

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 2
KAPUR IX KAB. 50 KOTA**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagian dari Syarat
dalam Mencapai Gelar Sarjana
Pendidikan Agama Islam
Fakultas Agama Islam*



Oleh:

Jayes Santoso

NIM : 20030022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
PADANG 2024**

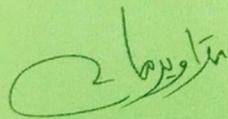
PERSETUJUAN PEMBIMBING

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 2 Kapur IX Kab. 50 Kota”. Yang ditulis oleh: Jayes Santoso, Nim 20030022, Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Agama Islam (FAI), Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UM Sumbar), telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk melanjutkan sidang munaqasah.

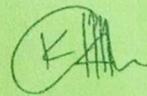
13, Agustus 2024

Pembimbing Pertama



Metsra Wirman, M.Phil
NIDN. 1021027701

Pembimbing Kedua



Khoiriah, S.Pd.I, M.Ag
NIDN. 1016058903

PENGESAHAN TIM PENGUJI

PENGESAHAN TIM PENGUJI

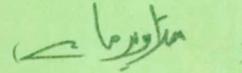
Skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota” yang di tulis oleh Jayes Santoso NIM. 20030022, Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah diperbaiki sesuai dengan saran tim penguji munaqasah yang dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2024.

Padang, 29 Agustus 2024

Tim Penguji Sidang Munaqasah

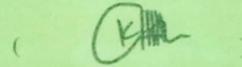
Metsra Wirman, M.Phil

Ketua

()

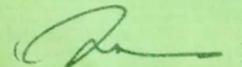
Khoiriah, S.Pd.I, M.Ag

Sekretaris

()

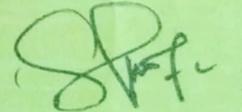
Dr. Ilham, M.A

Penguji I

()

Dr. Surya Afdal, M.Ag

Penguji II

()

Diketahui oleh
Dekan Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat


Dr. Syallin Halim, M.A
NIDN: 1020108503

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jayes Santoso

NIM : 20030022

Jenjang : Sarjana (S1) Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya, dan bebas dari plagiarisme. Jika dikemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Padang, 20 Agustus 2024

Saya yang menyatakan,



Jayes Santoso
NIM: 20030022

ABSTRAK

Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 2 Kapur IX Kab. 50 Kota. Oleh: Jayes Santoso, NIM: 20030022

Penelitian ini terdapat permasalahan diantaranya (1) Rendahnya respon siswa terhadap penjelasan guru (2) Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi (3) Siswa kurang aktif, sibuk sendiri, bosan, dan mengantuk selama proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif di SMPN 2 Kapur IX (2) Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif dengan pendekatan pospositivist. Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Kapur IX yang beralamat di Jorong Sialang Bawah, Nagari Sialang, Kecamatan Kapur IX Kab. 50 Kota. Penelitian ini merupakan penelitian sampel dengan responden berjumlah 36 orang dari siswa di SMPN 2 Kapur IX. Teknik pengumpulan data dengan penyebaran angket dan dokumentasi dan analisis data dengan regresi linear sederhana.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1). Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif di SMPN 2 Kapur IX tergolong baik dengan rata-rata cukup baik hal ini dibuktikan dengan rata-rata 89,42 pada interval 87-92. (2). Juga terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX tergolong juga baik dengan rata-rata cukup baik dibuktikan dengan rata-rata 81,85 pada interval 81-85, dan (3). Adanya pengaruh signifikan penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di di SMPN 2 Kapur IX dengan pengaruh sebesar 62,3% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Kata kunci : Penggunaan Multimedia Interaktif, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

The Effect of Using Interactive Multimedia on Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects at SMP N 2 Kapur IX Kab. 50 Kota. By: Jayes Santoso, NIM: 20030022

This study has problems including (1) Low student response to teacher explanation (2) Low student understanding of the material (3) Students are less active, busy themselves, bored, and sleepy during the learning process. This study aims (1) to determine the effect of using interactive multimedia at SMPN 2 Kapur IX (2) to determine the effect of student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMPN 2 Kapur IX (3) to determine the effect of using interactive multimedia on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMPN 2 Kapur IX.

This type of research is descriptive quantitative research with a postpositivist approach. The research was conducted at SMPN 2 Kapur IX which is located at Jorong Sialang Bawah, Nagari Sialang, Kecamatan Kapur IX Kab. 50 Kota. This research is a sample study with 36 respondents from students at SMPN 2 Kapur IX. Data collection techniques by distributing questionnaires and documentation and analyzing data with simple linear regression.

The results of this study indicate that (1). There is an effect of using interactive multimedia at SMPN 2 Kapur IX classified as good with an average of quite good this is evidenced by an average of 89.42 in the interval 87-92. (2). There is also an influence on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMPN 2 Kapur IX which is also classified as good with a fairly good average as evidenced by an average of 81.85 in the 81-85 interval, and (3). There is a significant influence of the use of interactive multimedia on student learning outcomes in Islamic Religious Education subjects at SMPN 2 Kapur IX with an influence of 62.3% and the rest is influenced by other variables not discussed in this study.

Keywords: *Use of Interactive Multimedia, Student Learning Outcomes*

PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdulillahirabbil'alamin, dengan senantiasa memuji Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, serta shalawat kepada Rasulullah SAW. skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku Bapak **Yudarsono** dan Ibu **Nurwealis** yang telah memberikan kasih sayangnya, perhatian, serta pengorbanan dengan doa dan ikhtiar demi tercapainya cita-citaku.
2. Untuk saudara/i kandungku tercinta **Hardos Siyarmon, Hartoyo Ramsan** dan dan terkhususnya adik perempuanku **Nur Azizah** yang selalu memberiku support, motivasi dan mendoakanku sepanjang waktu.
3. Guru-guruku SD, SMP, SMA yang telah mengajarkanku dan menjadi pondasi dalam mencapai cita-citaku.
4. Seluruh Dosen dan Karyawan Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, khususnya Fakultas Agama Islam yang telah memberikanku ilmu pengetahuan, memotivasi dan membantu penulis dari awal kuliah hingga tamat.
5. Untuk Sahabat-sahabatku dan Teman-teman kelasku (Prodi Pendidikan Agama Islam) Angkatan 2020 yang sudah memberiku support dan menjadi sahabatku.
6. Teman-teman seperjuangan, maupun kakak tingkat dan adik tingkat yang selalu memberi semangat kepadaku.
7. Agama, Bangsa dan Almamaterku Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat tempat Penulis menuntut ilmu dalam memperoleh gelar Sarjana untuk menuju kesuksesan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta hidayah-Nya yang tak henti kepada penulis, jatuh bangun dalam penyelesaian tugas akhir dengan tujuan yang paling utama untuk menimba ilmu dan membanggakan orang tua tercinta yang selalu mendukung dan memberikan yang terbaik untuk penulis dan sampai pada tahap akhir. Shalawat beriringan salam tak henti dikirimkan kepada baginda Rasullullah SAW yang mana telah menjadi tuntunan umat sedunia dan penyelamat dunia dan akhirat serta tauladan yang baik bagi umat seluruh alam.

Dalam penulisan skripsi ini penulis mengangkat judul “**Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota**”. Sebagai salah satu persyaratan guna mencapai gelar sarjana strata satu (S1) pada Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UM Sumbar).

Dalam rangka penyelesaian skripsi ini, penulis akui tidak terlepas dari dukungan serta bimbingan dari pihak lain yang telah bersedia membantu dan memberikan masukan supaya skripsi terselesaikan dengan semestinya. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih tak terhingga banyak kepada:

1. Bapak **Dr. Riki Saputra, MA**, selaku rektor UM Sumbar yang telah memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UM Sumbar).

2. Bapak **Dr. Syaflin Halim, MA**, selaku dekan Fakultas Agama Islam (FAI) yang telah memberi kemudahan serta rekomendasi kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
3. Bapak **Dr. Ilham, MA**, selaku ketua program studi Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memberikan dukungan serta masukan yang membangun penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
4. Bapak **Metsra Wirman, M.Phil**, selaku dosen Pembimbing Akademik sekaligus pembimbing I penulis yang telah memberikan kemudahan serta semangat dan solusi yang membuat penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ibu **Khoiriah, S.Pd.I, M.Ag**, selaku pembimbing II penulis yang telah meluangkan waktu serta tenaga untuk membimbing penulis dan juga memberikan dukungan serta masukan yang membangun penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Bapak **Maiezra, S.Pd**, selaku kepala sekolah SMP N 2 Kapur IX, yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian ini sehingga bisa diselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat yang telah memberikan ilmu dan pengalaman serta selalu memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu seluruh Staf Fakultas Agama Islam yang telah membantu penulis dalam penyusunan berkas skripsi ini.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam penulisan skripsi ini, namun penulis menyadari bahwa banyak sekali kekurangan serta kelemahan baik secara materi maupun teknik penulisan skripsi ini, saran yang bersifat membangun sangat diperlukan demi skripsi ini.

Akhirnya kepada Allah SWT penulis doakan semoga segala kebaikan dan bantuan serta partisipasi dari semua pihak yang telah membantu dan memotivasi penulis dalam menyusun skripsi ini menjadi amal ibadah. Hal itu tidak dapat penulis balas kecuali Allah SWT yang akan membalasnya dengan pahala yang berlipat ganda Aamin.

Padang, 15 Agustus 2024
Penulis

Jayes Santoso
20030022

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS DARI PLAGIARISME.....	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Hipotesis Penelitian	8
H. Definisi Operasional	9
1. Multimedia Interaktif.....	9
2. Hasil Belajar Siswa.....	9
3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	10
I. Sistematika Penulisan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Multimedia Interaktif.....	12
1. Multimedia.....	12
2. Multimedia Interaktif.....	13
3. Elemen Multimedia Interaktif	14
4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	17
5. Manfaat Multimedia Interaktif	18
6. Kriteria Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	19
B. Hasil Belajar.....	21

1. Belajar.....	21
2. Hasil Belajar.....	24
3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	27
C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.....	32
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	32
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	34
3. Materi Pendidikan Agama Islam.....	34
4. Metode Pendidikan Islam.....	35
D. Penelitian Relevan.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	40
A. Jenis Penelitian.....	40
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	41
1. Tempat Penelitian.....	41
2. Waktu Penelitian.....	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel.....	42
D. Teknik Pengumpulan Data.....	46
E. Teknik Analisis Data.....	50
1. Uji Validitas.....	50
2. Uji Reabilitas.....	50
3. Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian.....	53
1. Penggunaan Multimedia Interaktif di SMPN 2 Kapur IX.....	53
2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kapur IX.....	55
3. Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y.....	58
B. Pembahasan.....	65
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi	42
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner Variabel X.....	48
Tabel 4. 1 Hasil Angket Variabel X	53
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi X.....	54
Tabel 4. 3 Hasil Nilai Variabel Y (Hasil Belajar Siswa)	56
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Y (Hasil Belajar Siswa).....	56
Tabel 4. 5 Skor dan Nilai Total X dan Y	58
Tabel 4. 6 Uji Normalitas.....	59
Tabel 4. 7 Uji Linearitas.....	60
Tabel 4. 8 Uji Hipotesis	62
Tabel 4. 9 Arah Hubungan X dan Y	63
Tabel 4. 10 Besar Pengaruh X Terhadap Y.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Histogram Penggunaan Multimedia Interaktif	55
Gambar 4. 2 Histogram Hasil Belajar Siswa.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas	73
Lampiran 2 Lembaran Angket Variabel X.....	75
Lampiran 3 Dokumentasi	77
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian.....	78
Lampiran 5 SK Pembimbing Skripsi	79
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 7 Riwayat Hidup	81

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan sekedar transfer ilmu pengetahuan, namun juga transformasi diri dan masyarakat melalui proses yang berkesinambungan. Juga pendidikan adalah alat yang sangat berharga untuk mencapai tujuan individu dan kolektif dan sangat dipengaruhi oleh kebiasaan dan kualitas media yang digunakan dalam proses ini. Hal ini senada dengan pengertian Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dan pandangan Jhon S. Brubacher.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan pendidikan sebagai proses mentransformasikan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang menjadi pribadi yang matang melalui latihan dan pengajaran (KBBI Edisi Terbaru, p. 224). John S. Brubacher berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu proses pengembangan potensi, kemampuan dan kemampuan manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan dan kemudian ditransformasikan melalui kebiasaan yang baik dalam alat (media) dengan dukungan sumber daya manusia. Pendidikan dapat digunakan untuk membantu orang lain atau diri sendiri mencapai tujuan yang telah ditentukan. (Suwarno, 2017, p. 20)

Menurut sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dan memperoleh kekuatan keagamaan dan spiritual, kemandirian. individu, sosial, penguasaan,

kepribadian, kebijaksanaan, akhlak mulia dan keterampilan yang dibutuhkan bangsa dan negara.” (Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, 2006)

Pendidikan nonformal adalah pendidikan yang biasanya diperoleh dari keluarga atau lingkungan sosial, bersifat praktis dan biasanya mengajarkan moral dan etika yang diperlukan. Sementara itu, pendidikan formal merupakan pendidikan yang dianggap sebagai kebutuhan individu, dan saat ini merupakan pendidikan yang terstruktur dan berlapis. Menurut undang-undang no. Pasal 14 Bab 6 Bab 20 Tahun 2003 Jenjang pendidikan formal meliputi pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. (Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan, 2006, p. 13) Melalui berbagai jenjang pendidikan, individu perlu mengembangkan, mengasah dan mengarahkan potensinya sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri.

Pendidikan agama Islam sangat penting untuk pembentukan generasi yang berakhlakul qarimah dan berakhlak mulia. Meskipun demikian, materi Pendidikan Agama Islam tertentu tidak dapat diuraikan atau dijelaskan secara verbal. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan selama proses pembelajarannya. Oleh karena itu, agar siswa tidak memiliki pemahaman yang berbeda, guru harus menggunakan alat bantu media saat mengajar.

Media pembelajaran adalah alat atau media yang digunakan oleh seorang guru untuk memberikan pelajaran kepada siswanya. Media visual, audio, dan audio visual adalah beberapa jenis media yang dapat membantu

siswa belajar. PowerPoint, media interaktif yang menggabungkan media visual, audio, dan video, adalah salah satu contoh media yang efektif untuk membantu siswa belajar. Selain itu, karena siswa diminta untuk berpartisipasi lebih aktif dalam latihan, media ini memiliki potensi untuk merangsang sistem motorik mereka dan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Secara umum, pembelajaran dengan media ini lebih membekas pada siswa sehingga tujuan belajar mereka dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dicapai secara optimal.

Di berbagai bidang, penggunaan media interaktif telah meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Multimedia interaktif menawarkan cara yang dinamis dan menarik untuk menyampaikan informasi dalam berbagai bidang, mulai dari pendidikan hingga bisnis dan komunikasi. (Warsita, 2014). Pengguna dapat secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran atau komunikasi dengan menambahkan fitur interaktif, animasi, dan video. Multimedia interaktif membuat pengalaman belajar lebih menarik dan disesuaikan, memungkinkan pengguna menjelajahi dan terlibat dengan konten dengan kecepatan yang mereka inginkan (Siahaan et al., 2020)

Selain itu, multimedia interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih personalisasi dan adaptif, memungkinkan mereka untuk mengambil rute yang berbeda sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Sebagai hasilnya, penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk

peningkatan pengumpulan dan retensi pengetahuan, peningkatan motivasi, dan keterlibatan. (Liu et al., 2021)

Berdasarkan observasi awal penulis melihat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kapur IX Kab. 50 Kota dari tanggal 19 hingga tanggal 23 Februari 2024. dapat dilihat bahwa beberapa kelas masih menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku paket; namun, agar pembelajaran lebih variatif, media pembelajaran harus ditambahkan.

Wawancara yang dilakukan oleh penulis dengan sejumlah siswa, mereka mengatakan bahwa guru hanya menggunakan papan tulis sebagai alat pembelajaran dan mereka belum dapat memahami dengan baik materi pelajaran. Penulis juga melakukan pengamatan langsung terhadap proses belajar siswa. Mereka menemukan bahwa beberapa kelas menggunakan media interaktif seperti PowerPoint, video, dan audio. Selain itu, penulis menemukan bahwa banyak siswa terlalu sibuk dan beberapa lainnya terlalu mengantuk sehingga mereka tidak dapat berkonsentrasi mendengarkan penjelasan guru. Selain itu, tidak adanya alat pembelajaran membuat pelajaran menjadi membosankan dan membuat siswa bosan. Hal ini diduga berkontribusi pada hasil belajar siswa yang rendah dalam belajar Pendidikan Agama Islam jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada materi sebelumnya yang memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Sebagaimana ditunjukkan oleh pertanyaan di atas, media pembelajaran merupakan komponen penting dari proses belajar mengajar, dan untuk

membuat siswa lebih mudah memahami materi, media tambahan diperlukan. Penggunaan media interaktif dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif akan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, menurut Indriana (2011). Di antaranya, kemampuan yang dimiliki anak setelah melakukan kegiatan belajar disebut hasil belajar. Perubahan yang dialami siswa, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar mereka. Oleh karena itu, penulis mengangkat judul penelitian ini dengan tujuan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota."

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas peneliti menemukan permasalahan terkait proses belajar mengajar di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota yaitu berhubungan dengan penggunaan multimedia interaktif dalam mengajar dilihat dari aktivitas dan pengakuan siswa terhadap proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Siswa tidak responsif terhadap penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran pendidikan agama islam.
2. Siswa tidak memahami materi yang diajarkan.
3. Belum banyak guru yang menggunakan media interaktif dalam pendidikan agama islam.

4. Siswa kurang aktif, sibuk sendiri, bosan, dan mengantuk selama proses pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa pada materi sebelumnya banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Adanya permasalahan tersebut membuat hasil belajar siswa berkurang, sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan optimal. Sebab itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota”.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dengan pertimbangan kemampuan, waktu, tenaga serta biaya. Peneliti secara umum merumuskan batasan masalah yaitu mengetahui ada atau tidak Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota?
2. Bagaimana pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, sesuai dengan rumusan masalah yang ada, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota?
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota?

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti, sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UM Sumbar)
2. Bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), ini adalah sebagai evaluasi untuk selalu berinovasi dalam proses pembelajaran.
3. Bagi sekolah, penelitian ini mampu memberikan masukan salah satunya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah solusi sementara untuk masalah penelitian. Hipotesis memungkinkan untuk menghitung teori dengan pengamatan atau sebaliknya. Jawaban yang diberikan oleh hipotesis baru didasarkan pada teori yang belum diuji atau digunakan. SPSS (Statistical Product and Service Solutions) versi 26.0 digunakan untuk mengolah data peneliti. Rumusan Hipotesa Alternatif (Ha) dan Hipotesa nihil (Ho) yang diterapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Ha: Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota.
2. Ho: Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota.
3. Ha: Terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota
4. Ho: Tidak terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota
5. Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota.
6. Ho: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota.

H. Definisi Operasional

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dapat menggabungkan dan mensinergikan semua komponen media, seperti teks, audio, grafik, interaktivitas atau rancangan, menurut Wati (2016:130). Multimedia interaktif adalah alat atau sarana pembelajaran yang mengandung materi, metode, evaluasi, dan batasan yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi yang diharapkan dari mata pelajaran sesuai dengan tingkat kompleksitasnya. (Riyana, 2007:5).

Multimedia interaktif adalah media yang terdiri dari teks, audio, grafik, video, dan animasi yang dapat menyajikan pelajaran secara menyeluruh. Munadi (2013:152) mengatakan bahwa media interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran karena sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah alat pembelajaran yang menggabungkan berbagai komponen media seperti teks, audio, grafik, dan interaktivitas, yang dirancang secara sistematis untuk menyajikan materi pembelajaran dengan efektif dan meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hasil Belajar Siswa

Nana Sudjana (2005: 20) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan dalam tingkah laku seseorang yang mencakup aspek kognitif,

afektif, dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (2005: 38) ada dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa: faktor dari dalam diri siswa, dan faktor dari luar siswa, atau faktor lingkungan. Faktor dari dalam diri siswa terutama bergantung pada kemampuan siswa sendiri, tetapi ada faktor tambahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini adalah hasil akhir atau nilai raport siswa di semester genap pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam. Ajaran-ajaran tersebut terdapat dalam Al-Qur'an dan hadits. Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah meliputi Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Sejarah Islam, Fikih Ibadah.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam penelitian ini adalah bimbingan, latihan dan pengajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa secara sistematis dan sesuai perkembangan kematangan siswa. Tujuan dari pemberian bimbingan agar kelak siswa berpola hidup yang diawali dengan nilai dan ajaran Islam

I. Sistematika Penulisan

Suatu pembahasan harus didasari oleh kerangka berpikir yang jelas dan teratur, sehingga penulisannya harus disusun secara sistematis untuk digunakan

sebagai acuan dalam berpikir sistematis. Dalam penelitian ini, sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan: Bab ini memberikan penjelasan tentang latar belakang, serta identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan hipotesis, serta definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori: Dalam bab ini membahas tentang penggunaan multimedia interaktif (pengertian multimedia interaktif, elemen multimedia interaktif, kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif, manfaat multimedia interaktif, pengembangan multimedia interaktif dan kriteria kelayakan multimedia interaktif), hasil belajar siswa (pengertian hasil belajar siswa, faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dan indikator hasil belajar siswa).

BAB III Metode Penelitian: Dalam penelitian ini yaitu berupa jenis penelitian, variabel penelitian, waktu dan tempat penelitian, populasi, teknik pengumpulan data (kuesioner/angket, dokumentasi), teknik analisis data (uji validitas, uji reliabilitas, analisis data).

BAB IV Hasil Penelitian: Penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 2 Kapur IX, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX, dan uji asumsi statistik tentang pengaruh multimedia interaktif pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX.

BAB V Penutup: Dalam Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Multimedia Interaktif

1. Multimedia

Kata multimedia terdiri dari dua kata yaitu multi dan media, jika dipisahkan maka dapat diartikan, multi adalah kata dari bahasa latin yaitu nouns yang memiliki arti banyak. Sedangkan media adalah kata dari bahasa latin yaitu medium yang memiliki arti perantara atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan, menghantarkan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, dapat kita artikan multimedia adalah perpaduan bermacam-macam media seperti teks, animasi, gambar, video dan lain lain, kemudian disatukan berbentuk file digital dengan bantuan komputer yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan. Munir, 2015:2)

Menurut Vaughan (2008:1), multimedia merupakan kombinasi berbagai media kemudian disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik dan digital. Multimedia dapat memiliki arti sebagai penggunaan sejumlah media berbeda yang disatukan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk teks, grafis, audio, animasi maupun video (Rusman, dkk 2011:71).

Sedangkan menurut Zainiyati (2017:172), multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media

bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Berdasarkan definisi oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah perpaduan berbagai macam media teks, audio, grafis, animasi dan video secara interaktif yang akan disampaikan menggunakan komputer atau peralatan elektronik untuk menyampaikan informasi dan dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran.

2. Multimedia Interaktif

Menurut Wati (2016:130) multimedia interaktif dapat mengabungkan dan mensinergikan semua unsur media seperti teks, audio, grafik dan interaktivitas atau rancangan. Multimedia interaktif yaitu alat atau sarana pembelajaran yang berisikan materi, metode, evaluasi dan batasan-batasan yang dirancang secara sistematis dan serta menarik untuk mencapai kompetensi atau subkompetensi mata pelajaran yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Riyana, 2007:5).

Multimedia interaktif yaitu media yang terdiri dari teks, audio, grafik, video dan animasi yang memiliki kemampuan dalam menyajikan materi pelajaran secara lengkap. Munadi (2013:152) menjelaskan bahwa multimedia interaktif bisa digunakan dalam proses kegiatan proses pembelajaran karena cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (siswa).

Hasil penelitian Mukhidin (2013) menjelaskan multimedia interaktif bisa meningkatkan hasil belajar, sehingga peserta didik dengan mudah bisa

mengecek keberhasilannya secara mandiri, dan multimedia interaktif memiliki bagian atau penggalan ada reinforcement (penguatan), sehingga peserta didik akan bisa meningkatkan hasil belajarnya.

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa pengertian multimedia interaktif secara umum adalah media yang terdiri dari beberapa elemen seperti teks, gambar, audio, video dan animasi yang kemas dalam sebuah media pembelajaran dengan tujuan supaya pelajaran lebih mudah dipahami, selain itu proses pembelajaran akan lebih menarik, lebih efektif, efisien, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas dan sikap belajar siswa dapat ditingkatkan mulai dari pengetahuan, keterampilan dan sikap serta upaya dalam merangsang minat belajar siswa dalam memahami pelajaran.

3. Elemen Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2015:16-19), multimedia merupakan penggunaan dari berbagai macam media seperti teks, grafik, suara, animasi dan video kemudian ditambah dengan komponen interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Berikut adalah penjelasan elemen multimedia yaitu:

a. Teks

Teks adalah kombinasi kalimat yang bertujuan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dapat dengan mudah dan cepat dipahami oleh pembacanya. Teks tak terpisahkan dalam penggunaan komputer, elemen ini adalah dasar dalam pengolahan kata berbasis

multimedia. Teks merupakan bentuk data yang paling mudah disimpan. Teks dapat pula digunakan untuk menjelaskan gambar.

b. Grafik

Grafik merupakan salah satu komponen penting multimedia, disini gambar adalah salah satu contoh penggunaan grafik. Gambar merupakan media yang cocok dalam penyajian informasi. Manusia lebih memiliki ketertarikan pada visual sehingga informasi berbentuk visual seperti gambar lebih mudah dipahami informasi apa yang disampaikannya.

c. Gambar

Gambar merupakan bentuk informasi berupa visual. Gambar dikembangkan dengan menggunakan komputer atau perangkat lunak sehingga lebih menarik dan efektif jika digunakan dalam multimedia pembelajaran. Elemen gambar atau image dapat dicontohkan seperti foto. Penggunaan gambar dalam multimedia pembelajaran dapat mendeskripsikan sesuatu lebih jelas dan menarik.

d. Video

Video adalah media yang dapat memvisualisasikan simulasi pada benda nyata. Video merupakan sarana penyampaian informasi yang memiliki kelebihan yaitu menarik, langsung dan efektif. Video dalam multimedia pembelajaran dapat memvisualisasikan suatu kegiatan dengan lebih nyata.

e. Animasi

Animasi dapat diartikan penggabungan teks gambar dan suara dalam satu pergerakan. Dalam menciptakan suatu gerakan disebut animasi perlu digunakan teknologi berupa komputer. Animasi berguna untuk memvisualisasikan sesuatu selain dengan menggunakan video.

f. Audio

Audio diartikan berbagai bunyi berbentuk digital seperti musik, suara, narasi dan lain-lain. Suara dapat didengar untuk suara latar yang menarasikan informasi/pesan dan lain-lain. Disisi lain dengan penggunaan audio dapat meningkatkan daya ingat pendengar. Dalam multimedia pembelajaran narasi dapat digunakan bersama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

g. Interaktivitas

Elemen interaktivitas merupakan elemen penting didalam sebuah multimedia interaktif. Elemen interaktivitas sangat memanfaatkan komputer dan ditampilkan menggunakan komputer saja. Beberapa aspek interaktif dapat berupa navigasi, permainan dan latihan. Jika multimedia diberikan kemampuan untuk dapat dikontrol oleh pengguna maka multimedia tersebut dapat disebut interactive multimedia.

4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Munadi (2013:152) mengatakan beberapa kelebihan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran, di antaranya:

- a. Program multimedia intraktif diprogram atau dirancang untuk digunakan oleh siswa secara individual (belajar sendiri). Ketika peserta didik mengaplikasikan program ini, secara otomatis terlibat secara auditif, visual dan kinetik, sehingga informasi atau pesannya mudah dimengerti.
- b. Memberikan sebuah iklim afeksi secara individual. Sebab diprogram atau dirancang individual terasa terakomodasi, termasuk bagi siswa yang lamban ketika menerima pelajaran. Karena multimedia interaktif mampu memberikan sebuah iklim yang bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi, seperti yang diinginkan. Iklim afektif ini akan melibatkan penggambaran ulang berbagai objek yang ada dalam pikiran siswa.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena kebutuhan telah terakomodasi dengan baik.
- d. Memberikan umpan balik karena multimedia interaktif bisa menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.

- e. Multimedia interaktif diprogram atau dirancang untuk pembelajaran individu (mandiri) harus bisa dikontrol oleh penggunanya.

Selain itu terdapat juga kekurangan dari multimedia interaktif. Munadi (2013:153) multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan yakni pengembangan memerlukan waktu yang cukup lama dan tim yang profesional dalam bidangnya.

5. Manfaat Multimedia Interaktif

Menurut Daryanto (2010:52), secara umum manfaat penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman siswa dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Menurut Munir (2015:113), terdapat beberapa kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif.
- b. Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran.
- c. Dengan penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

- d. Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Menurut Munadi (2013: 152-153), kelebihan multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dapat bersifat interaktif, dengan penggunaan multimedia interaktif yang dirancang untuk dipakai secara mandiri oleh peserta didik, dapat menggantikan posisi guru dalam pembelajaran.
- b. Karena multimedia pembelajaran ini dirancang untuk belajar mandiri maka dari itu multimedia pembelajaran interaktif akan memenuhi semua kebutuhan siswa secara individual. Sifat multimedia ini memberikan keleluasaan bagi peserta didik yang lamban dalam pemahaman materi untuk belajar lebih efektif.
- c. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif maka siswa akan lebih memiliki motivasi dalam belajar.

6. Kriteria Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menurut Herman Dwi Surjono (2017:78-83), ada beberapa kriteria dalam menilai kualitas multimedia pembelajaran interaktif yaitu:

- a. Aspek Isi

Aspek isi atau materi berkaitan dengan kualitas isi atau materi pembelajaran yang disajikan. Aspek isi atau materi yang disajikan di dalam multimedia pembelajaran interaktif perlu untuk dievaluasi oleh

ahli materi yang sesuai. Aspek isi atau materi dalam multimedia pembelajaran interaktif perlu memenuhi berbagai standar kualitas, berikut beberapa contoh penjabaran aspek isi:

- 1) Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan keakuratan isi materi yang disajikan
- 2) Kebenaran struktur materi, tata bahasa, ejaan, istilah, tanda baca
- 3) Kesesuaian tingkat kesulitan multimedia pembelajaran interaktif dengan pengguna dan ketergantungan materi yang disajikan dengan budaya atau etnik

b. Aspek Instruksional

Aspek insruksional yang seharusnya diuji oleh ahli pembelajaran atau instruksional, namun praktik yang terjadi yaitu dijadikan satu untuk dievaluasi oleh ahli media. Dalam aspek instruksional ini dikaitkan dengan peran multimedia pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk alat bantu pembejaran agar memudahkan siswa dalam mempelajari mareri yang disampaikan. Berikut beberapa contoh penjabaran aspek instruksional:

- 1) Ketepatan Tema
- 2) Metodologi / cara penyajian & interaktivitas
- 3) Kapasitas kognitif & srategi pembelajaran
- 4) Kontrol pengguna, kualitas pertanyaan dan umpan balik

c. Aspek Tampilan

Aspek tampilan berhubungan dengan tampilan multimedia pembelajaran interaktif yaitu antarmuka yang dilihat oleh pengguna yang berisikan materi pembelajaran. Ahli yang harus mengevaluasi aspek tampilan adalah ahli media. Berikut beberapa contoh penjabaran aspek tampilan antara lain:

- 1) Tata letak dan spasi
- 2) Penggunaan warna dan kontras latar belakang dengan objek depan
- 3) Kualitas teks (ukuran, jenis font, warna)
- 4) Kualitas gambar, animasi dan audio/video (resolusi, relevansi dengan materi)
- 5) Fungsi navigasi dan konsistensi navigasi

B. Hasil Belajar

1. Belajar

Oemar Hamalik (2001: 27) mengemukakan pengertian belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Slameto (2003: 2) berpendapat bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparwoto (2004: 41) bahwa belajar pada intinya adalah proses internalisasi dalam diri individu yang belajar dapat dikenali produk

belajarnya yaitu berupa perubahan, baik penguasaan materi, tingkah laku, maupun keterampilan.

Menurut Winkel belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman. Menurut Ernest R. Hilgard belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya (Purwanto, 2008: 51)

Sedangkan pengertian belajar menurut Gagne (Mulyani Sumantri & Johar Permana, 1999: 16) belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Berbeda dengan perubahan serta-merta akibat refleksi atau perilaku yang bersifat naluriah.

Moh. Surya dikutip oleh Nana Sudjana (2005: 22) mendefinisikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai

hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Oemar Hamalik (1993: 280) mengungkapkan empat prinsip belajar yaitu :

- a. Belajar senantiasa harus bertujuan, terarah, dan jelas bagi siswa, karena tujuan akan menuntut dalam belajar,
- b. Jenis belajar yang paling utama adalah untuk berpikir kritis,
- c. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian,
- d. Belajar harus disertai keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan dan hasil.

Dari prinsip-prinsip tersebut memberikan penjelasan dalam memaknai belajar dan dapat mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga pengertian dan pemahaman mengenai makna belajar menjadi lebih jelas dan terarah.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa di dalam belajar ada suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang berupa pengetahuan, pemahaman, maupun sikap yang diperoleh melalui proses belajar. Perubahan tingkah laku yang diperoleh merupakan hasil interaksi dengan lingkungan. Interaksi tersebut salah satunya adalah proses pembelajaran yang diperoleh di sekolah. Oleh karena itu dapat dikatakan

bahwa dengan belajar seseorang dapat memperoleh sesuatu yang baru baik itu pengetahuan, keterampilan maupun sikap.

2. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana (2005: 20) hakikat hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (2005: 38) hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan hasil belajar dari Bloom (Purwanto, 2008: 50) yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

a. Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan

kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

- 1) Pengetahuan (knowledge) yaitu kemampuan seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan lain sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya.
- 2) Pemahaman (comprehension) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri.
- 3) Penerapan (application) yaitu kesanggupan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan kongkret.
- 4) Analisis (analysis) yakni kemampuan seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian-bagian tersebut.
- 5) Sintesis (synthesis) adalah kemampuan berfikir memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.

6) Evaluasi (evaluation) yang merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penelitian disini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada.

b. Ranah Afektif

Kratwohl (Purwanto, 2008: 51) membagi belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi, penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai-nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai-nilai sebagai pedoman hidup). Hasil belajar disusun secara hirarkis mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Jadi ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang kemudian dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

c. Ranah Psikomotorik

Beberapa ahli mengklasifikasikan dan menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai yang paling tinggi hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Simpson (Purwanto, 2008: 51) mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala),

kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serang serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli).

Ketiga ranah di atas menjadi obyek penilaian hasil belajar. Kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Manusia memiliki potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan uraian di atas hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga merupakan suatu perubahan tingkah laku dari belum bisa menjadi bisa dan dari yang belum tahu menjadi tahu.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar. M. Dalyono (2009: 55) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor

internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar. Sedangkan factor eksternal meliputi keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan sekitar.

a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri, meliputi :

1) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang tidak sehat dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula jika kesehatan rohani kurang baik dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Dengan semangat belajar yang rendah tentu akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula.

2) Intelegensi dan bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya cenderung baik.

Sebaliknya orang yang intelegensinya rendah, cenderung mengalami kesulitan dalam belajar, lambat berpikir, sehingga hasil belajarnya pun rendah. Orang yang memiliki bakat akan lebih mudah dan cepat pandai bila dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki bakat. Bila seseorang mempunyai intelegensi tinggi dan bakat dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses.

3) Minat dan motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat belajar yang besar cenderung memperoleh hasil belajar yang tinggi, sebaliknya minat belajar kurang akan memperoleh hasil belajar yang rendah.

Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah atau semangat. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi hasil belajar. Minat dan motivasi belajar ini dapat juga dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang menyampaikan materi dengan metode dan cara yang inovatif akan mempengaruhi juga minat dan motivasi siswanya.

4) Cara belajar

Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar antar anak berbeda-beda. Ada anak yang dapat dengan cepat menyerap materi pelajaran dengan cara visual atau melihat langsung, audio atau dengan cara mendengarkan dari orang lain dan ada pula anak yang memiliki cara belajar kinestetik yaitu dengan gerak motoriknya misalnya dengan cara berjalan-jalan dan mengalami langsung aktivitas belajarnya.

b. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri, meliputi:

1. Keluarga

Keluarga sangatlah besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, kerukunan antar anggota keluarga, hubungan antara anak dengan anggota keluarga yang lain, situasi dan kondisi rumah juga mempengaruhi hasil belajar.

2. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar mempengaruhi keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya, semua mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode pengajaran guru yang inovatif dapat pula mempengaruhi hasil belajar siswa. Metode mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif misalnya, menggunakan powerpoint, video, audio, video animasi dan simulasi dan lainnya. Teknik belajar dengan teman sebaya pun dapat mengaktifkan keterampilan proses yang dimiliki oleh anak.

3. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar siswa. Bila di sekitar tempat tinggal siswa keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, akan mendorong siswa lebih giat lagi dalam belajar. Tetapi jika di sekitar tempat tinggal siswa banyak anak-anak yang nakal, pengangguran, tidak bersekolah maka akan mengurangi semangat belajar sehingga motivasi dan hasil belajar berkurang.

4. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Bila rumah berada pada daerah padat penduduk dan keadaan lalu lintas yang membisingkan, banyak suara orang yang hiruk pikuk, suara mesin dari pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, akan mempengaruhi gairah siswa dalam belajar. Tempat yang sepi dan beriklim sejuk akan menunjang proses belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas metode pengajaran yang diterapkan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran termasuk ke dalam faktor eksternal yang kemudian secara berkelanjutan akan mempengaruhi faktor internal anak. Faktor eksternal yang dimaksudkan dalam hal ini adalah faktor yang berasal dari sekolah yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif akan berpengaruh terhadap minat dan motivasi (faktor internal) siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk siswa adalah media pembelajaran interaktif. Dengan media pembelajaran melalui tipe ini diharapkan maka minat dan motivasi anak untuk belajar akan lebih meningkat lagi dan kemudian akan berdampak pada hasil belajar siswa.

C. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pengertian Pendidikan Agama Islam Menurut Abu Ahmadidan Noor Salimi, (2004: 4) Agama Islam adalah Agama Allah yang disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, untuk diteruskan kepada seluruh umat manusia, yang mengandung ketentuan-ketentuan keimanan (aqidah) dan ketentuan-ketentuan ibadah dan muamalah (syariah), yang menentukan proses berpikir, merasa dan berbuat serta terbentuknya kaya hati.

Menurut Keputusan Menteri Agama (KMA) RI Nomor 183 2019 pembelajaran mengandung tiga karakteristik utama diantaranya: (a) Proses pembelajaran mengakibatkan proses mental secara maksimal yang menghendaki aktivitas peserta didik untuk berpikir, (b) Pembelajaran diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang pada gilirannya kegiatan berpikir itu dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kontruksi sendiri, (c) Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang berupa

ajaran-ajaran, prinsip-prinsip dan norma-norma agama Islam itu diupayakan kontekstual mungkin disesuaikan dengan fakta fenomena sosial keagamaan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK), sehingga pemahaman agama tidak tekstual/kaku dengan demikian Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki makna bagi kehidupan siswa.

Muhibbin (2020: 121) oleh sebab itu mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) harus mengutamakan pada pembentukan pembiasaan, pembudayaan dan keteladanan warga madrasah.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara umum Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran dasar yang terdapat dalam agama Islam. Ajaran-ajaran tersebut terdapat dalam Al-Qur'an dan hadits. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di madrasah meliputi Akidah Akhlak, Al-Qur'an Hadits, Sejarah Islam, Fikih Ibadah.

Sedangkan menurut Zuhairini (2004: 11) Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing ke arah pembentukan kepribadian siswa secara sistematis dan pragmatis, supaya hidup sesuai dengan ajaran Islam, sehingga didapatkan kebahagiaan dunia akhirat.

Dari teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan islam merupakan bimbingan, latihan dan pengajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Proses pemberian bimbingan dilaksanakan secara sistematis dan sesuai perkembangan kematangan siswa. Tujuan dari pemberian

bimbingan agar kelak siswa berpola hidup yang diawali dengan nilai dan ajaran Islam. Namun dalam bimbingan tidak terlepas dari pengawasan guru sebagai proses evaluasi.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Secara umum tujuan pendidikan Islam adalah untuk menanamkan nilai-nilai Islam sejak dini di dalam diri siswa. Selain itu tujuan operasional ataupun tujuan praktis yang akan dicapai dengan sejumlah kegiatan tertentu.

Dalam tujuan operasional banyak di tuntut dari seorang guru suatu kemampuan dan keterampilan tertentu. Misalnya ia bisa trampil melakukan sesuatu, lancar pengucapannya, meengerti, memahami, meyakini dan menghayati. Dalam pendidikan hal ini terutama berkaitan dengan kegiatan lahiriyah, sholat, akhlak dan tingkah laku.

3. Materi Pendidikan Agama Islam

Adapun materi pokok Pendidikan Agama Islam dapat diklasifikasikan menjadi lima aspek kajian yaiyu:

a. Al-Qur'an dan Hadits

Dalam Aspek ini menjelaskan beberapa ayat dalam Al-Qur'an dan sekaligus juga menjelaskan hokum bacaannya yang terkait dengan ilmu tajwid dan mennjelaskan hadits-hadits Nabi Muhammad SAW.

b. Aspek aqidah Akhlak

Dalam aspek ini menjelaskan berbagai konsep keimanan yang meliputi enam rukun iman dalam Islam. Dalam hal ini juga menjelaskan sifat-sifat terpuji (Akhlak karimah) yang harus diikuti dan sifat-sifat tercela yang harus dihindari.

c. Aspek hukum islam dan syari'ah islam/fikih

Menjelaskan berbagai konsep keagamaan yang terkait dengan masalah ibadah dan muamalah.

d. Aspek Tarikh Islam

Dalam hal ini menjelaskan tentang sejarah perkembangan atau peradaban Islam yang dapat manfaatnya untuk diterapkan pada masa ini (Depdiknas, 2004:18)

4. Metode Pendidikan Islam

Metode mengajar merupakan salah satu cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan baik dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun beberapa metode yang dapat digunakan guru Pendidikan Agama Islam diantaranya:

a. Metode Ceramah

Dimana cara menyampaikan pengertian-pengertian terkait materi pengajaran kepada anak didik dilaksanakan dengan lisan oleh guru di dalam kelas. Posisi guru dalam metode ini menerangkan secara

aktif dan siswa mendengarkan serta menyimak apa yang diterangkan guru.

b. Metode Tanya Jawab

Posisi dimana gur bertanya dan siswa menjawab tentang bahan materi yang ingin diperolehnya. Metode Tanya jawab dilakukan sebagai ulangan pelaran, merangsang siswa sehingga perhatiannya tertuju pada pelajaran dan mengarahkan proses berfikir.

c. Metode Diskusi

Merupakan suatu kegiatan kelompok dalam memecahkan masalah untuk mengambil kesimpulan. (Abu Ahmadi, 1985:110-113)

D. Penelitian Relevan

No	Judul
1	Dicky Prastya, 2022. Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar
Persamaan	
Memiliki variabel bebas yaitu penggunaan multimedia interaktif	
Perbedaan	
Memiliki variabel terikat yaitu untuk meningkatkan hasil belajar	
Hasil	
Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif Adobe flash dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif Adobe flash juga dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik.	

	<p>Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sebesar 71,42% dan siklus II sebesar 85,71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 14,29%. Sedangkan dilihat dari skor rata-rata juga mengalami peningkatan. Dapat ditunjukkan dari gain score sebesar 0,36 pada siklus I menjadi 0,43 pada siklus II. Hal ini berarti mengalami peningkatan sebesar 0,07 dengan kategori gain score sedang.</p>
2	<p style="text-align: center;">Judul</p> <p>Johan Syahbrudin, Dkk. 2023. Meta-Analisis: Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik</p> <p style="text-align: center;">Persamaan</p> <p>Memiliki variabel bebas yaitu penggunaan multimedia interaktif</p> <p style="text-align: center;">Perbedaan</p> <p>Memiliki variabel terikat yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik</p> <p style="text-align: center;">Hasil</p> <p>Hasil studi meta analisis ini memberikan informasi bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar fisika, tapi pengaruh ini dalam kategori sedang dengan rata-rata effect size 0,746. Perolehan agregat effect size tersebut juga dirasa sudah cukup karena tidak ada bias publikasi hasil studi meta-analisis. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi para pendidik fisika di Indonesia supaya dapat memanfaatkan multimedia interaktif sebagai salah satu variasi pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar.</p>
3	<p style="text-align: center;">Judul</p> <p>Serly Astriyani, 2022. Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa</p> <p style="text-align: center;">Persamaan</p> <p>Memiliki variabel terikat yaitu hasil belajar siswa</p> <p style="text-align: center;">Perbedaan</p>

	Memiliki variabel bebas yaitu pemanfaatan multimedia interaktif
	Hasil
	Penelitian ini menggunakan pretest-posttest dua kelompok yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang memanfaatkan Multimedia dengan yang tidak memanfaatkan yakni hanya menggunakan buku teks. Data yang terkumpul, dianalisis dengan menguji perbedaan dua rata-rata (uji-t). Data hasil penelitian di SMP Harapan Ananda pada mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dari siswa yang belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang tidak menggunakan, sehingga terdapat pengaruh pemanfaatan Multimedia Interaktif terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMP Harapan Ananda.
4	Judul
	Sarif, Hanif, (2023) Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Magetan
	Persamaan
	Memiliki variabel bebas yaitu penggunaan multimedia interaktif
	Perbedaan
	Memiliki variabel terikat yaitu hasil belajar pada mata pelajaran IPAS
	Hasil
	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 66,19 dan berada pada kategori cukup yaitu 52,38%, sedangkan rata-rata posttest adalah 82,85% berada pada kategori sangat baik yaitu 71,43%. Hasil analisis menggunakan uji-t, diketahui bahwa nilai t Hitung = 13,68 dengan taraf signifikan 0,05, maka t Tabel adalah 1,725, sehingga t Hitung > t Tabel. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis articulate storyline

	berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN Tambakrejo Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan.
5	Judul
	Maku, Novian, & Yassin, (2021) Pengaruh Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X RPL Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMKN 1 Gorontalo
	Persamaan
	Memiliki variabel bebas dan terikat yaitu multimedia interaktif dan hasil belajar siswa
	Perbedaan
	Pada mata pelajaran, tempat dan objek penelitian
	Hasil
Hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia interaktif yaitu 61,02% lebih tinggi dibandingkan pembelajaran yang menggunakan multimedia non-interaktif yaitu 50,63%, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.	

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang memberikan gambaran lebih rinci mengenai suatu gejala atau fenomena. Fenomena yang dimaksud adalah dalam penelitian suatu permasalahan diteliti sehingga menjadi lebih jelas menurut (Priyono 2008: 37).

Sedangkan metode penelitian kuantitatif terutama menggunakan post-positivisme untuk mengembangkan ilmu pengetahuan (misalnya kausalitas, variabel reduktif, hipotesis, observasi, dan pengujian teori) dengan menggunakan strategi penelitian survei dan eksperimental yang memerlukan data statistik (Emzir, 2013:28).

Dalam pendekatan kuantitatif ini, peneliti melihat populasi atau sampel tertentu, biasanya diambil secara random. Selain itu, pengambilan sampel memerlukan rumus untuk penelitian, dan pada akhir penelitian, peneliti harus mencatat hubungan antar variabel atau pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. (Sugiyono, 2009: 14)

Serta metode kuantitatif mewajibkan seorang peneliti bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lainnya. Oleh karena itu perlunya variabel bebas dan variabel terikat ataupun biasanya masing-masing variabel memiliki variabel yang ganda (Creswell, 2010: 13).

Berdasarkan teori-teori di atas, penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif yang melihat populasi atau sampel menggunakan

pendekatan pospositivist. Dengan menggunakan variabel bebas dan variabel terikat, pendekatan pospositivist digunakan. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa di mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota dipengaruhi oleh penggunaan multimedia interaktif.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Kapur IX, yang beralamat Jorong Sialang Bawah, Nagari Sialang, Kecamatan Kapur IX, Kabupaten 50 Kota. Tempat penelitian ini dipilih karena temuan peneliti sebelumnya menunjukkan bahwa ada masalah dengan hasil belajar siswa selama pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dari Juni hingga Juli 2024. Sebelum penelitian ini dimulai, peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dalam proses pembelajaran.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Yusuf, "Populasi adalah penjumlahan dari semua nilai yang mungkin, bukan beberapa ciri dari beberapa objek yang sifat-sifatnya ingin dipelajari. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan

bahwa secara sederhana suatu populasi adalah semua anggotanya.” subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah populasi terbatas atau pasti.

Dilihat dari uraian di atas, objek penulis adalah sekelompok orang yang saling berinteraksi dan tidak dapat hidup tanpa bantuan orang lain. Dalam penelitian ini populasinya adalah peserta didik dari kelas VII sampai kelas IX SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota, akan tetapi dikarenakan peserta didik kelas IX telah lulus maka rincian populasinya seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 1 Jumlah Populasi

No	Kelas	Siswa
1	VII	91 Orang
2	VIII	102 Orang
Total		193 Orang

2. Sampel

Sampel adalah bagian terkecil dari populasi yang diambil dengan cara tertentu untuk mewakili populasi. Dalam pendekatan lain, sampel dianggap sebagai subjek penelitian yang merupakan representasi dari populasi, sehingga sampel yang dimaksud adalah representasi dari populasi yang dimaksud. (Arikunto, 2006, p. 91)

Selain itu, sampel merupakan bagian dari karakteristik dan jumlah populasi. Jika populasi besar dan peneliti tidak dapat mempelajari semua yang ada di dalamnya karena masalah dana, tenaga, atau waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi untuk

mendapatkan kesimpulan yang dapat diterapkan pada populasi secara keseluruhan.

Mengingat jumlah populasi yang besar dan relatif berstrata, pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel probabilitas, yaitu pengambilan sampel proporsional stratifikasi random dengan rumus slovin. Teknik pengambilan sampel probabilitas memberikan peluang yang sama bagi setiap elemen (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Jika populasi memiliki anggota atau elemen yang tidak homogen dan berstrata secara proporsional, metode sampling acak stratifikasi proporsional dapat digunakan.

Rumus yang diberikan oleh Slovin dalam (Umar, 2011, p. 78) digunakan untuk pengambilan sampel:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

e = Nilai kritis atau presentase toleransi kesalahan sampel

Taraf toleransi yang digunakan peneliti, adalah sebesar 15%. Hal tersebut mempertimbangkan keterbatasan waktu. Namun, peneliti mengacu bahwa taraf toleransi 15% pada sampel dapat diandalkan hasilnya dalam

implementasi penelitian ini. Beberapa laporan penelitian yang menjadi acuan dan pertimbangan peneliti dalam menggunakan kalkulasi Slovin dengan taraf toleransi 15%, antara lain laporan penelitian yang dilakukan oleh Dhianingwulan (2019), dan Setiawan (2019). Masing yang diperoleh dari laporan penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan kalkulasi taraf toleransi sampel 15% telah memadai dan pengimplementasiannya sangat efektif dalam situasi keterbatasan pengumpulan sampel. Adapun jumlah sampel yang diperlukan dari kalkulasi Slovin pada taraf toleransi kesalahan 15%, yaitu

$$N = 193$$

$$e = 15\% \text{ atau } 0,15$$

$$n = \frac{193}{1 + 193 \cdot 0,15^2}$$

$$n = \frac{193}{5,34}$$

$$n = 36$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka jumlah sampel secara keseluruhan adalah 36 peserta didik.

Untuk berapa sampel yang akan diambil (Iskandar, 2009, p. 72) sebagai berikut:

$$n = (N1: N) \times n$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Populasi

N_1 = Populasi kelas

Kelas VII = 91: $193 \times 36 = 16,97$ (17) Orang

Jadi, kelas VII yang diambil sampelnya ada 17 peserta didik dengan rinciannya:

Kelas VII 1 = 6 Orang

Kelas VII 2 = 6 Orang

Kelas VII 3 = 5 Orang

Kelas VIII = 102: $193 \times 36 = 19,02$ (19) Orang

Sedangkan, kelas VIII yang diambil sampelnya ada 19 peserta didik dengan rinciannya:

Kelas VIII 1 = 5 Orang

Kelas VIII 2 = 4 Orang

Kelas VIII 3 = 5 Orang

Kelas VIII 4 = 5 Orang

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat digunakan oleh peneliti dalam penelitian ilmiah (Riduwan, 2010: 51). Penelitian ilmiah menggunakan pengumpulan data otomatis. Untuk mengumpulkan data, ada alat yang diperlukan; dalam penelitian ini, alat yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. (Djaman Satori dan Aan Komariah, 2013: 224).

Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang mereka butuhkan. Peneliti memerlukan alat atau alat bantu untuk membuat proses pengumpulan data menjadi lebih mudah (Arikunto, 2006: 175). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data tentang penggunaan multimedia interaktif serta hasil belajar siswa. Siswa di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota menerima kuesioner dan angket secara langsung.

1. Kuesioner/angket

Kuesioner adalah kumpulan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek penelitian untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mengetahui hasil di lapangan (Kusuma, 2011:78).

Teori di atas sesuai dengan pendapat Kartini Kartono bahwa kuesioner juga merupakan penyelidikan tentang masalah yang umum dan penting bagi orang banyak (publik). Ini dilakukan dengan mengirimkan daftar pertanyaan yang berisi subjek untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dari responden (peserta).

Dalam penelitian ini, angket akan dibagikan kepada siswa di SMPN 2 Kapur IX Distrik 50 Kota. Skala likert akan digunakan untuk mengukur hasil. Untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial, skala likert digunakan. Tidak Pernah (TP), Jarang (JR), kadang-kadang (KD), Sering (SR), dan selalu (SL) adalah lima opsi dalam skala Likert. Selain itu, tingkatannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk jawaban selalu (SL) diberikan skor 5
2. Untuk jawaban sering (SR) diberikan skor 4
3. Untuk jawaban kadang-kadang diberikan skor 3
4. Untuk jawaban jarang (JR) diberikan skor 2
5. Untuk jawaban tidak pernah (TP) diberikan skor 1

Dikarenakan pertanyaan dalam angket berupa kalimat positif (+) dan kalimat negatif (-) maka skor berbanding terbalik (Sugiyono, 2015: 93).

Definisi mengenai variabel penelitian adalah sebagai penjabaran serta variabel dalam penelitian ini sudah disesuaikan dengan lokasi penelitian. Kemudian dari variabel ini akan dijabarkan menjadi sub variabel dan indikator untuk kisi-kisi dalam membuat instrument. Untuk memperjelas variabel dengan secara rinci menurut Herman Dwi Surjono (2017: 78-83), kisi-kisi kuesioner sebagai tabel berikut:

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuesioner Variabel X

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Item Pernyataan	
			Positif	Negatif
Penggunaan Multimedia Interaktif	Aspek Isi	Kesesuaian materi	1,2	3
		Tata Bahasa	4,5	6
		Tingkat kesulitan	7	
	Aspek Intruksional	Tema	8	
		Cara penyajian	9	10
		Strategi pembelajaran	11	12
		Umpan balik	13,14	15
	Aspek Tampilan	Kekontrasan latar belakang	16	17
		Kualitas teks	18,19	20
		Kualitas gambar, animasi dan audio/video	21,22,23	24
Hasil Belajar Siswa	Hasil belajar yang dimaksudkan penulis adalah hasil akhir yang dicapai siswa setelah menyelesaikan kelas. Nilai-nilai ini diambil dari nilai ujian semester genap pada tahun akademik 2023/2024.			
Total			16	8

Dalam pengawalan penyebaran lembaran angket yang telah disusun oleh peneliti. Pertama peneliti melakukan uji coba penyebaran angket tanpa didampingi oleh peneliti yang diisi oleh siswa atau sampel responden yang telah peneliti tentukan, maka mendapatkan hasil angket yang terdapat beberapa pernyataan yang tidak valid seperti pernyataan no 4, no 7, no 11, no 15, no 18, no 20 dan no 21. Kemudian peneliti perbaiki pernyataan tersebut dan diuji cobakan kembali dengan penyebaran angket didampingi oleh peneliti dengan menjelaskan poin-poin pernyataan dalam lembaran angket dengan tujuan pendampingan pengisian angket ini untuk memperoleh hasil yang valid.

2. Dokumentasi

Sukmadinata (2007: 221) Studi dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang menggabungkan dan menganalisis dokumen, baik tertulis, gambar, atau elektronik. Untuk mengumpulkan dokumen berupa gambar maupun dokumen tertulis tentu adanya alasan untuk menggunakan dokumentasi sebagai alat dalam pengumpulan data (Kartini Kartono, 1996: 200).

Ada beberapa alasan untuk menggunakan studi dokumentasi, seperti dokumen dan catatan ini; mereka selalu dapat digunakan, terutama karena mudah diperoleh dan dapat diperoleh. Lincoln dan Guba (1989: 208).

- a. Dokumen dan catatan merupakan sumber informasi yang kaya, yang memberikan gambaran situasi yang akurat dan dapat dianalisis ulang tanpa mengubahnya.
- b. Catatan non-reaktif, tidak seperti manusia, tidak memberikan respons atas perlakuan peneliti. Meskipun istilah "dokumen" dan "catatan" seringkali memiliki arti yang sama, makna keduanya berbeda menurut tujuan analisis yang digunakan.

Menurut Riyanto (2012: 103) metode dokumentasi artinya mengumpulkan data dengan mencatat data-data yang sudah ada. Data-data tersebut bisa dijadikan penguat untuk kepentingan penelitian.

Berpijak pada teori di atas maka metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat dokumenter, dan salah satu dokumen dalam penelitian ini adalah hasil

belajar siswa atau nilai raport siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMP N 2 Kapur IX Kab. 50 Kota.

E. Teknik Analisis Data

1. Uji Validitas

Menurut Husein Umar (2013: 52) uji validitas bermanfaat untuk menentukan apakah pertanyaan dalam kuesioner harus dibuang atau diganti karena dianggap tidak relevan.

Untuk menghitung uji validitas, Ghozali (2013: 52) membandingkan nilai r hitung dengan hasil perhitungan r tabel. Ada dua dasar pengambilan keputusan: (a) Jika r hitung lebih besar dari r tabel, indikator atau pertanyaan tersebut dinyatakan valid, (b) Jika r hitung kurang dari r tabel, indikator atau pertanyaan tersebut tidak dinyatakan valid.

Setelah melakukan uji coba angket di luar populasi dengan jumlah 30 item maka terdapat satu item yang tidak valid oleh karena itu item tersebut gugur atau dibuang itu artinya tidak dipakai dalam penyebaran angket ke responden dan hanya tersisa 29 item untuk disebarkan ke responden.

2. Uji Reabilitas

Menurut Nasution (2007: 77), suatu alat pengukur dapat dianggap reliabel jika secara konsisten memberi hasil ukuran yang sama ketika mengukur suatu gejala pada waktu yang berbeda. Dengan kata lain, alat pengukur yang dianggap reliabel secara konsisten memberi hasil ukuran

yang sama. Prayitno Duwi (2013: 30) Kuesioner digunakan sebagai alat pengumpul data untuk mengukur gejala secara berkala. Dengan menggunakan SPSS versi 26.0, nilai Cronbach alpha 0,329 dalam penelitian ini dapat dilihat dalam r table, jadi nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,329, maka item dalam kuesioner dianggap dapat diandalkan atau reliabel.

3. Analisis Data

Perlu rumus untuk menganalisis data masing-masing variabel untuk mengetahui persentase hasil angket yang dijawab oleh responden. Sugiyono (2015:36) menghitung interval kelas untuk mengetahui distribusi frekuensi. Untuk mengetahui interval kelas, gunakan rumus berikut:

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{Skor tertinggi} - \text{Skor terendah} + 1}{\text{Jumlah kelas}}$$

Menurut Nazir (2014: 54) analisis deskriptif adalah proses mencari fakta dengan intreprestasi yang tepat. Sedangkan menurut Burhan Bungin (2010: 125) untuk mencari persentase pada masing-masing variabel dapat dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P : persentase

F : frekuensi/jumlah jawaban angket

N: jumlah responden

Selanjutnya, uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui bagaimana variabel X dan Y berpengaruh satu sama lain.

Untuk menganalisis data, Riduwan dan Suhartono (2009: 96-97) menggunakan teknik regresi linear sederhana. Variabel X adalah penggunaan multimedia interaktif dan variabel Y adalah hasil belajar siswa. Selain itu, untuk menentukan apakah hubungan antara variabel X (Penggunaan Multimedia Interaktif) dan variabel Y (Hasil Belajar Siswa) bersifat positif atau negatif, dan untuk memperkirakan apakah nilai variabel Y (Hasil Belajar Siswa) akan meningkat atau menurun apabila nilai variabel X (Penggunaan Multimedia Interaktif) meningkat atau menurun. Rumus persamaan regresi linear sederhana adalah sebagai berikut:

Rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Subjek dalam variabel independen yang diprediksi

a : Harga Y ketika harga X = 0

b : Angka atau arah koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen.

X : Nilai pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Multimedia Interaktif di SMPN 2 Kapur IX

Peneliti menyebarkan angket langsung ke siswa untuk melihat penggunaan media interaktif di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota. Sebanyak 36 responden menerima angket yang diisi berdasarkan fakta lapangan. Peneliti langsung mengolah data setelah angket dibagikan.

Proses pengolahan data dilakukan untuk mengidentifikasi Penggunaan Multimedia Interaktif di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota. Langkah pertama adalah menemukan skor terendah dan tertinggi dari kuesioner yang dibagikan. Interval penilaian diambil dari skala likert yang membagi penilaian menjadi 5 skala yaitu: sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik., Selanjutnya untuk lebih jelas data angket variabel X tersaji dalam tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4. 1 Hasil Angket Variabel X

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
1	91	13	90	25	95
2	97	14	86	26	82
3	79	15	90	27	94
4	103	16	90	28	78
5	85	17	83	29	80
6	93	18	79	30	96
7	85	19	76	31	93
8	96	20	81	32	104
9	95	21	89	33	94
10	81	22	90	34	88
11	83	23	85	35	92
12	96	24	99	36	101

Tabel 4.1 menunjukkan skor tertinggi dan terendah. Selanjutnya, untuk mengetahui distribusi frekuensi, perhitungan interval kelas dilakukan. Interval kelas untuk penelitian ini diperoleh dengan menggunakan rumus berikut.:

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} + 1}{\text{jumlah kelas}}$$

$$\text{Interval kelas} = \frac{104 - 76 + 1}{5}$$

$$\text{Interval kelas} = 5,8 \text{ (6)}$$

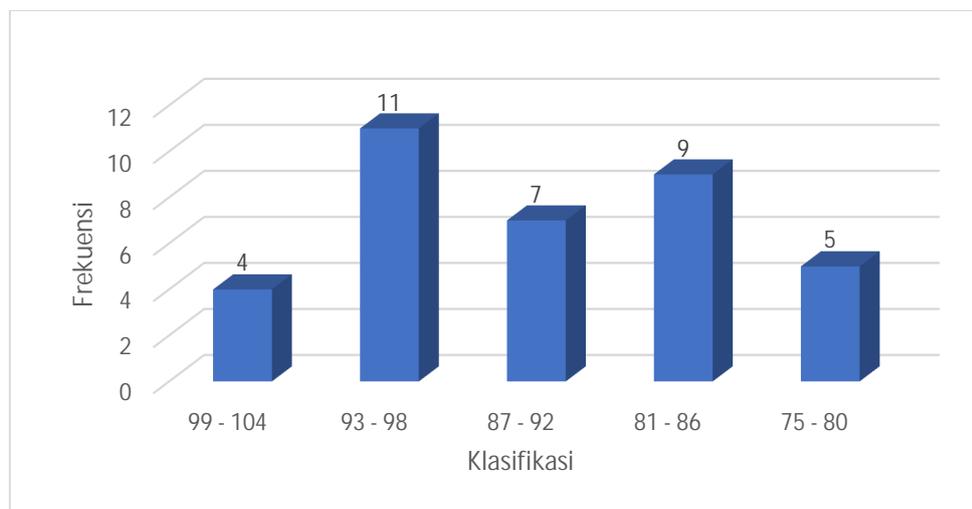
Dengan menggunakan rumus di atas, kelas interval 6, atau hasilnya, dapat diperoleh. Untuk mengetahui interval berdasarkan hasilnya, lihat tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi X
(Penggunaan Multimedia Interaktif)**

Interval	Frekuensi	Presentase	Klasifikasi
98 – 104	4	11.11%	Sangat Baik
93 – 98	11	30.56%	Baik
87 – 92	7	19.44%	Cukup Baik
81 – 86	9	25%	Kurang Baik
75 – 80	5	13.89%	Tidak Baik

Menurut data yang disajikan pada tabel 4.2, responden yang menjawab pertanyaan tentang penggunaan multimedia interaktif di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota menerima klasifikasi sangat baik sebanyak 4 orang (11,11%), baik sebanyak 11 orang (30,56%), cukup baik sebanyak 7 orang (19,44%), kurang baik sebanyak 9 orang (25%), dan tidak baik sebanyak 5 orang (13,89%).

Hasil dari angket yang telah diolah adalah mean = 89,89. Berdasarkan data tersebut, dapat dilihat bahwa penilaian responden tentang penggunaan media interaktif rata-rata di SMP N 02 Kapur IX Kab. 50 Kota cukup baik. Untuk melihat histogram lebih lanjut, lihat gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4. 1 Histogram Penggunaan Multimedia Interaktif

Histogram diatas dapat dilihat bahwa posisi paling tinggi berada pada klasifikasi 93-98 yaitu Baik, dan perbedaan diragukan ini tidak terlalu mencolok, ini dapat dilihat juga dengan hasil rata-rata yang berada pada cukup baik dengan klasifikasi interval 87-92.

2. Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kapur IX

Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota maka dilakukan pengambilan nilai hasil belajar/nilai raport pada mata pelajaran

Pendidikan Agama Islam tahun ajaran 2023/2024 untuk lebih jelas terdapat dalam tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Nilai Variabel Y (Hasil Belajar Siswa)

Responden	Skor	Responden	Skor	Responden	Skor
1	87	13	86	25	88
2	87	14	75	26	74
3	74	15	88	27	80
4	95	16	71	28	79
5	71	17	75	29	78
6	86	18	78	30	81
7	73	19	75	31	80
8	88	20	82	32	90
9	88	21	80	33	88
10	71	22	81	34	85
11	71	23	74	35	85
12	89	24	90	36	94

$$\text{Interval kelas} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah} + 1}{\text{jumlah kelas}}$$

$$\text{Interval kelas} = \frac{95 - 71 + 1}{5}$$

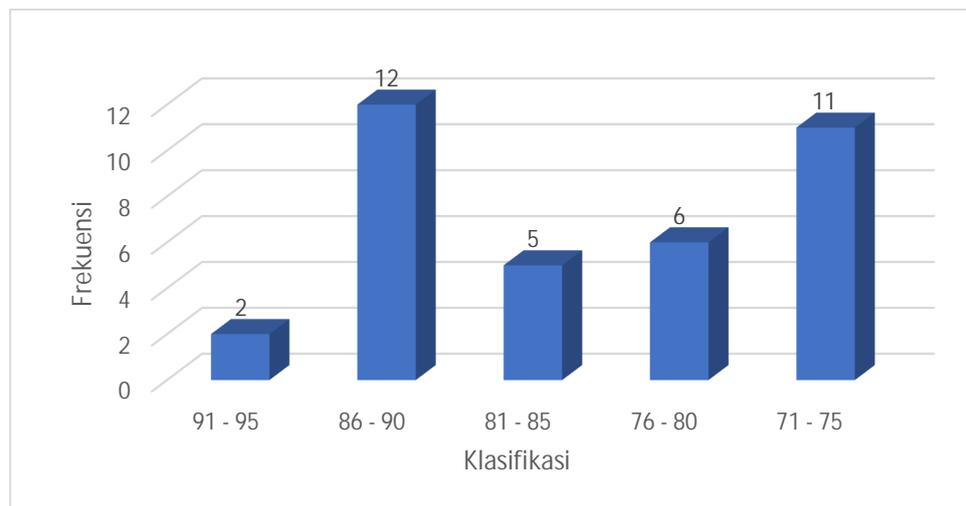
$$\text{Interval kelas} = 5$$

Dengan menggunakan rumus di atas, skala interval, yaitu 5, dapat diperoleh. Untuk mengetahui interval berdasarkan hasil skala interval, lihat tabel 4.4 berikut:

Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Y (Hasil Belajar Siswa)

Interval	Frekuensi	Presentase	Klasifikasi
91 – 95	2	5.56 %	Sangat Baik
86 – 90	12	33.33 %	Baik
81 – 85	5	13.89 %	Cukup Baik
76 – 80	6	16.67 %	Kurang Baik
71 – 75	11	30.55 %	Tidak Baik

Berdasarkan data pada tabel 4.4 maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 2 Kapur IX Kab. 50 Kota dinilai sangat baik oleh 2 siswa (5,56%), baik oleh 12 siswa (33,33%), cukup baik oleh 5 siswa (13,89%), kurang baik oleh 6 siswa (16,67%), dan tidak baik oleh 11 siswa (30,55%). Apabila dilihat dalam table, maka hasil belajar siswa ini tergolong baik yaitu berada pada 33.33% namun apabila dilihat dari ata-rata, maka hasil belajar siswa berada pada posisi yang cukup baik dengan presentase 13.89%



Gambar 4. 2 Histogram Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan histogram diatas dapat dilihat bahwa posisi paling tinggi berada pada klasifikasi 86 – 90 yaitu baik, dan perbedaan ini tidak terlalu jauh, hal dapat dilihat juga dengan hasil rata-rata yang berada pada kategori baik dengan klasifikasi 81 – 85.

3. Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y

Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maka terlebih dahulu normalitas, dan linearitas atau yang dinamakan uji prasarat sebelum dimasukkan ke persamaan regresi linear sederhana untuk data yang akan di uji yaitu dari hasil dari skor total penyebaran angket sebagai berikut.

Tabel 4. 5 Skor dan Nilai Total X dan Y

Responden	VX	Responden	VX	Responden	VY	Responden	VY
R1	91	R19	76	R1	87	R19	78
R2	97	R20	81	R2	87	R20	75
R3	79	R21	89	R3	74	R21	82
R4	103	R22	90	R4	95	R22	80
R5	85	R23	85	R5	71	R23	81
R6	93	R24	99	R6	86	R24	74
R7	85	R25	95	R7	73	R25	90
R8	96	R26	82	R8	88	R26	88
R9	95	R27	94	R9	88	R27	74
R10	81	R28	78	R10	71	R28	80
R11	83	R29	80	R11	71	R29	79
R12	96	R30	96	R12	89	R30	78
R13	90	R31	93	R13	86	R31	81
R14	86	R32	104	R14	75	R32	80
R15	90	R33	94	R15	88	R33	90
R16	90	R34	88	R16	71	R34	88
R17	83	R35	92	R17	75	R35	85
R18	79	R36	101	R18	87	R36	85

Berdasarkan tabel 4.5 di atas yang berisi hasil skor total angket dan nilai selanjutnya akan diolah untuk menentukan asumsi statistik syarat untuk uji selanjutnya dalam penelitian ini regresi linear sederhana.

a. Uji Asumsi statistik

1) Uji Normalitas

Nilai residual digunakan untuk menentukan apakah data penelitian ini normal atau tidak. Untuk menguji normalitas penelitian ini, penggunaan media interaktif untuk mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26.0 metode kormogolov-Smirnov, dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

Hasil analisis SPSS versi 26.00 sebagai berikut: Data dianggap normal jika nilai sig lebih besar dari nilai alpha 0,05 atau $\text{sig} > \alpha$ 0,05, dan sebaliknya jika nilai sig lebih rendah dari nilai alpha 0,05 atau $\text{sig} < \alpha$ 0,05.

Tabel 4. 6 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.30668683
Most Extreme Differences	Absolute	.142
	Positive	.103
	Negative	-.142
Test Statistic		.142
Asymp. Sig. (2-tailed)		.065 ^c
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan tabel 4.6 diatas diperoleh nilai sig (2 tailed) = 0,065 apabila dibandingkan dengan nilai alpha 0,05 maka data tersebut dikatakan normal karena $0,065 > 0,05$ artinya nilai signifikansi lebih besar dari nilai alpha.

2) Uji Linearitas

Untuk mengetahui apakah ada hubungan linear antara variabel bebas terhadap variabel terikat, uji linearitas dilakukan dengan menggunakan dasar pengambilan keputusan berikut: a) Nilai deviasi Sig dari linearitas lebih dari 0,05 menunjukkan bahwa ada hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat; b) Nilai deviasi Sig kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa tidak ada hubungan linear antara variabel bebas dan variabel terikat.

Untuk mengetahui hubungan antar ke dua variabel linear atau tidak dapat dilihat pada poin deviation from linearity untuk lebih rinci terdapat pada tabel berikut.

Tabel 4. 7 Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Hasil Belajar Siswa * Penggunaan Multimedia Interaktif	Between Groups	(Combined)	1380.583	22	62.754	2.384	.054
		Linearity	1073.586	1	1073.586	40.789	.000
		Deviation from Linearity	306.998	21	14.619	.555	.889
	Within Groups		342.167	13	26.321		
	Total		1722.750	35			

Ada hubungan linear antara penggunaan multimedia interaktif (X) dan hasil belajar siswa (Y), seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.7. Nilai deviasi sig dari linearitas adalah 0,889, dan nilai ini lebih besar dari 0,05.

b. Uji Hipotesis

Pengolahan data untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan multimedia interaktif (X) terhadap hasil belajar siswa (Y) maka dilakukan uji regresi linear sederhana yang berpatokan kepada nilai sig dengan bantuan SPSS versi 26.0 dasar pengambilan keputusan yakni membandingkan nilai signifikansi dengan probabilitas 0,05. Jika nilai sig < 0,05 maka terdapat pengaruh dan sebaliknya jika nilai sig > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh

Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang dijawab oleh responden sebanyak 36 orang, maka untuk hasil dari olah data dapat dijelaskan sebagai berikut. Hasil pengolahan data merujuk pada bunyi hipotesis alternatif (H_a) penelitian ini yaitu:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 02 Kapur IX Kab. 50.

Untuk mengetahui lebih rinci mengenai pengujian hipotesis maka dapat dilihat hasil output SPSS versi 26.0 pada tabel 4.8 sebagai berikut:

Tabel 4. 8 Uji Hipotesis

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1073.586	1	1073.586	56.229	.000 ^b
	Residual	649.164	34	19.093		
	Total	1722.750	35			
a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa						
b. Predictors: (Constant), Penggunaan Multimedia Interaktif						

Hasil Anova pada tabel 4.8 di atas dapat diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 56,229 dengan tingkat sig 0,000 sedangkan nilai Probabilitas 0,05. Jika ($\text{sig} < \alpha$) maka model regresi ini dapat digunakan untuk memprediksi pengaruh penggunaan multimedia interaktif dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan pembahasan di atas perbandingan nilai $\text{sig} < \alpha$ atau ($0,000 < 0,05$) maka dapat dilihat bahwa penggunaan multimedia interaktif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 02 Kapur IX Kab. 50. Yang artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

c. Uji Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui apakah pengaruh arah hubungan antara variabel X dan Y positif atau negatif, analisis regresi sederhana digunakan. Hal ini dilakukan dengan memasukkan hasil perhitungan SPSS ke dalam rumus persamaan regresi linear. Nilai-nilai yang ada dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4. 9 Arah Hubungan X dan Y

Coefficients^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	14.699	8.949		1.642	.110
Penggunaan Multimedia Interaktif	.748	.100	.789	7.499	.000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel 4.9 di atas maka dapat diketahui bahwa konstanta (a) = 14,699 dan beta (b) = 0,789 selanjutnya akan dimasukkan kedalam persamaan regresi berikut. persamaan regresi dari hasil perhitungan statistic diperoleh sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

Keterangan: Y = Subjek dalam variabel dependen, a = Harga y ketika harga x = 0, b = koefisien regresi, X = Subjek pada variabel independen

$$Y = a + bX$$

$$Y = 14,699 + 0,789X$$

$$Y = 15,488$$

Penjelasan dari persamaan regresi linear sederhana di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Konstanta sebesar 14,699 dapat diartikan bahwa apabila pengaruh penggunaan multimedia interaktif diasumsikan nol (0), maka hasil belajar siswa memiliki tingkat taraf 14,699
- 2) Koefisien X = 0,789 menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan multimedia interaktif berpengaruh positif terhadap hasil belajar

siswa, ada kemungkinan bahwa variabel Y akan meningkat sebesar 0,789 setiap kali variabel X ditambah satu.

- 3) Koefisien $Y = 15,488$ menunjukkan bahwa konstanta dan koefisien X memperoleh hasil variabel Y (hasil belajar siswa) yang mana memiliki tingkat taraf 15,488

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh arah hubungan X berpengaruh positif terhadap Y dengan koefisien $X = 0,789$ artinya apabila variabel X diasumsikan nol (0) maka variabel Y memiliki taraf 14,699. Nilai dari $Y = 15,488$ yang menunjukkan bahwa koefisien X memperoleh hasil variabel Y.

d. Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa tabel 4.10 dapat dilihat pada hasil output SPSS versi 26.0 sebagai berikut.

Tabel 4. 10 Besar Pengaruh X Terhadap Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.789 ^a	.623	.612	4.370
a. Predictors: (Constant), Penggunaan Multimedia Interaktif				

Berdasarkan hasil output pada tabel 4.8 maka dapat diketahui bahwa nilai $R = 0,789$ dan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,623 dan apabila dipersentasekan menjadi 62,3% oleh karena itu sisanya sebesar 37,7% dipengaruhi oleh hal lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Pembahasan

Setelah data diolah, penggunaan multimedia interaktif di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 diklasifikasikan sebagai "Cukup Baik", dengan rata-rata 89,42 dan rentang 87–92. Ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif masih dikategorikan Cukup Baik.

Selain itu mengingat penggunaan multimedia interaktif salah satu cara meningkatkan hasil belajar siswa sejalan menurut (Ariandini, & Ramly, 2023, p. 107) dalam jurnal Kependidikan Media bahwasanya penggunaan multimedia interaktif adanya peningkatan yang baik terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi peningkatan hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan multimedia interaktif karena penggunaan multimedia interaktif hanya salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut M. Dalyono (2009: 55): faktor internal dan eksternal. Faktor internal termasuk kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, dan metode belajar. Faktor eksternal termasuk keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Pendapat di atas dengan jelas menunjukkan komponen dan pengaruh penggunaan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar. Ini mungkin karena sarana prasarana, kesejahteraan, dan pengalaman mengajar masih cukup mendukung untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar.

Selanjutnya, data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa hasil belajar mereka masih cukup baik, dengan mean 81,58 dan interval 81–85. Ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif siswa masih cukup

baik, yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif masih cukup baik, dan secara tidak langsung menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif harus ditingkatkan untuk meningkatkan hasil belajar mereka.

Setelah uji asumsi statistik untuk pengabsahan data yang digunakan, ditemukan bahwa data berdistribusi normal dengan Sig = 0,065 dan berpola linear dengan nilai deviasi dari linearitas Sig = 0,889. Oleh karena itu, data dapat digunakan untuk uji lanjutan.

Setelah uji hipotesa, ditemukan bahwa nilai F hitung = 56,229 dengan taraf Sig = 0,000, sedangkan nilai alpha = 0,05 atau nilai sig < 0,05 menunjukkan bahwa Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi, variabel X, yaitu penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap variabel Y, atau hasil belajar siswa. Arah pengaruh variabel X terhadap Y dapat dilihat dari hasil olah data persamaan regresi, yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif meningkatkan hasil belajar siswa tentang Pendidikan Agama Islam.

Nilai R Square sebesar 0,623, yang dipersentasekan menjadi $0,623 \times 100\% = 62,3\%$, menunjukkan seberapa besar pengaruh variabel X (penggunaan media interaktif) terhadap hasil belajar siswa (Y). Kesimpulannya adalah bahwa variabel X memiliki pengaruh sebesar 62,3% terhadap variabel Y (hasil belajar siswa), dan variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini memiliki pengaruh sebesar 37,7%. Dengan selisih 62,3% pada persentase, penggunaan media interaktif dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ada faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah ini. Namun, jumlah 62,3% ini

cukup besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa, jadi jika penggunaan media interaktif meningkat di sekolah, hasil belajar siswa juga akan meningkat.

Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 cukup baik dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Kesimpulannya, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa: apabila media interaktif digunakan dengan baik, hasil belajar siswa juga akan baik, tetapi apabila media interaktif digunakan dengan buruk, hasil belajar siswa juga akan buruk.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menyelesaikan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 02 Kapur IX Kab. 50 Kota", peneliti dapat menyimpulkan hasilnya sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX dengan berada pada kategori baik dengan interval 93 – 98, berbeda dengan rata-rata yang ditemukan yaitu berada pada posisi kategori yang cukup baik dengan interval 87 – 92.
2. Terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX dengan berada pada kategori baik juga dengan interval 86 – 90, dan berbeda dengan rata-rata yang ditemukan yaitu berada pada kategori cukup baik dengan interval 81-85.
3. Terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 2 Kapur IX Kab. 50 Kota dengan pengaruh sebesar 62,3%. Ini menunjukkan bahwa variabel X (penggunaan media interaktif) mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 62,3%, dan sisanya variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

B. Saran

Setelah mengetahui hasil dari penelitian ini maka penulis ada beberapa saran yang dapat penulis berikan diantaranya:

1. Untuk penelitian selanjutnya penulis berharap untuk penelitian selanjutnya mampu meneliti terkait faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang belum diteliti oleh penulis
2. Diharapkan bahwa guru atau pendidik memiliki kemampuan untuk mengembangkan inovasi dan meningkatkan hasil belajar siswa sambil memenuhi persyaratan administrasi, yaitu Modul Ajar pada setiap mata pelajaran karena hal itu berdampak positif untuk guru dan kelancaran pembelajaran di dalam kelas.
3. Untuk pihak sekolah Sekolah hendaknya mampu melakukan berbagai pemeriksaan maupun pelatihan terhadap guru-guru yang tidak memiliki Modul Ajar pada mata pelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI agar guru bertanggung jawab atas tugasnya dan proses pembelajaran berjalan dengan baik otomatis hasil belajar siswa meningkat dalam hal inovasi guru untuk hal ini juga menunjang terbentuknya kesiapan guru dalam mengajar sehingga terbentuknya keterampilan dalam proses pembelajaran.
4. Untuk siswa
 - a. Siswa diharapkan mampu memberi feedback dalam proses belajar mengajar.
 - b. Siswa diharapkan bisa untuk menghargai guru yang masuk ke dalam kelas untuk mengajar tanpa membedakan guru

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ahmadi, Abu dan Noor Salimi, (2004). Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam
Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi, (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.
Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Bungin, Burhan, (2010). Metodologi Penelitian Kuantitatif. Jakarta: PT Rja
Grafindo Persada
- Cheppy Riyana. 2007. "Pedoman Pengembangan Media Video". Jakarta: P3AI UPI.
- Creswell, (2010). Research design (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan mixed),
Edisi 3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dalyono, M. (2009). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas, (2005). Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan
Dosen. Jakarta: Depdiknas
- Dina, Indriana. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Perss.
- Duwi, Priyatno, (2013). Mandiri Belajar Analisis Data dengan SPSS. Mediakom
- Emzir, (2013). Metodologi Penelitian Pendidikan (Kuantitatif dan kualitatif).
Jakarta: PT Rja Grafindo Persada
- Ghozali, (2013). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21
update PLS Regresi. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Guba dan Lincoln, (1989). Naturalistic Linguiry. Clifornia: Sage
- Hamalik, Oemar. (2001). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara
- Husain Umar. (2011) Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis, Jakarta: PT. Raja
Grafindo Persada.
- Husein Umar, (2013). Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis. Jakarta:
Rajawali
- Iskandar. (2009) Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif).
Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kartini Kartono, 1996. Pengantar Metodologi Riset. Bandung: Bandar Maju
- KBBI Edisi Terbaru. Tim Prima Pena. Gitamedia Press.

- Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah
- KMA, (2019). Keputusan Menteri Agama (KMA) RI Nomor 183 2019
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 1999. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Depdikbud.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Munir. 2015. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: CV. Alfabeta
- Nazir, Moh, (2014). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nunuk Suryani dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Priyono, (2008). Metode Penelitian Kuantitatif. Surabaya: Zifatama Publishing
- Purwanto. 2008. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Riduwan dan Suhartono, 2009. Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikai, Ekonomi Dan Bisnis. Bandung: Alvabeta
- Riduwan, (2010). Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta
- Riyanto, (2012). Dasar – Dasar Pembelajaran ,Edisi 4. Yokyakarta: BPFE
- Rusman, dkk. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers
- Satori Djaman dan Aan Komariah, (2013). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung Alfabeta
- Slameto. 2003. Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. (2005). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono, (2015). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta
- Sukma dinata, (2007). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Rosda Karya
- Suparwoto. (2004). Kemampuan Dasar Mengajar. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta.

- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia roup.
- Suwarno, Wiji. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan. 2006. Jakarta. Direktorat Jenderal Departemen Agama RI.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Zainiyati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kecana.

JURNAL

- Arizaldy, R., & Alfadil, M. T. (2021). The Influence of The Application of Power Point Learning Media on Ict Learning Outcomes. *Jurnal Galeri Pendidikan*, 1(01).
- Handayani, F., Mansur, F., & Rusdi, A. (2022). Efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 5(1), 33-40.
- Liu, Quan. Chen, Haiyan, & C.Crabbe, M.James. (2021). Interactive Study of Multimedia and Virtual Technology in Art Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 16(01), 80–93
- Ramly, R. A., & Ayu, S. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(3), 107-119.
- Ramly, R. A., & Ilham, I. (2022). Penggunaan Quipper School Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 2 Campalagian Polewali Mandar. *Jurnal Kependidikan Media*, 11(2), 65-74.
- Sari, P.K & Hanif, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SDN Tambakrejo Magetan. *Journal of Scientech Research and Development*. Vol. 5, (2) 153-161
- Sianhaan, Dkk. (2020). The Development of Critical Thinking Skills and Collaborative Skill Profiles Aided by Multimedia-based Integrated Instruction on Light Refraction Material. *Universal Journal of Educational Research* Vol. 8(6), 2599 – 2613
- Warsita, Bambang. (2014). Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Tenodik*, Vol. 15 no.1, 84-96.

Lampiran 1 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas

Hasil Uji Validitas Variabel X (Penggunaan Multimedia Interaktif)

No	Variabel	r hitung	r tabel	Keterangan
1	X1	0,685	0,329	Valid
2	X2	0,406	0,329	Valid
3	X3	0,497	0,329	Valid
4	X4	0,381	0,329	Valid
5	X5	0,410	0,329	Valid
6	X6	0,399	0,329	Valid
7	X7	0,360	0,329	Valid
8	X8	0,446	0,329	Valid
9	X9	0,526	0,329	Valid
10	X10	0,347	0,329	Valid
11	X11	0,368	0,329	Valid
12	X12	0,419	0,329	Valid
13	X13	0,580	0,329	Valid
14	X14	0,592	0,329	Valid
15	X15	0,563	0,329	Valid
16	X16	0,370	0,329	Valid
17	X17	0,583	0,329	Valid
18	X18	0,355	0,329	Valid
19	X19	0,383	0,329	Valid
20	X20	0,360	0,329	Valid
21	X21	0,376	0,329	Valid
22	X22	0,388	0,329	Valid
23	X23	0,484	0,329	Valid
24	X24	0,498	0,329	Valid

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.828	24

Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI

No	Responden	Jenis kelamin	Kelas	Nilai
1	Responden 1	P	VII 1	87
2	Responden 2	P	VII 1	87
3	Responden 3	P	VII 1	74
4	Responden 4	P	VII 1	95
5	Responden 5	L	VII 1	71
6	Responden 6	L	VII 1	86
7	Responden 7	P	VII 2	73
8	Responden 8	P	VII 2	88
9	Responden 9	P	VII 2	88
10	Responden 10	P	VII 2	71
11	Responden 11	P	VII 2	71
12	Responden 12	L	VII 2	89
13	Responden 13	P	VII 3	86
14	Responden 14	P	VII 3	75
15	Responden 15	P	VII 3	88
16	Responden 16	P	VII 3	71
17	Responden 17	P	VII 3	75
18	Responden 18	P	VIII 1	78
19	Responden 19	P	VIII 1	75
20	Responden 20	P	VIII 1	82
21	Responden 21	P	VIII 1	80
22	Responden 22	P	VIII 1	81
23	Responden 23	P	VIII 2	74
24	Responden 24	P	VIII 2	90
25	Responden 25	P	VIII 2	88
26	Responden 26	L	VIII 2	74
27	Responden 27	P	VIII 3	80
28	Responden 28	P	VIII 3	79
29	Responden 29	P	VIII 3	78
30	Responden 30	P	VIII 3	81
31	Responden 31	P	VIII 3	80
32	Responden 32	L	VIII 4	90
33	Responden 33	P	VIII 4	88
34	Responden 34	P	VIII 4	85
35	Responden 35	P	VIII 4	85
36	Responden 36	P	VIII 4	94

Lampiran 2 Lembaran Angket Variabel X

LEMBAR ANGKET PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

A. PETUNJUK

1. Pengisian lembar angket tidak mempengaruhi nilai ananda di sekolah ini
2. Isilah bagian identitas responden dibawah ini dengan benar
3. Bacalah serta pahami setiap butir pernyataan dengan seksama, berilah tanda ceklis (√) di dalam kotak jawaban yang sudah tersedia diantarnya :

Selalu : SL
Sering : SR
Kadang-kadang : KD
Jarang : JR
Tidak Pernah : TP

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama :
Jenis Kelamin :
Kelas :

**C. DAFTAR PERNYATAAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN PAI**

No	PERNYATAAN	SKALA JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	TP
1	Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif relevan dengan topik yang sedang dipelajari.					
2	Materi dalam multimedia interaktif menjelaskan konsep pelajaran dengan jelas.					
3	Materi dalam multimedia interaktif yang disajikan tidak relevan dengan topik yang sedang dipelajari					
4	Tata bahasa yang benar dalam multimedia interaktif meningkatkan efektivitas pembelajaran.					
5	Penggunaan tata bahasa dalam multimedia interaktif membantu saya memahami materi pembelajaran.					
6	Kesalahan tata bahasa dalam multimedia interaktif menyulitkan pemahaman materi.					
7	Multimedia interaktif mudah dipahami dalam pembelajaran.					

No	PERNYATAAN	SKALA JAWABAN				
		SL	SR	KD	JR	TP
8	Tema dalam multimedia interaktif konsisten dengan materi pembelajaran yang dipelajari.					
9	Penyajian materi menggunakan multimedia interaktif meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran.					
10	Tidak ada keterlibatan peserta didik dalam penggunaan multimedia interaktif					
11	Multimedia interaktif mampu membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan					
12	Multimedia interaktif tidak dapat membantu pemahaman materi dalam pembelajaran					
13	Multimedia interaktif dapat memberikan penjelasan materi yang menyeluruh.					
14	Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu mengembangkan kreativitas dalam belajar.					
15	Umpan balik dari multimedia interaktif tidak dapat membantu dalam mengatasi masalah pembelajaran.					
16	Multimedia interaktif yang punya background yang berbeda-beda bisa membuat belajar jadi menarik.					
17	Warna background yang tidak tepat dalam multimedia interaktif dapat mengurangi minat belajar					
18	Penggunaan teks dalam multimedia interaktif dapat membantu memahami konsep materi pelajaran dengan cepat.					
19	Teks dalam multimedia interaktif yang fontnya sesuai akan mudah dibaca dalam pembelajaran					
20	Teks dalam multimedia interaktif yang tidak sesuai akan sulit dibaca oleh siswa					
21	Animasi dan gambar berkualitas tinggi dalam multimedia interaktif dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.					
22	Video dalam multimedia interaktif dapat memperdalam pemahaman siswa					
23	Audio dalam multimedia interaktif dapat meningkatkan daya ingat siswa.					
24	Penggunaan multimedia interaktif dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena gambar buram, animasi terputus, video, dan audio yang tidak selaras.					

Lampiran 3 Dokumentasi

DOKUMENTASI

		<p>Pengisian Kuesioner Penggunaan Multimedia Interaktif</p>
		
		<p>Penyerahan Dokumen/file Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam</p>

Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SMP NEGERI 2 KECAMATAN



Jorong Sialang Bawah
NSS : 201130813024

KAPUR IX
Nagari Sialang
NPSN : 10301158

Kecamatan Kapur IX
KodePos : 26273

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah UPDT SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX, menerangkan bahwa:

Nama : Jayes Santoso
NIM : 20030022
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Mahasiswa : Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa nama mahasiswa diatas **Benar** telah melaksanakan penelitian pada 15 Juli 2024 di UPDT SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX, dengan judul "**Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 2 Kapur IX Kab. 50 Kota**".

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan sebagaimana semestinya.

Sialang, 01 Agustus 2024
Kepala Sekolah

M. Zulfahri, S.Pd
NIP. 198505222009011002

Lampiran 5 SK Pembimbing Skripsi

 **SUMATERA BARAT** **UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARA**
FAKULTAS AGAMA ISLAM
Alamat : Jln. Pasir Kandang No. 4 Koto Tengah Telp.(0751) 4851002. Padang (25172)
Website: www.umsb.ac.id e-mail: info@umsb.ac.id, fajumsb@gmail.com

SURAT KEPUTUSAN
Nomor : 154/KEP/IL3.AU/D/2024
TENTANG
PENGGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS AGAMA ISLAM UM SUMATERA BARAT
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Dekan Fakultas Agama Islam (FAI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UMSB), setelah;

Menimbang : a. bahwa untuk menjamin kualitas Skripsi Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, diperlukan Dosen Pembimbing Skripsi.

Mengingat : b. bahwa berdasarkan poin a di atas, perlu ditetapkan dengan Surat Keputusan Dekan

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;

3. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor.02/PED/1.0/H/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;

4. Peraturan Majelis Dikti PPM Nomor. 178/KET/1.3/D/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;

5. Statuta Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Tahun 2020;

6. Buku Panduan Akademik 2023/2024 UM SUMBAR

Memperhatikan : Surat Permohonan Pembimbing Skripsi mahasiswa/i Prodi Pendidikan Agama Islam tanggal 31 Mei 2024

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

Pertama : Menunjuk dan mengangkat Dosen Pembimbing Skripsi sebagai berikut:

1. Nama : **Metsra Wirman, M.Phil**
Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Pendidikan Islam
Memberi Kuliah : Ilmu Dakwah
Untuk Tugas Sebagai : Pembimbing I

2. Nama : **Khairiah, M.Ag**
Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Pendidikan Islam
Memberi Kuliah : Evaluasi Pendidikan
Untuk Tugas Sebagai : Pembimbing II

Bagi Mahasiswa :

Nama : **Jays Santoso**
NIM : 20030022
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 2 Kapur IX Kab. 50 Kota"

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan akan diubah dan diperbaiki sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Ketiga : Surat Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanah.

Ditetapkan di : Padang
Pada Tanggal : 30 Zulkaidah 1445 H
06 Juni 2024 M


Dekan,
Dr. Syaflin Halim, M.A
NBM. 1323378

Tembusan:
1. Ketua Prodi PAI
2. Pembimbing I & II
3. Arsip

Lampiran 6 Surat Izin Penelitian

		UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT FAKULTAS AGAMA ISLAM Alamat : Jln. Pasir Kandang No. 4 Koto Tangah Telp.(0751) 4851002, Padang (25172) Website: www.umsb.ac.id e-mail: info@umsb.ac.id, fahum@umsb@gmail.com
Nomor : 0557/II.3.AU/F/2024	Padang, <u>05 Zulhijjah 1445 H</u>	
Lamp : -	12 Juni 2024 M	
Hal : Permohonan Izin Penelitian		
Kepada Yth: Bapak Kepala SMP N 2 Kapur IX		
di Tempat		
<i>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</i> Dengan Hormat, semoga Bapak/Ibu berada dalam keadaan sehat <i>wal'afiat</i> dan sukses selalu dalam aktivitas sehari-hari, <i>amiin</i> .		
Kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa salah seorang mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat di bawah ini:		
Nama	: Jayes Santoso	
NIM	: 20030022	
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam (PAI)	
Fakultas	: Agama Islam	
Alamat	: Padang	
Lama Penelitian	: Juni – Juli 2024	
Akan melakukan penelitian untuk penulisan skripsi di SMP N 2 Kapur IX, Kab. 50 Kota. Dengan judul: Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 2 Kapur IX, Kab. 50 Kota. Oleh sebab itu kami mohon izin dan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat membantu mahasiswa dimaksud.		
Demikianlah kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.		
<i>Wabillahittaufiq wal hidayah</i> <i>Wassalamu'alaikum wr.wb</i>		
	 Dekan, Dr. Syaflin Halim, M.A NBM.1323378	
Tembusan:		
I. Arsip		

Lampiran 7 Riwayat Hidup

A. Identitas Diri

Nama : Jayes Santoso
Tempat/tgl lahir : Sialang, 20 Oktober 2000
Alamat Rumah : Jorong Sialang Atas
Email : jayessantoso2000@gmail.com
No. Telp/HP : 082283294189
Nama Ayah : Yudarsono
Nama Ibu : Nurwealis



B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 01 Sialang, Tahun 2013
2. SMP Tahfizhul Qur'an Syech Ahmad Chatib, Tahun 2016
3. SMA Tahfizhul Qur'an Syech Ahmad Chatib, Tahun 2020
4. S1 (Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat), Tahun 2024

C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota HIMA Prodi Pendidikan Agama Islam tahun 2021-2022
2. Anggota HIMA Prodi Pendidikan Agama Islam tahun 2022-2023
3. Anggota IMM PK. Ahmad Dahlan
4. Anggota Komunitas Anak Dayuang

Padang, 30 Agustus 2024

(Jayes Santoso)