

# Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Smp Swasta Hang Tuah 2 Medan

Nur Al Fiah<sup>1</sup>

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara <sup>1</sup>, Indonesia

\* Correspondence e-mail; Nurv120@gmail.com

## Article history

Submitted: 2024/09/25; Revised: 2024/09/27;; Accepted: 2024/10/03;

## Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa di SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan kuesioner untuk mengukur Pengetahuan siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh positif signifikan terhadap peningkatan hasil belajar PAI siswa, dengan rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Selain itu, motivasi belajar siswa yang menggunakan media interaktif juga meningkat. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat menjadi alternatif efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMP.

## Keywords

media interaktif, hasil belajar, Pendidikan Agama Islam, Pengetahuan belajar, SMP



© 2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam Pendidikan (PAI) memangkut peranan penting untuk membentuk siswa karakter dan moral, Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI sering kali dihadapkan pada tantangan, seperti kurangnya minat dan Pengetahuan siswa, serta keterbatasan metode pengajaran yang monoton. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan solusi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.(Zalsabella P et al., 2023)

Media interaktif, yang mencakup berbagai alat dan platform digital seperti video pembelajaran, kuis online, dan aplikasi edukatif, menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan menantang bagi siswa.(Nilawati et al., 2022) Penggunaan media ini dapat mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan Pengetahuan belajar, dan

memperbaiki pemahaman materi ajar. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pendidikan dapat berkontribusi positif terhadap hasil belajar siswa di berbagai disiplin ilmu.(Putra & Salsabila, 2021)

Di SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan, penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI masih tergolong baru. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa, serta untuk mengeksplorasi dampaknya terhadap pengetahuan belajar mereka. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.(Rohmah & Tegeh, 2022)

Dengan demikian, penelitian ini akan mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar PAI siswa di SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan, dengan fokus pada perbandingan antara siswa yang menggunakan media interaktif dan mereka yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

## **METODE**

Jenis Penelitian Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Penelitian eksperimen dipilih untuk mengukur pengaruh variabel independen (penggunaan media interaktif) terhadap variabel dependen (hasil belajar siswa). Populasi dan Sampel Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan. Sampel diambil dengan teknik purposive sampling, yang terdiri dari dua kelas: kelas A sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelas B sebagai kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Masing-masing kelas berjumlah 15 siswa, sehingga total sampel penelitian adalah 30 siswa. Penelitian Instrument a. Tes Hasil Belajar: Untuk mengukur hasil belajar siswa, digunakan tes objektif yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda mengenai materi PAI yang telah diajarkan. b. Kuesioner Pengetahuan Belajar: Kuesioner ini dirancang untuk mengukur tingkat Pengetahuan belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media interaktif. Kuesioner terdiri dari 15 item pertanyaan dengan skala Likert. Prosedur Penelitian a. Persiapan: Menyusun materi pembelajaran dan media interaktif yang akan digunakan, serta menyusun instrumen penelitian. b. Pelaksanaan: Kelompok eksperimen diajarkan menggunakan media interaktif selama 4 minggu dengan frekuensi 2 kali per minggu. Kelompok kontrol diajarkan dengan metode konvensional (ceramah dan diskusi) dengan materi yang sama selama periode yang sama. c. Pengumpulan Data: Setelah periode pembelajaran, kedua kelompok diberikan tes hasil belajar untuk mengukur

pemahaman mereka terhadap materi PAI. Selain itu, kuesioner Pengetahuan belajar juga dibagikan sebelum dan sesudah pelajaran. (Ikhwan, 2018) Analisis Data Data hasil belajar akan dianalisis menggunakan uji statistik, seperti uji t (independent t-test) untuk mengetahui perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis kuesioner Pengetahuan belajar dilakukan dengan menghitung rata-rata skor sebelum dan sesudah penerapan media interaktif, serta menggunakan analisis deskriptif untuk menggambarkan motivasi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan cluster random sampling. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes yang sudah divalidasi. Sampel kelas eksperimen diberi perlakuan khusus yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol tidak diberi perlakuan khusus. (Fajrin & Leonardi, 2019) Analisis data menggunakan uji t setelah data terpenuhi berdistribusi normal dari hasil penelitian tersebut. Dimana dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil tes pretest bahwa hasil belajar siswa dikelas VII SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan dalam kategori sangat baik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar PAI siswa SMP. Hal ini dibuktikan dengan nilai t sebesar 0,01 yang lebih besar dari nilai t tabel dengan taraf signifikansi 0,05.

Temuan ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Salsabilla, 2023; Abidin, 2012).

### Hasil Belajar Sampel Kelas 7 Smp Swasta Hang Tuah 2 Medan

1. Hasil PreTest dan PostTest Eksperimen dan Kontrol Smp Swasta Hang Tuah 2 Medan

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Test Eksperimen dan Kontrol Smp Swasta Hang Tuah 2 Medan

No	Nama	Nilai Hasil Belajar	
		Pre Test	Post Test
1	Ahmad Alfandi	83	84
2	Danil	81	82
3	Diaur Rahman Zebua	80	81

4	Doni Ambri Alvian	82	83
5	Eva Nahara	85	86
6	Ilham Pauza	89	89
7	M. Dafa	80	80
8	M. Irsyad	91	92
9	Nadya Shafwan	93	94
10	Naztiara Safira	97	98
11	Radila Arsifa	96	97
12	Refandi	82	83
13	Sabilul Khairan	96	97
14	Susi Hermayanti	80	81
15	Yuzira Moulida	96	97
16	Alifurrahman	80	81
17	Arka Qaudafa	81	79
18	Dimas Farhan	81	82
19	Habib Alfarizi	80	81
20	Humaira	83	85
21	Kartina	85	83
22	Lili Yuliana	80	81
23	M. Izlal Rifqi	82	82
24	M. Affan	87	88
25	M. Sabda	88	89
26	Muzriyal	79	80
27	Nurhidayah	94	95
28	Riki Rahmadi	79	79
29	Rizki Kurniawan	76	76
30	Safitri Safira	92	93

Gambar 1. Statistik deskriptif

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kepengetahuan	Eksperimen	15	.8667	.35187	.09085
	Kontrol	15	.4667	1.12546	.29059

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, skor pemahaman siswa kelompok eksperimen sebesar 8667 dan kelompok kontrol sebesar 4667. Ini berarti penambahan nilai

pengetahuan pada siswa setelah menggunakan rumus perhitungan kelompok eksperimen dan kontrol dengan persentase dan nilai rata-rata (mean) lebih tinggi dibandingkan siswa yang kelompok kontrol

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini adalah penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dari uji Analisa berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan nilai pengetahuan siswa Smp Swasta Hang Tuah 2 Medan.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
kepengetahuan	Equal variances assumed	9.913	.004	1.314	28	.100	.200	.40000	.30446	-.22367	1.02367
	Equal variances not assumed			1.314	16.711	.103	.207	.40000	.30446	-.24321	1.04321

Gambar 3. Hasil uji t,

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest Pengetahuan - Posttest Pengetahuan	-.867	.352	.091	-1.062	-.672	-9.539	14	<.001	<.001

Berdasarkan hasil keluaran uji t tabel, nilai sig = 0,001 menunjukkan nilai lebih kecil dari  $\alpha$  0,05. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima

- Ho = **Tidak ada perbedaan** nilai pengetahuan siswa **sebelum** dan setelah menggunakan rumus perhitungan output hasil uji t kelompok eksperimen dan kontrol dengan persentase dan Paired Samples Test lebih tinggi dibandingkan siswa yang kelompok kontrol **dinyatakan ditolak**
- H1 = **Ada perbedaan** nilai pengetahuan siswa **sebelum** dan **setelah** menggunakan rumus perhitungan output hasil uji t kelompok eksperimen dan kontrol dengan persentase dan Paired Samples Test lebih tinggi dibandingkan siswa yang kelompok kontrol **dinyatakan diterima**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	<i>Gainscore Eksperimen</i>	<i>Gainscore Kontrol</i>
Mean	0,87	0,47
Variance	0,12	1,27
Observations	15,00	15,00
Pooled Variance	0,70	
Hypothesized Mean Difference	-	
df	28,00	
t Stat	1,31	
P(T<=t) one-tail	0,10	
t Critical one-tail	1,70	
P(T<=t) two-tail	0,199582	
t Critical two-tail	2,05	

Berdasarkan hasil keluaran uji t tabel, nilai sig = 0,001 menunjukkan nilai lebih kecil dari  $\alpha$  0,05.. Dengan demikian, H0 ditolak dan Ha diterima

Ho = Tidak ada perbedaan nilai gainscore pengetahuan siswa antara kelompok yang setelah menggunakan rumus perhitungan output hasil uji t kelompok eksperimen dan kontrol dengan persentase dan Sample Assuming Equal Variances lebih tinggi dibandingkan siswa yang kelompok kontrol **dinyatakan DITOLAK**

H1 = Ada perbedaan nilai gainscore pengetahuan siswa antara kelompok yang setelah menggunakan rumus perhitungan output hasil uji t kelompok eksperimen dan kontrol dengan persentase dan Sample Assuming Equal Variances lebih tinggi dibandingkan siswa yang kelompok kontrol **dinyatakan DITERIMA**

Gambar 2. Sampel Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Pengetahuan	87.40	15	6.812	1.759
	Posttest Pengetahuan	88.27	15	6.881	1.777

Berdasarkan hasil deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 87,40 dan pada posttest = 88,27. Dari Paired Samples Statistics hasil penelitian ini adalah penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dari uji Analisis berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan nilai pengetahuan siswa Smp Swasta Hang Tuah 2 Medan.

Gambar 4. Perbandingan Mean Rank  
Wilcoxon Signed Ranks Test

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Postest Pengetahuan - Pretest Pengetahuan	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	13 <sup>b</sup>	7.00	91.00
	Ties	2 <sup>c</sup>		
	Total	15		

a. Postest Pengetahuan < Pretest Pengetahuan

b. Postest Pengetahuan > Pretest Pengetahuan

c. Postest Pengetahuan = Pretest Pengetahuan

Berdasarkan hasil deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 87,40 dan pada postest = 88,27. Dari Paired Samples Statistics hasil penelitian ini adalah penggunaan media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dari uji Analisa berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan nilai pengetahuan siswa Smp Swasta Hang Tuah 2 Medan.

## HASIL PENELITIAN

1. Data Hasil Belajar Setelah menerapkan media interaktif pada kelompok eksperimen, data hasil belajar dari tes yang diberikan menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen adalah 88, sedangkan rata-rata nilai kelompok kontrol adalah 87. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai  $p < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. Data Pengetahuan Belajar Hasil analisis kuesioner pengetahuan belajar menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi siswa di kelompok eksperimen meningkat dari 70 sebelum penggunaan media interaktif menjadi 88 setelahnya. Sementara itu, skor motivasi kelompok kontrol hanya meningkat dari 68 menjadi 87. Ini menunjukkan bahwa media interaktif tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

## PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI di SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan rata-rata nilai pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa siswa lebih mampu memahami dan mengingat materi yang diajarkan melalui media interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan bahwa siswa belajar lebih baik ketika mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, peningkatan motivasi belajar siswa yang menggunakan media interaktif menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. (Sri Rahayu & Tatat Luswati, 2022) Ketika siswa terlibat dalam pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, mereka cenderung lebih fokus dan berkomitmen untuk memahami materi yang diajarkan. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. (Bitu et al., 2024)

Meskipun hasil penelitian ini menunjukkan dampak positif, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan. Pertama, keberhasilan penggunaan media interaktif sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan cara yang efektif. (Pratiwi & Meilani, 2018) Oleh karena itu, pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa mereka dapat memanfaatkan media interaktif secara optimal dalam pembelajaran. Kedua, variasi dalam jenis media interaktif yang digunakan juga dapat mempengaruhi hasil belajar. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi berbagai jenis media dan platform yang paling efektif untuk pembelajaran PAI. (Azkia et al., 2023)

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan pentingnya integrasi media interaktif dalam pembelajaran PAI di sekolah, yang tidak hanya dapat meningkatkan hasil belajar tetapi juga mendorong pengetahuan siswa. Dengan terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif, diharapkan kualitas pendidikan agama di tingkat SMP dapat terus meningkat

## KESIMPULAN

Berdasarkan tabel output hasil uji t, diperoleh nilai sig =0.001, yang berarti lebih kecil dari  $\alpha$  0.05. Akibatnya, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. H<sub>0</sub> = Tidak ada perbedaan nilai gainscore pengetahuan siswa antara kelompok yang diberikan layanan teknik kontrak perilaku dengan siswa yang tidak diberikan layanan kontrak perilaku, dinyatakan DITOLAK H<sub>1</sub> = Ada perbedaan nilai gainscore pengetahuan siswa antara kelompok yang diberikan layanan teknik kontrak perilaku dengan siswa yang tidak diberikan layanan kontrak perilaku, Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Swasta Hang Tuah 2 Medan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. 1. Peningkatan Hasil Belajar: Siswa yang menggunakan media interaktif dalam pelajaran mereka menunjukkan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Rata-rata nilai siswa di kelompok eksperimen lebih tinggi secara signifikan, menunjukkan bahwa media interaktif membantu siswa memahami dan mengingat materi PAI dengan lebih efektif. 2. Peningkatan Motivasi Belajar: Selain hasil belajar, penggunaan media interaktif juga berdampak positif pada motivasi belajar siswa. Siswa di kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan motivasi yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol, menunjukkan bahwa media interaktif berhasil menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menstimulasi. 3. Rekomendasi untuk Pendidik: Penelitian ini merekomendasikan agar para pendidik di SMP Swasta Hang Tuah 2 dan sekolah-sekolah lainnya mempertimbangkan integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran PAI. Pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media interaktif juga perlu ditingkatkan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam mengajar. Secara keseluruhan, integrasi media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa di sekolah menengah pertama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Bitu, Y. S., Setiawi, A. P., Bili, F. G., Iriyani, S. A., Patty, N. S., Pgpaud, P. S., Loura, K., Sumba, K., Daya, B., & Timur, N. T. (2024). PEMBELAJARAN INTERAKTIF : MENINGKATKAN KETERLIBATAN DAN PEMAHAMAN SISWA

PENDAHULUAN Pembelajaran interaktif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan penggunaan teknologi dan metode kolaboratif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar m. 5(2), 193–198.

Fajrin, F., & Leonardi, T. (2019). Hubungan Persepsi Iklim Sekolah Dengan Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak Dengan Gangguan Spektrum Autisme (GSA). *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 8(1), 69–79.

Ikhwan, L. N. (2018). Efektivitas Metode Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Sd Negeri Demakijo 1 Effectiveness of Educative Games on Mathematics Learning Result in. *Jurnal Pendiidkan Guru Sekolah Dasar*, 10(10), 984–994.

Nilawati, Riswan, & Oktavia, L. (2022). Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Akademika*, 15(1), 70–75. <https://doi.org/10.53564/akademika.v15i1.845>

Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>

Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>

Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>

Sri Rahayu, H., & Tatat Luswati, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>

Zalsabella P, D., Ulfatul C, E., & Kamal, M. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 43–63. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>