



Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Berbasis Autoplay Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)

Himmatul Ulya^{1✉}, Evi Fatimatur Rusydiyah²

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia ^{1,2}

E-mail : ulyahimmatul2@gmail.com¹, evifatimatur@uinsby.ac.id²

Abstrak

Guru dengan segala keterampilannya harus mampu mendesain media pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Dikarenakan pembelajaran al-Quran hadis terkesan menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah. Dengan demikian, melalui penggunaan media *Autoplay* diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan terkait ada atau tidaknya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Autoplay* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis menggunakan indikator TAM. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, adapun yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas IV di MI. Maarif Ketegan Tanggulangin yang berjumlah 62 siswa. Data diperoleh melalui instrumen angket atau kuisioner, yang kemudian dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan hasil $t_{hitung} 3.622 > t_{tabel} 1.670$, maka dari itu dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan sebesar 3,622.

Kata Kunci: media pembelajaran, Al-Qur'an Hadist, autoplay, Technology Acceptance Model

Abstract

Teachers with all their skills must be able to design learning media to get the aim of the learning process. This is because learning the Qur'anic hadith seems to use conventional methods such as the speech method. Thus, through the use of *Autoplay* media, it is hoped that learning can be more interesting and interactive. This study is to explain the presence or absence of the influence of the use of *Autoplay* learning media in learning the Qur'an Hadith using the TAM indicator. This study uses a quantitative approach, with the subjects of class IV students at MI. Maarif Ketegan Tanggulangin totaling 62 students. The data was obtained through a questionnaire or questionnaire instrument, which was then analyzed using a simple linear regression test with the results of $t_{count} 3.622 > t_{table} 1.670$, therefore it can be stated that there is a significant effect of 3.622.

Keywords: learning media, Al-Qur'an Hadith, auto play, Technology Acceptance Model.

Copyright (c) 2022 Himmatul Ulya, Evi Fatimatur Rusydiyah

✉ Corresponding author:

Email : ulyahimmatul2@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1963>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih mampu mendorong munculnya berbagai inovasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya bermacam-macam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sekaligus dikembangkan oleh guru (Hasan & Hermanto, 2019). Penggunaan media pembelajaran tersebut dimaksudkan untuk membantu guru menyampaikan materi atau bahan ajar serta membantu siswa untuk memahami materi yang mereka pelajari (Falahudin, 2014; Nuruddin, 2017). Penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan, agar penggunaannya dapat mencapai tujuan pembelajaran secara baik dan proporsional (Nabila, 2020).

Dengan adanya kemajuan teknologi menjadi peluang bagi para guru untuk mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi (Hasan & Hermanto, 2019). Salah satu media yang sesuai dengan perkembangan teknologi yaitu media yang berbasis komputer seperti aplikasi *Autoplay* (W. A. Setiawan & Rusimamto, 2017). Media *Autoplay* merupakan perangkat lunak pengembang media interaktif berbasis multimedia yang dirancang untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia seperti gambar, video, musik, efek suara, dan animasi *flash*. *Autoplay* memiliki kemudahan dalam hal *publishing file*, keberadaan berbagai fitur pada *software* ini memungkinkan *software* tersebut dapat digunakan sebagai media penunjang proses pembelajaran di kelas (Bahri et al., 2018).

Dalam hal ini pada mata pelajaran al-Quran Hadis termasuk dalam rumpun mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang menghendaki tuntutan dari diri seseorang baik dalam pemahaman maupun keterampilan. Maka guru dengan segala keterampilannya harus mampu mendesain media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan (Fahmi & Rusydiyah, 2021). Dikarenakan pembelajaran al-Quran hadis terkesan menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah. Dengan demikian, melalui penggunaan media *Autoplay* diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Penelitian-penelitian yang sejenis telah dilakukan oleh Bahri dkk yang berjudul “Penggunaan Media Berbasis *Autoplay* Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa” disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Autoplay* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif siswa, yang dibuktikan dengan hasil belajar yang mengalami peningkatan sebesar 42,8% (Bahri et al., 2018). Penelitian terkait media pembelajaran *Autoplay* juga pernah dilakukan oleh Anantyarta dan Setiawan yang berjudul “Asistensi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Autoplay* Untuk Siswa” disimpulkan bahwa mahasiswa sangat antusias dan termotivasi untuk merancang media *Autoplay*, bahkan mereka semakin terampil dalam mengembangkan media yang dibuat (Anantyarta & Setiawan, 2021).

Sebuah media pembelajaran perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mentransformasikan materi saat proses pembelajaran, baik dari segi mutu teknis, edukatif maupun isi materinya. Sehingga ketika media tersebut nantinya digunakan sudah ditetapkan menjadi media yang layak. Evaluasi pemanfaatan media penting untuk diperhatikan, karena beberapa guru menganggap bahwa media yang mereka gunakan sudah pasti baik dan layak (Nabila, 2020). Selain itu, ketika suatu media atau teknologi diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, maka penting untuk menentukan kualitas dari media tersebut yang dapat diketahui dengan menggunakan indikator *Technology Acceptance Model* (TAM). Melalui adanya sebuah teknologi baru, tentu setiap pengguna menghasilkan reaksi sikap yang berbeda-beda, baik berupa penerimaan atau bahkan penolakan.

Beberapa penelitian terkait evaluasi penerimaan teknologi komputer dengan TAM telah banyak dilakukan sebelumnya, diantaranya: penelitian tentang pengembangan model penerimaan teknologi internet oleh pelajar dengan menggunakan konsep TAM (Widiatmika & Sensuse, 2012), implementasi TAM pada penggunaan metode pembelajaran berbasis teknologi informasi (Luh et al., 2017), penerapan model TAM

untuk pemahaman media pembelajaran berbasis multimedia interaktif (Syafriazal & Dwiandiyanta, 2015). Studi TAM terdahulu telah digunakan secara luas untuk mengetahui penjelasan lebih baik mengenai proses penerimaan teknologi oleh para pelajar. Sebagaimana penelitian-penelitian yang disebutkan di atas, namun penelitian yang mengangkat dengan tema evaluasi pemanfaatan media pembelajaran Al-Qur'an Hadis berbasis *Autoplay* menggunakan TAM belum banyak dilakukan. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan terkait ada atau tidaknya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *Autoplay* dalam pembelajaran al-Qur'an Hadis menggunakan indikator TAM.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan pendekatan ini akan diperoleh hasil evaluasi pemanfaatan media *Autoplay* menggunakan TAM. Yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI. Maarif Ketegan Tanggulangin yang berjumlah 62 siswa. Instrumen untuk menghitung hasil evaluasi pemanfaatan media *Autoplay* menggunakan instrumen angket atau kuisioner, yang dibagikan kepada sampel penelitian serta pedoman dokumentasi untuk memperoleh data pendukung. Setiap siswa diminta untuk mengisi kuisioner yang menunjukkan persetujuan atau ketidaksetujuannya dengan setiap pernyataan. Penetapan skala pengukuran jawaban menggunakan skala *Likert* untuk mengukur pendapat, sikap maupun persepsi seseorang (Rahayu et al., 2017). Jawaban yang disediakan tersusun dari sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Data-data yang sudah terkumpul akan dilakukan pengolahan data. Setelah itu dilakukan analisa untuk membuktikan ada atau tidak pengaruh signifikan dalam pemanfaatan media *Autoplay* pada pembelajaran Al-Quran Hadis. Maka, penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji validitas dan reliabilitas. Adapun analisis hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana. Analisis reliabilitas dilakukan untuk memastikan validitas internal dan konsistensi item yang digunakan untuk setiap variabel. Nilai alfa Cronbach dari 0,05 dianggap sebagai batas bawah penerimaan. Sedangkan alfa lebih dari 0,05 akan menunjukkan bahwa item tersebut homogen dan mengukur konstanta yang sama. Untuk menguji validitas dengan membandingkan r-hitung dengan r-tabel, apabila hasil r-hitung lebih besar dari r-tabel maka hasilnya valid. Sedangkan apabila r-hitung kurang dari r-tabel maka hasilnya tidak valid. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: Kemudahan penggunaan yang dirasakan memiliki pengaruh signifikan pada kegunaan yang dirasakan dari sistem.

H2: Kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap menggunakan.

H3: Kegunaan yang dirasakan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap menggunakan.

H4: Kegunaan yang dirasakan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan.

H5: Sikap terhadap penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil

Berdasarkan hasil uji analisis melalui SPSS maka menghasilkan perhitungan hasil sebagai berikut:

Tabel 1
Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	0,486**	0,312	Valid
2	0,629**	0,312	Valid
3	0,674	0,312	Valid
4	0,864	0,312	Valid
5	0,826	0,312	Valid

Nomor Soal	r-hitung	r-tabel	Keterangan
6	0,345	0,312	Valid
7	0,674	0,312	Valid
8	0,674	0,312	Valid
9	0,523**	0,312	Valid
10	0,826	0,312	Valid
11	0,888	0,312	Valid
12	0,378*	0,312	Valid
13	0,696	0,312	Valid
14	0,342*	0,312	Valid

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa r-hitung lebih besar dari r-tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil uji validitas mendapatkan hasil yang valid. Sedangkan untuk hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai alfa lebih dari 0,05 yang artinya item tersebut homogen dan mengukur konstanta yang sama.

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas

Skala	Alfa Cronbach
Persepsi pengguna terhadap kemudahan	0,844
Persepsi pengguna terhadap manfaat	0,168
Sikap dalam menggunakan	0,855
Perilaku/niat untuk menggunakan	0,647
Keseluruhan Item	0,488

Tabel 3
Hasil SPSS Hipotesis 1

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Persepsi penggunaan terhadap manfaat	.071	.063	.072	1.127	.261

a. Dependent Variable: Persepsi pengguna terhadap kemudahan

Berdasarkan hasil SPSS di atas didapatkan hasil $\beta = .071$ dengan $p < 0.001$. oleh karena itu, hipotesis 1 (H1) diterima yang berarti bahwa persepsi kemudahan pengguna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manfaat yang pengguna rasakan.

Tabel 4
Hasil SPSS Hipotesis 2

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Sikap dalam menggunakan	-.175	.059	-.185	-2.949	.003

a. Dependent Variable: Persepsi pengguna terhadap kemudahan

Berdasarkan hasil SPSS di atas didapatkan hasil $\beta = -.175$ dengan $p < 0.001$. oleh karena itu, hipotesis 2 (H2) diterima yang berarti bahwa persepsi kemudahan pengguna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap dalam menggunakan.

Tabel 5
Hasil SPSS Hipotesis 3
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Sikap dalam menggunakan	-.067	.061	-.070	-1.098	.273

a. Dependent Variable: Persepsi penggunaan terhadap manfaat

Berdasarkan hasil SPSS di atas didapatkan hasil $\beta = -.067$ dengan $p < 0.001$. oleh karena itu, hipotesis 3 (H3) diterima yang berarti bahwa persepsi manfaat yang dirasakan pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap dalam menggunakan.

Tabel 6
Hasil SPSS Hipotesis 4
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Niat untuk menggunakan	-.048	.106	-.041	-.454	.650

a. Dependent Variable: Persepsi penggunaan terhadap manfaat

Berdasarkan hasil SPSS di atas didapatkan hasil $\beta = -.048$ dengan $p < 0.001$. oleh karena itu, hipotesis 4 (H4) diterima yang berarti bahwa persepsi manfaat yang dirasakan pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap niat dalam menggunakan.

Tabel 7
Hasil SPSS Hipotesis 5
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
Niat untuk menggunakan	-.054	.104	-.047	-.523	.602

a. Dependent Variable: Sikap dalam menggunakan

Berdasarkan hasil SPSS di atas didapatkan hasil $\beta = -.054$ dengan $p < 0.001$. oleh karena itu, hipotesis 5 (H5) diterima yang berarti bahwa sikap dalam menggunakan memiliki pengaruh signifikan terhadap niat dalam menggunakan.

Tabel 8
Hasil Uji Prasyarat Analisis
Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6.926	1.912		3.622	.001
	TAM	1.796	.037	.987	48.082	.000

a. Dependent Variable: MEDIA

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui t_{hitung} sebesar 3.622 sedangkan t_{tabel} 1.670. Hal ini menunjukkan hasil yang positif dengan hasil t_{hitung} 3.622 > t_{tabel} 1.670, maka dari itu dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan sebesar 3,622.

Pembahasan

Berdasarkan hasil perhitungan di atas didapatkan hasil bahwa persepsi kemudahan pengguna memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manfaat yang dirasakan oleh pengguna. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Masrom, 2007) bahwa persepsi kemudahan dalam penggunaan *e-learning* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manfaat yang dirasakan oleh pengguna. Persepsi kemudahan dalam penggunaan suatu media juga berpengaruh terhadap hal lain seperti hasil penelitian menurut (Dalle & Yunita, 2016) bahwa persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna. Selanjutnya persepsi kemudahan pengguna memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap dalam menggunakan. Hasil penelitian ini tidak mendukung hasil penelitian menurut (Dalle & Yunita, 2016) persepsi kemudahan pengguna tidak memiliki pengaruh terhadap penerimaan pengguna yang berarti bahwa multi pembelajaran interaktif tidak mudah untuk digunakan bagi siswa. Namun penelitian ini didukung oleh (Dewi & Iskandar, 2011) bahwa persepsi kemudahan *e-learning* sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat penggunaan pada mahasiswa.

Hasil persepsi manfaat yang dirasakan pengguna pada media pembelajaran *Autoplay* memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap dalam menggunakan media pembelajaran. Hasil penelitian ini tidak mendukung hasil penelitian menurut (Luh et al., 2017) bahwa persepsi manfaat tidak berpengaruh terhadap sikap penggunaan media pembelajaran berbasis TI. Kemudian hasil penelitian ini memiliki pengaruh dari segi persepsi manfaat yang dirasakan pengguna terhadap niat dalam menggunakan. Hal tersebut mendukung penelitian yang dilakukan oleh (Priambodo & Prabawani, 2016) bahwa persepsi manfaat dapat mempengaruhi minat dalam menggunakan layanan uang elektronik.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa; Persepsi kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran *Autoplay* memiliki pengaruh signifikan terhadap manfaat yang dirasakan pengguna dengan hasil $\beta = .071$ dengan $p < 0.001$. Persepsi kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran *Autoplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap dalam menggunakan dengan hasil $\beta = -.175$ dengan $p < 0.001$. Persepsi kegunaan yang dirasakan dalam menggunakan media pembelajaran *Autoplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap dalam menggunakan dengan hasil $\beta = -.067$ dengan $p < 0.001$. Persepsi kegunaan yang dirasakan dalam menggunakan media pembelajaran *Autoplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan dengan hasil $\beta = -.048$ dengan $p < 0.001$. Sikap dalam menggunakan media pembelajaran *Autoplay* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap niat untuk menggunakan dengan hasil $\beta = -.054$ dengan $p < 0.001$. Berdasarkan hasil uji regresi diketahui t_{hitung} sebesar 3.622 sedangkan t_{tabel} 1.670. Hal ini menunjukkan hasil yang positif dengan hasil t_{hitung} 3.622 > t_{tabel} 1.670, maka dari itu dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan sebesar 3,622.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Evi Fatimatur Rusydiyah atas bimbingan dan bantuan menyusun artikel hasil penelitian ini. Ucapan terima kasih juga kepada lembaga pendidikan madrasah ibtidaiyah atas kesediannya untuk menjadi obyek penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Anantyarta, P., & Setiawan, D. C. (2021). Asistensi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan *Autoplay* untuk Siswa. *Abdimas Galuh*, 3(2), 276–287.

- 877 *Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Berbasis Autoplay Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) – Himmatul Ulya, Evi Fatimatur Rusydiyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1963>
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. (2018). Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Using Autoplay Media Studio 8 -based Media to Improve Students ' Activities and Learning Outcome : An Innovation of Le. *Proceeding Biology Education Conference*, 15, 394–401.
- Dalle, J., & Yunita, P. (2016). Aplikasi Technology Acceptance Model (TAM) dalam Penerimaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Kubus dan Balok. *Transformation of Electronics and Information in Daily Life: Challenges and Opportunities for Asean Economic Community*, 1–8.
- Dewi, M. P., & Iskandar, R. (2011). Pemanfaatan Pemahaman Gaya Belajar dalam Pembuatan Materi Berbentuk E-Learning. *Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitektur Dan Sipil)*, 17–21.
- Djamarah, S. ., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fahmi, A. I. W., & Rusydiyah, E. F. (2021). Implementasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Al-Quran HAdis. *Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 05(September), 274–293.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, 4, 104–117.
- Hasan, B., & Hermanto, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Autoplay bagi Kelompok Kerja Guru Kecamatan Geger di Kabupaten Bangkalan Training on Creating Autoplay Based Learning Media for Teacher Working Groups in Geger District , Bangkalan Regency. *Abdihaz*, 1(2), 53–59.
- Irdianto, W., Slamet, T. I., Malang, U. N., Mesin, J. T., Teknik, F., Malang, U. N., Pendidikan, J. T., Pendidikan, F. I., & Malang, U. N. (2019). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inter- aktif menggunakan Autoplay media studio 8. *Jurnal Karinov*, 2(2).
- Luh, N., Srinadi, P., Nyoman, N., & Puspita, H. (2017). Implementasi Technology Acceptance Model pada Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. 170–174.
- Masrom, M. (2007). *Technology Acceptance Model and E-learning*. May, 1–10.
- Nabila, N. S. (2020). Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran PAI di MTs Daruttaqwa Gresik. *Attaqwa*, 16(September), 151–161.
- Nisa, K., Wati, M., & Mahardika, A. I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbantuan aplikasi Autoplay Media Studio pada pokok bahasan fluida dinamis di SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 13–23.
- Nuruddin. (2017). Penguatan Kompetensi Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif dengan Program Autoplay di Mi Al-Ikhlasiyah. *Jurnal Transformasi*, 13(2), 192–207.
- Priambodo, S., & Prabawani, B. (2016). Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Persepsi Risiko Terhadap Minat Menggunakan Layanan Uang Elektronik (Studi Kasus Pada Masyarakat Di Kota Semarang). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(2), 127–135.
- Rahayu, F. S., Budiyanto, D., & Palyama, D. (2017). Analisis Penerimaan e-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus : Universitas Atma Jaya Yogyakarta). *Jutei*, 1(2). <https://doi.org/10.21460/jutei.2017.12.20>
- Rusydiyah, E. F. (n.d.). Merancang Media Pembelajaran PAI yang Menarik (Analisis Pemikiran Anderson). *Al-Fitrah*.
- Rusydiyah, E. F., Farisia, H., & Wahyudi, R. E. (2018). *The Development of “ Ayo Membaca ” Android Application for Reading Assessment*. 212, 315–317.
- Setiawan, W. A., & Rusimamto, P. W. (2017). Pengembangan media pembelajaran menggunakan software Autoplay Media Studio 8 pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi Kelas XI AV di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(6), 85–91.
- Setiawan, W., Hana, M. N., & Waslaluddin. (2014). Analisis Penerapan Sistem E-Learning FPMIPA UPI Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Pengajaran MIPA*, 19(1), 128–140.

878 *Evaluasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Al-Qur'an Hadist Berbasis Autoplay Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) – Himmatul Ulya, Evi Fatimatur Rusydiyah*
DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1963>

- Shubhi, M. L. R., Widiyanti, W., & Yoto, Y. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Autoplay* Media Studio 8 pada materi turbin air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X di SMK Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 4(1), 83–91.
- Soviani, S. (2013). Tingkat Penerimaan Media Video Conference Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA*.
- Supriyono, H., Sujalwo, S., Sapoetra, A., & Rahayu, E. T. (2015). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP dan SMA Muhammadiyah Kartasura. *Warta LPM*, 18(2), 98–109.
- Syafrizal, A., & Dwiandiyanta, B. Y. (2015). Penerapan Model Technology Acceptance Model (TAM) untuk Pemahaman Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Scientific Journal of Informatics*, 2(1), 9–14.
- Tresnawati, Y. (2019). Analisis Penerimaan Sistem Pembelajaran Berbasis Edmodo Bagi Peserta Didik dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM). *Journal of Information Technology*, 01(01), 5–10.
- Widiatmika, I. M. A. A., & Sensuse, D. I. (2012). Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet Oleh Pelajar dengan Menggunakan Konsep TAM. *Jurnal Sistem Informasi*, 4, 81–92.
- Wijaya, I., & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan media pembelajaran *Autoplay* media studio pada mata pelajaran perekayasa sistem audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3), 957–963.