.	Salsabilla Rizkya Ananda Ismail (2023)	<i>Pengaruh Media Interaktif Autoplay Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Samarinda</i>	Variabel bebas menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Autoplay</i>	Variabel terikatnya Hasil belajar Fokus penelitian jenjang SMP kelas VIII	Diperoleh peningkatan kelas eksperimen sebesar 64,2%, sedangkan peningkatan rata-rata kelas control sebesar 21%. Dengan demikian uji-t menunjukkan bahwa H_a diakui dengan nilai-t adalah 8,702 dengan sig 0,000, nilai ini dibawah 0,05 Sehingga dapat disimpulkan media interaktif

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
					<i>Autoplay</i> berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan pengaruh 7,144 dimana nilai ini termasuk dalam kriteria tinggi
4.	Firza Erisa dkk (2023)	<i>Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Autoplay Dalam Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Untuk Sekolah Dasar</i> ”.	Variabel bebas menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Autoplay</i>	Fokus penelitiannya pada mata pelajaran PAI dan Budi pekerti jenjang Sekolah Dasar (SD) Metode penelitian dengan model ADDIE	Diperoleh dengan rata-rata 0,847 berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif <i>Autoplay</i> dapat digunakan untuk pembelajaran
5.	Marhamah dan Hanesty Faradila (2023)	<i>Pengaruh Media Pembelajaran Autoplay Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Sekolah Menengah Pertama</i>	Variabel bebas menggunakan media pembelajaran interaktif <i>Autoplay</i>	Fokus Penelitian pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII Pada pembelajaran Pendidikan	diperoleh $\text{sig } \alpha < 0,05$ yaitu 0,000 artinya $0,000 < 0,005$ maka H_0 diterima dan H_0 ditolak dan T hitung $> T$ table yaitu 6,230 $> 1,675$

No	Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil
				Agama Islam	artinya Ha yang mengatakan terdapat Pengaruh Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kubung diterima dan Ho ditolak yang mengatakan terdapat Pengaruh Media Pembelajaran <i>Autoplay</i> Studio Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Kubung diterima dan Ho ditolak

F. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medium” yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.¹⁴ Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) media merupakan suatu hal atau berbagai bentuk tertentu yang dapat dipergunakan sebagai penyaluran suatu informasi.¹⁵ Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat berupa fisik ataupun suatu teknis yang berperan dalam proses pembelajaran sehingga mampu membantu guru serta mempermudah dalam penyampaian materi pada peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.¹⁶

2. Autoplay

Autoplay merupakan sebuah perangkat lunak yang mampu digunakan sebagai pembuatan media atau aplikasi interaktif dengan cepat serta mampu diintegrasikan dengan berbagai tipe media misalnya dengan koneksi *database*, *web* interaktif, gambar, suara, video serta *flash* dan masih banyak lagi kedalam *project*.¹⁷

¹⁴ Talizaro Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103, <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.

¹⁵ M.Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm 11.

¹⁶ Steffi Adam and Muhammad Taufik Syastra, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam” | *Computer Based Information System Journal*,” *CBIS Journal* 3, no. 2 (2015) hlm 1–13.

¹⁷ H. M. Maskam, Marta Putra Dinata, and Armin Subhani, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Autoplay Media Studio 8.5 Pada Materi Gejala-Gejala Di Atmosfer Dan Hidrosfer,” *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi* 4, no. 1 (2020): 11–21, <https://doi.org/10.29408/geodika.v4i1.1891>.

Media *Autoplay* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Autoplay Media Studio 8* di mana yang akan diterapkan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan tema Hukum Bacaan di MTSN 6 Nganjuk. Pada penelitian ini penggunaan media *Autoplay Media Studio 8* yang terfokuskan pada pengintegrasian antara media seperti gambar, teks, suara kedalam presentasi yang dibuat.

3. Motivasi belajar

Motivasi belajar adalah segala usaha yang berasal dari dalam individu yang dapat menimbulkan suatu kegiatan belajar serta mampu menjamin dalam kelangsungan kegiatan belajar dan memberi arah dalam kegiatan-kegiatan belajar sehingga dapat tercapainya tujuan sesuai dengan yang diharapkan.¹⁸ Menurut Stagner motivasi pada manusia dapat dibedakan menjadi tiga bagian pertama, motivasi biologis yang berbentuk primer yang dapat menggerakkan kekuatan seseorang yang timbul akibat dari kebutuhan organik misalnya lapar, haus. Kedua motivasi emosi didasarkan pada keadaan seseorang yang mendorong untuk bertindak laku misalnya rasa takut, dan marah. Ketiga, motivasi nilai dan minat maksudnya seseorang mampu bertindak laku sesuai dengan nilai dan minat yang dimilikinya yang mana nilai dan minat dijadikan sebagai motivasi seseorang untuk bertindak laku.¹⁹

¹⁸ Beatus Mendelson Laka, Jemmi Burdam, and Elizabet Kafiar, "Role of Parents in Improving Geography Learning Motivation in Immanuel Agung Samofa High School," *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 2 (2020): 69–74, <https://doi.org/10.47492/jip.v1i2>. hlm 51.

¹⁹ Sardiman AM, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rajawali Press, 2016), hlm 73.

Berdasarkan dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Autoplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits adalah proses penerapan media pembelajaran interaktif paada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits dengan menggunakan *Autoplay* studio versi 8.0 dan untuk mengetahui seberapa pengaruhnya penggunaan media tersebut terhadap motivasi belajar siswa.

4. Hasil Belajar

Menurut Abdurrahman hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang di capai anak setelah proses belajar.²⁰ Menurut Catharina Tri Anni menyatakan hasil belajar ialah suatu perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami proses atau aktivitas belajar. Hasil belajar juga dapat dimaknai sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar dalaksanakan. Adapun hasil belajar biasanya diacukan pada tercapainya suatu tujuan pembelajaran.²¹

²⁰ Oemar Hamalik, *Metode Mengajar Dan Kualitas Belajar* (Bandung: taasitua, 2004)., hlm 38.

²¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif, Cet K3-8* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)., hlm 210.