

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
MENGUNAKAN APLIKASI *AUTORUN PRO  
ENTERPRISE II* PADA MATA PELAJARAN PAI  
KELAS VIII DI SMP**

**Skripsi**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan*



Oleh

**KHASNUL HUSNAH**

NIM. 16004110

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2020**

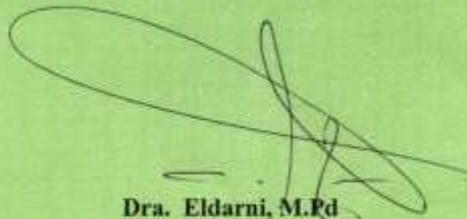
**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN  
APLIKASI *AUTORUN PRO ENTERPRISE II* PADA MATA PELAJARAN  
PAI KELAS VIII DI SMP**

Nama : Khasnul Husnah  
Nim : 16004110/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

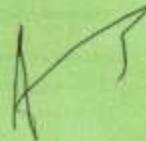
Padang, 17 Agustus 2020

**Disetujui Oleh :  
Pembimbing**



**Dra. Eldarni, M.Pd  
NIP. 196101161987032001**

**Ketua Jurusan KTP FIP UNP**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd  
NIP. 198301262008122002**

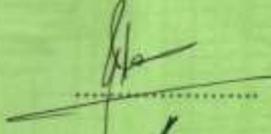
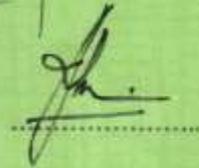
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan  
Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi  
*Autorun Pro Enterprise II* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di  
SMP  
Nama : Khasnul Husnah  
NIM/BP : 16004110/2016  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP. 196101161987032001	
Anggota	: Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D NIP. 195805171985032001	
Anggota	: Drs. Azman, M.Si NIP. 195709191980031004	

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khasnul Husnah  
NIM/BP : 16004110/2016  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi  
*Autorun Pro Enterprise II* Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di  
SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 17 Agustus 2020  
Saya Yang Menyatakan



**Khasnul Husnah**  
NIM. 16004110

## ABSTRAK

**Khasnul Husnah. 2020. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprice II* pada mata pelajaran PAI kelas VIII di SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Pada pembelajaran PAI kelas VIII tingkat SMP, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran kegiatan lebih terfokus pada guru sebagai sumber utama, dan peminjaman buku paket dari pustaka siswa hanya mencatat dan mendengarkan guru di kelas. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprice II* dapat membantu siswa dalam memahami pesan materi pembelajaran yang mandiri dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria kelayakan media, materi dan praktis pada kelas VIII di SMP Negeri 7 Pariaman. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research & Development* (R & D).

Berdasarkan hasil penilaian ketepatan materi dari guru mata pelajaran PAI di SMP Negeri 7 Pariaman dan ahli media yaitu dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP yakni, terdapat penilaian validasi materi oleh guru mata pelajaran dengan kesesuaian materi memperoleh rata-rata dari validator sejumlah 3,66 dengan nilai validitas 91,6% dengan kategori "**sangat tepat**". Hasil validasi media terdapat dua validator yang dilakukan dengan kategori valid dan aspek media memperoleh nilai dari validator I sebesar 3,92 dengan nilai validitas 98,0 dan validator II sebesar 3,84 dengan nilai validitas 96,1 dengan kategori valid. Aspek media memperoleh presentase dari validator sebesar 97,5%. Dari nilai tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah dikriteriakan "**sangat tepat**" Analisis praktikalitas dari instrumen dengan angket respon siswa SMPN 7 Pariaman berkaitan dengan kepraktisan penggunaan media pembelajaran yang telah dibuat memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,9. Sehingga dapat diketahui hasil dari praktikalitas penelitian yang dilaksanakan di SMPN 7 Pariaman memiliki kategori "**sangat praktis**" dengan nilai praktikalitas 97,5%.

**Kata Kunci** : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Mata Pelajaran PAI, *Autorun Pro Enterprice II*, Kelas VIII SMP.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* Pada Mata Pelajaran PAI kelas VIII di SMP”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd., selaku pembimbing yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd., selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra. Zuwirna, M.Pd. Ph.D selaku penguji I yang senantiasa memberikan arahan dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Azman M.Si. selaku penguji II yang selalu mengarahkan penulis untuk lebih baik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan bekal ilmu dan wawasannya selama perkuliahan.

6. Bapak Nofri Hendri, S.Pd M.Pd dan Ibu Novrianti, S.Pd. M.Pd. yang telah berkenan menjadi validator media dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Muhamad Hanafi SP.dI yang telah berkenan menjadi validator materi dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu dan ayah yang telah membiayai dan berdoa serta berjuang untuk keberhasilan anak-anaknya.
9. Kakak, adik serta saudara-saudara yang mendukung dan menyemangati satu persatu.
10. Sahabat dan teman-teman Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang senasib seperjuangan.
11. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2020

Khasnul Husnah

Nim. 16004110

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Spesifikasi Produk .....	7
F. Manfaat Pengembangan.....	9
G. Pentingnya Pengembangan.....	10
H. Asumsi Keterbatasan Pengembangan.....	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	12
2. Fungsi Media Pembelajaran .....	13
3. Peran Media Pembelajaran .....	14
4. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	15
5. Karakteristik Media Pembelajaran .....	16

B. Multimedia Interaktif.....	17
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	17
2. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	18
3. Format Multimedia Pembelajaran.....	19
4. Prosedur Umum Pembuatan Multimedia Pembelajaran.....	20
C. Validitas Dan Praktikalitas.....	20
1. Validitas.....	20
2. Praktikalitas.....	23
D. Autorun Pro Enterprice II.....	24
1. Mengenal Autorun Pro Enterprice II.....	24
2. Fitur Yang Terdapat Di Dalam Autorun Pro Enterprice II.....	24
3. Keunggulan Dari Autorun Pro Enterprice II.....	26
4. Menyiapkan Lembar Kerja.....	26
5. Cara Pengaturan Tampilan.....	27
E. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.....	29
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	29
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	30
3. Fungsi Pendidikan Agama Islam.....	31
4. Materi Pendidikan Agama Islam.....	31
F. Peran Kawasan Teknologi Pembelajaran Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Pai.....	34
G. Kerangka Konseptual.....	37
H. Penelitian Yang Relevan.....	38
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	40
A. Jenis penelitian.....	41

B. Model pengembangan.....	41
C. Prosedur pengembangan.....	43
1. Tahap perencanaan .....	44
2. Pengembangan produk awal .....	44
3. Validasi dan revisi .....	45
4. Uji coba lapangan .....	46
5. Produk akhir.....	47
D. Uji Coba Produk .....	47
E. Subjek Uji Coba .....	47
F. Instrument pengumpulan data .....	48
G. Teknik Analisis Data .....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
A. Hasil pengembangan .....	58
B. Analisis data .....	65
C. Pembahasan .....	78
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi penilaian ahli materi dan ahli media .....	51
Table 2. Kisi-kisi instrumen angket siswa .....	54
Tabel 3. Hasil Penilaian validator Ahli Media I.....	65
Tabel 4. Hasil Penilaian validator Ahli Media II .....	67
Tabel 5. Hasil Penilaian validator Ahli Media I.....	68
Tabel 6. Hasil Penilaian validator Ahli Media II .....	69
Tabel 7. Rekap hasil uji validitas dari 2 validator ahli media.....	70
Tabel 8. Persentase kevalidan multimedia interaktif pada aspek media oleh dua orang validator .....	71
Tabel 9. Hasil Penilaian kelayakan atau validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 10. Revisi Produk Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi Autorun Pro Enterprice II oleh dua orang validator .....	73
Tabel 11. Perhitungan Uji Coba Praktikalitas Pada Siswa .....	76
Tabel 12. Hasil Data Uji Praktikalitas Pada Siswa .....	78
Tabel 13. Hasil uji validitas materi dan media secara keseluruhan .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan program <i>Autorun Pro Enterprise II</i> .....	27
Gambar 2. <i>Name</i> dan <i>value</i> untuk pengaturan tampilan .....	28
Gambar 3. <i>Menu toolbar</i> .....	28
Gambar 4. <i>Project</i> .....	29
Gambar 5. Prosedur penelitian pengembangan media model Brog & Gall .....	43
Gambar 6. Tampilan halaman utama Aplikasi <i>Autorun Pro Enterprise II</i> .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchart .....	88
lampiran 2. Storiboard .....	89
Lampiran 3. Dokumentasi.....	106
Lampiran 4. Silabus .....	114
Lampiran 5. Surat penugasan .....	125
Lampiran 6. Angket ahli materi .....	127
Lampiran 7. Angket ahli media.....	130
Lampiran 8. Angket praktikalitas.....	137

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol berupa *cursor* yang dapat dioperasikan pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki. Dikatakan multimedia karena media ini merupakan kombinasi gabungan dari komponen berupa audio, video, grafis, soal tes dan lain-lain. Berbeda halnya dengan media pembelajaran di sekolah yaitu media cetak berupa buku teks, buku teks agar dapat digunakan dan dipahami siswa harus dijelaskan terlebih dahulu maksud dan tujuan dari isi buku oleh guru yang mengajar baru siswa mengerti, dan latihan pun harus ditulis dan dikerjakan di buku latihan lalu diperiksa oleh guru. Proses pembelajaran belum berjalan dengan baik dan media yang digunakan belum bervariasi tampilannya, sehingga kurangnya minat siswa untuk belajar mandiri. Dalam peran media yang pemanfaatannya digunakan sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi proses belajar. Semakin konkret pembelajaran maka akan semakin efektif dan tujuan pembelajaran pun tercapai. Sedangkan multimedia interaktif mampu mengoreksi sendiri hasil yang diperoleh siswa melalui evaluasi, dan siswa mampu belajar secara individu ataupun kelompok. Penulis melakukan observasi guna untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung serta mencari tau kebutuhan perangkat apa saja yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

berdasarkan pengamatan penulis pada mata pelajaran (PAI) dengan bapak Hanafi di kelas VIII SMPN 7 Pariaman Pada saat PLK periode ( juli- desember 2019) dan disini penggunaan media yang digunakan masih berupa papan tulis dengan mengandalkan buku pegangan seperti buku paket yang dipinjam melalui perpustakaan sebagai sarana pembelajaran, dan diselingi dengan penggunaan proyektor/LCD untuk menayangkan video dan karton bergambar untuk kuis. Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) semester genap membahas mengenai makanan dan minuman yang halal dan yang haram, Sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Bani Abbasiyah, hidup sehat dengan makanan dan minuman yang halal serta bergizi. Pada observasi pengamatan peneliti tampak pada saat proses pembelajaran peserta didik masih saja tidak fokus terhadap materi pembelajaran yang dijelaskan.

Terdapat permasalahan atau fenomena yang terjadi terkait dengan pembelajaran di kelas yaitu kegiatan lebih terfokus pada guru sebagai sumber utama, yang mana guru hanya menerangkan pembelajarn, siswa hanya mencatat dan mendengarkan guru di kelas. Proses pembelajaran pun berdampak kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa, dan siswa dengan sumber belajar. Dengan demikian adanya kendala tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media pembelajaran interaktif sebagai salah satu komponen pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan pemaparan di atas maka penyediaan media pembelajaran yang merupakan salah satu komponen pembelajaran adalah menggunakan

Multimedia Interaktif yang dikembangkan menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II*, ini merupakan sebuah aplikasi yang dapat berinteraksi dan menavigasi melalui kontennya. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai jenis media seperti teks gambar, suara animasi dan video. Pembuatan media interaktif ini juga di kombinasikan dengan beberapa aplikasi lainnya seperti *Adobe Photoshop CS6*, *Corel Draw* (desain tampilan), *Macromedia Flash 8* (pengolah animasi), *Filmora* (sebagai sengolah video) *Quizmaker* (pengolah evaluasi). Dengan dikembangkan multimedia interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang mandiri dan menyenangkan. Berbeda halnya dengan media pembelajaran yang menggunakan bahan ajar buku paket. Buku paket memuat isi materi pelajaran yang disertai dengan latihan dan evaluasi. Di dalam penyajian buku paket ini tidak sama dengan multimedia interaktif, karena bahan ajar buku paket tidak memuat video audio grafis dan soal tes. Soal tes yang dimuat dalam multimedia interaktif setelah menjawab semuanya siswa langsung bisa mengetahui jawaban dan langsung mengetahui berapa nilai yang ia dapatkan, tanpa harus menunggu guru untuk menjawabnya. Selain itu dalam buku paket hanya memberikan rangkuman penjelasan yang dalam penggunaannya harus dijelaskan oleh guru terlebih dahulu.

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terdapat dalam kurikulum PAI yang wajib dipelajari oleh siswa muslim SMP, kurikulum PAI memiliki ciri-ciri yaitu kurikulum pendidikan islam harus menonjolkan mata pelajaran agama dan akhlak yang di ambil dari quran dan hadist serta contoh dari tokoh

terdahulu yang saleh, kurikulum pendidikan islam juga mempertimbangkan perbedaan perbedaan kebudayaan yang sering terdapat di tengah manusia karena perbedaan tempat juga perbedaan zaman serta memperhatikan pengembangan zaman. Tujuan dari PAI sendiri yaitu untuk menumbuhkan manusia dalam semua aspek, baik aspek spiritual, intelektual imajinasi, jasmaniah maupun aspek ilmiah baik perorangan maupun kelompok. Dalam pembelajaran PAI di SMP ini belum adanya penggunaan multimedia interaktif, maka dari itu dengan adanya multimedia interaktif ini diharapkan sangat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dibandingkan dengan media cetak.

*Autorun Pro Enterprise II* merupakan sebuah aplikasi *Rapid Application Development* (RAD) yang berfungsi untuk membuat aplikasi multimedia interaktif untuk *windows*. *Autorun Pro Enterprise* bisa dengan mudah dan cepat untuk membuat menu autorun yang professional pada CD/DVD atau USB. Program ini dapat membuat halaman utama layar *splash*, bentuk perjanjian, keamanan dan bentuk keluar, ditambahkan sub halaman tidak terbatas. Program ini juga dapat menggunakan efek transisi seperti *fade in*, *fade out* dan lainnya. Selain itu juga menguraikan halaman dengan menambahkan tombol, gambar, teks sederhana, *link* dan benda lainnya. Masing-masing dapat berinteraksi dengan menavigasi melalui konten *frontend*. Penelitian ini bertujuan untuk memproduksi media pembelajaran yang menyenangkan menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* yang sesuai dengan kriteria kevalidan media dan materi pada Mata Pelajaran

Pendidikan Agama Islam melalui uji validitas dan uji praktilitas yang dihasilkan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas dari produk multimedia interaktif tersebut yang dikembangkan. Adapun kelebihan dari multimedia interaktif ini yaitu memberikan kemudahan kepada siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok. Selain memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media interaktif ini juga dapat meningkatkan daya tarik siswa.

Sebagai mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang, diketahui belum berkembangnya media pembelajaran menggunakan program ini di lingkungan sekolah. Oleh karena itu dirasa perlu adanya pengembangan tentang program *Autorun Pro Enterprise II*. Selaras dengan misi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang yaitu melaksanakan penelitian dalam rekayasa pembelajaran dan pendidikan teknologi informasi dan komunikasi serta pendidikan pada umumnya sehingga melahirkan inovasi bermakna bagi pembangunan. Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini dilakukan dalam bentuk :**“Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran di sekolah belum efektif dan efisien sehingga tidak menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang menarik selain buku teks pada Mata Pelajaran PAI.
3. Belum adanya penggunaan Multimedia Interaktif di dalam kelas.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada aspek-aspek berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II*?
2. Bagaimana validasi pengembangan multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II*?
3. Bagaimana praktikalisasi pengembangan multimedia interaktif yang digunakan dalam pembelajaran PAI menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II*?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang multimedia interaktif dengan program aplikasi *Autorun Pro Enterprise II*
2. Mengembangkan multimedia interaktif dengan program *Autorun Pro Enterprise II* yang valid.
3. Menghasilkan produk multimedia interaktif dengan program *Autorun Pro Enterprise II* pada pembelajaran PAI yang praktis dan menarik.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Produk yang diharapkan disini adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan media interaktif pada Mata Pelajaran PAI di pertengahan sampai akhir semester 2, materi yang dirancang mengenai makanan dan minuman yang halal dan yang haram, sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Bani Abbasiyah, hidup sehat dengan makanan dan minuman yang halal serta bergizi, ini merupakan sebuah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* yang sesuai dengan kriteria kevalidan media dan materi pada Mata Pelajaran PAI. Hasil dari multimedia interaktif dikemas dalam bentuk CD/DVD atau dapat disimpan dalam *flashdisk* sehingga produk lebih fleksibel untuk digunakan oleh siswa baik di sekolah maupun dirumah.

Spesifikasi komputer yang diperlukan untuk dapat menjalankan multimedia interaktif dengan baik sebagai berikut:

1. Komputer dengan OS *Windows 7/ Windows 8/ Windows 10*.

2. Komputer dilengkapi dengan program *flash player* atau sejenisnya.
3. VGA (*Video Graphics Array*) 32 megabyte.
4. Resolusi monitor resolusi 1366 x 768 pixel.
5. *Speaker* aktif atau *headphone*.

Pengembangan multimedia interaktif memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Merupakan multimedia interaktif yang berisi materi pembelajaran mengenai mengenai makanan dan minuman yang halal dan yang haram, sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan masa Bani Abbasiyah, hidup sehat dengan makanan dan minuman yang halal serta bergizi materi tersebut terdapat pada pertengahan sampai akhir semester 2 kelas VIII di SMPN 7 Pariaman.
2. Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan latihan dan soal.
3. Pada tampilan produk memuat beberapa bagian yaitu: pada tampilan awal ada *splash screen* berisi identitas program yang terdiri dari judul program yang dilengkapi dengan menu pilihan "enter/masuk" untuk menjelajah dan melanjutkan program. Muncul tampilan *full screen background* dan terdapat beberapa pilihan menu yaitu: KI/KD (kompetensi inti dan kompetensi dasar), Petunjuk Penggunaan, Materi, Evaluasi, Glosarium Video, Daftar Pustaka, Profil, dan Keluar.
  - a. Menu "KI/KD" berisi kompetensi inti dan kompetensi dasar materi pelajaran yang akan dipelajari.

- b. Menu “petunjuk” berisikan tentang penggunaan aplikasi agar dapat memudahkan pengguna (siswa) dalam menjelajah multimedia interaktif.
- c. Menu “Materi” berisi tentang materi pelajaran sesuai dengan KD, yang disajikan dalam bentuk multimedia interaktif.
- d. Menu Quis/Evaluasi berisikan tentang soal evaluasi dari keseluruhan materi untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah di jelaskan pada multimedia interaktif.
- e. Glosarium berisikan tentang kata kata asing yang terdapat dalam media.
- f. Video tutorial atau pengamatan langsung dari topik materi yang di ajarkan.
- g. Menu “profil” berisi tentang identitas perancang media. Pada bagian halaman ini dilengkapi dengan foto profil penulis dan identitas
- h. Menu “*Exit*/keluar” merupakan tampilan penutup program.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis, bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan tentang penggunaan *Autorun Pro Enterprise II* dalam pembelajaran PAI di SMP dan sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

2. Bagi guru /tenaga pendidik sangat bermanfaat guna sebagai bahan informasi dan masukan untuk melaksanakan pembelajaran PAI menggunakan *Autorun Pro Enterprise II*. Guru diharapkan dapat menggunakan media interaktif ini sebagai alat alternatif dalam pembelajaran.
3. Bagi kepala sekolah dapat dijadikan sebagai pedoman di dalam meningkatkan sistem pembelajaran yang akan diterapkan di sekolah yang dipimpin. Serta memperluas pengetahuan mengenai *Autorun Pro Enterprise II*.

#### **G. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan multimedia interaktif dalam Mata Pelajaran PAI dilakukan sebagai upaya dalam pemecahan masalah pembelajaran. Terutama peneliti sebagai mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang (UNP) yang memiliki tugas untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Karena hal tersebut adalah bentuk perwujudan terhadap misi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNP. Selain itu untuk menciptakan sebuah multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan begitu dapat megoptimalkan dan mengembangkan fungsi dan tujuan pengembangan multimedia interaktif sebagai upaya untuk lebih meningkatkan efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

#### **H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki peranan besar dalam memudahkan siswa untuk mendapatkan materi dalam proses

pembelajaran. Diasumsikan media interaktif ini akan mampu memenuhi kebutuhan informasi dalam bentuk media pembelajaran interkatif bagi siswa. Namun permasalahannya pengembangan media pembelajaran menggunakan *Autorun Pro Enterprise II* masih sedikit penggunaan dan pengembangannya. Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif ini dilakukan sebagai upaya untuk memecahkan beragam permasalahan yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran.

Terdapat batasan terhadap aplikasi *Autorun Pro Enterprise II* yakni setiap halaman menu yang terdapat dalam media resolusinya sudah ditentukan, sehingga jika menggunakan layar yang berbeda akan berbeda pula tampilan menunya. Dalam media ini pada menu materi menggunakan resolusi 1366 x 768 *pixel*. Jadi jika pada layar lebih rendah dari yang di atas maka tampilan akan terpotong, selanjutnya jika layar lebih besar maka tidak akan bermasalah. Selain itu pada menu evaluasi juga memiliki keterbatasan karena menggunakan aplikasi *Quizmaker* sehingga evaluasi dalam media ini sudah instan dan tidak dapat di ubah, serta memiliki keterbatasan dalam mengkreasikan pada materi pembelajaran agama Islam secara keseluruhan.