Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
5(2) 2025, Page: 6952-6958

Pengaruh Media Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman

Dwi Yuliana Pertiwi[1], Siti Kholidatur Rodiyah[2] , Nailul Ulah Al-chumaira[3]
[1,2,3]Prodi Pendidikan Agama Islam, Univesitas Sunan Giri Surabaya
Corresponding Author: Dwi Yuliana Pertiwi, E-Mail : dwiyuliana941@gmail.com

Published: June, 2025

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji media interaktif terhadap hasil belajar siswa diselidiki dalam penelitian ini. Berbicara dengan jujur dan jelas untuk mengekspresikan keinginan, harapan, pikiran, dan perasaan kita dikenal sebagai komunikasi asertif, sedangkan penggunaan sumber belajar interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa untuk belajar. Untuk menilai sejauh mana media pembelajaran interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, Fokus utama Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji untuk menyelidiki bagaimana media pembelajaran interaktif mempengaruhi hasil belajar siswa di SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Ada 102 siswa kelas X di SMA Wachid Hasyi 2 taman menjadi sampel penelitian. Metode pengumpulan data Kuesioner yang diolah dengan SPSS versi 26 digunakan dalam prosedur pengumpulan data untuk menguji berbagai tes, termasuk uji statistik, instrumen, dan asumsi klasik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar (nilai 0,000). Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan membantu memajukan pendidikan dengan meningkatkan siswa untuk terlibat lebih aktif, berpartisipasi penuh dalam proses belajar mengajar, dan memahami materi dengan lebih baik, yang akan sangat meningkatkan hasil belajar siswa.

Keywords: Media Interaktif, Hasil bealajar

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting sebagai alat pemberdayaan individu dalam kehidupan manusia. Dengan melalui pendidikan, seseorang dapat mengalami perkembangan dan pertumbuhan, khususnya dalam mempersiapkan masa depan. Tujuan pendidikan adalah untuk menciptakan sumber daya manusia yang kompeten yang dapat berkembang pada tingkat pribadi, masyarakat, dan nasional. Karena itu, pendidikan harus mencakup berbagai aspek pengembangan individu. Secara lebih luas, pendidikan mencakup perkembangan keseluruhan kepribadian, termasuk pengetahuan kognitif, nilai dan sikap emosional, serta keterampilan psikomotorik.

Menurut (Maskarom, 2015), pendidikan dianggap berkualitas jika mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, imajinatif, inventif, dan menyenangkan agar dapat memenuhi tujuan pendidikan secara efektif. Selain itu, sebagaimana disabdakan Nabi SAW dalam salah satu sabda berikut:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

"Menurut ilmu itu diwajibkan bagi setiap orang islam" (Riwayat Ibnu Majah, Al-Baihaqi, Ibnu Abdil Barr, dan Ibnu Adi, dari Anas bin Malik).

Ada kemungkinan hadis ini menganjurkan agar semua Muslim, baik pria maupun wanita, memiliki kewajiban untuk menuntut ilmu. Informasi dari semua jenis, baik pengetahuan umum maupun pengetahuan agama (syara). Menurut(Ahmadi, 2016), Pendidikan agama Islam merupakan suatu usaha yang terorganisasi dan terarah untuk mendidik siswa tentang pengetahuan, pemahaman, asimilasi, keyakinan, dan penerapan doktrin-doktrin Islam dengan standar moral yang tinggi. Al-Qur'an, kitab suci Islam, dan hadis merupakan sumber utama untuk pengajaran agama.

Menurut(Indah, 2024) Proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu ikatan yang sangat erat. Di dalam suatu pembelajaran biasanya memiliki tujuan atau target yang dicapai. Tujuan pembelajaran tersebut adalah guru atau pendidik mampu menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dan peserta didik dapat menerima serta memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Inilah yang disebut tujuan pembelajaran efektif. Efektif dalam artian adanya umpan balik antara guru dan peserta didik. Pembelajaran yang efektif juga dapat meningkatkan motivasi minat belajar para peserta didik.

Dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif dapat ditinjau faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal biasanya dari dalam diri peserta didik seperti faktor jasmani dan psikologi. Sedangkan faktor eksternal biasanya dari luar diri peserta didik seperti pemilihan model pembelajaran, sarana prasarana di sekolah, kualitas pendidik, media pembelajaran, dan lain-lain (Kurniawan, 2024). Salah satu faktor eksternal yang menunjang dalam pembelajaran efektif adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam menyampaikan informasi secara efektif dan efisien(Nurrahman M, Meisyaroh S, 2022).

Peran media pembelajaran interaktif sangatlah penting. Selain berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, media ini dapat menjelaskan materi yang diajarkan di kelas. Pesan pembelajaran dapat disampaikan secara fisik melalui media pembelajaran yang interakti dan bisa berupa buku, audio, peralatan latihan, program televisi, serta berbagai sarana fisik lainnya. Media ini merujuk pada perangkat fisik yang digunakan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan pemahaman materi.(Dwi, 2015)

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat saat ini menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap pembaharuan yang terjadi pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi menuntut pendidik untuk melakukan perubahan agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan serta menghubungkan berbagai komponen teknologi, diantaranya smartphone, komputer, internet serta sumber belajar lainnya yang dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih inovatif.(Suaib, 2023)

Pembelajaran yang terjadi di kelas dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang berkualitas apabila pendidik mampu membuat suasana belajar yang kondusif agar seluruh peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Seseorang yang telah melalui proses belajar dapat diketahui apabila telah mengalami

perubahan tingkah laku, contohnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari lemah menjadi kuat, dan dari sikap negatif menjadi sikap positif.(Mardona, 2018)

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran interaktif adalah setiap alat, bahan, perangkat, atau suatu peralatan yang mencakup perangkat lunak dan perangkat keras yang dimaksudkan untuk menyediakan sumber daya pendidikan dengan cara yang dapat dipahami siswa dan meningkatkan standar pendidikan mereka. Melalui media pembelajaran interaktif peserta didik diharapkan mencapai keseimbangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Maka pengalaman belajar bisa didapat melalui pembiasaan- pembiasaan yang baik yang diterapkan melalui media pembelajaran interaktif seperti yang diterapkan di SMA Wachid Hasyim 2 Taman, yakni dengan adanya pembiasaan *smart TV* , LCD, dan sound system yang ada di dalam kelas(Observasi: Yuliana, 2024)

Penelitian lebih lanjut penulis berharap dapat meningkatkan pemahaman siswa di SMA Wachid Hasyim 2 Taman-Sidoarjo dengan memanfaatkan media interaktif. Hal ini dikarenakan, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, tingkat pencapaian pembelajaran merupakan suatu latihan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, evaluasi, dan pertimbangan siswa terkait dengan suatu mata pelajaran. Selanjutnya, penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media interaktif pada tema pendidikan agama Islam telah meningkatkan pengetahuan siswa. Dengan demikian, penelitian ini berjudul "Pengaruh Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlokasi di SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo, penelitian ini dilakukan mulai 30 November 2024 hingga 31 Mei 2024. Kepala sekolah, instruktur, dan topik Pendidikan Agama Islam merupakan sumber data yang dimanfaatkan dalam pengumpulan data primer dan sekunder untuk variabel penelitian agar diperoleh informasi yang dapat dipercaya dan benar. Serta dokumentasi di SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. sebagian populasi yang telah dipilih untuk bertindak sebagai sampel representatif. Berdasarkan populasi peserta didik kelas X SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo yang berjumlah 484 Peserta didik.(Suharsimi, 2017), berpendapat bahwa "Apabila subjeknya kurang dari 100, sebaiknya semua dimasukkan sehingga penelitian tersebut merupakan penelitian populasi Selanjutnya jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih". Sesuai dengan penilaian Suharsimi Arikunto, sampel penelitian ini adalah 15% dari populasi yang ada yaitu 484 peserta didik atau responden, sehingga besarnya sampel adalah 21% X 484 = 101,6 dibulatkan menjadi 102 peserta didik atau responden. Melakukan penelitian dengan cara yang konsisten dengan prinsip kuantitatif dengan menggunakan kuesioner dan analisis statistik (Sugiyono, 2019).

Penelitian ini berfokus kepada pembelajaran pendidikan agama islam menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa. Dalam aspek spesifik variabel media interaktif (X1) sebagai variabel bebas,kemudian hasil belajar siswa (Y) sebagai variabel terikat.

Penelitian ini dalam studi ini memanfaatkan teknik dari analisis regresi linier sederhana untuk menggambarkan hubungan antara variabel dependen dan variabel independen.(Field, 2015) penelitian ini dapat menggunakan hubungan untuk menghitung pengaruh independen terhadap variabel dependen. (Anggito & Setiawan, 2018) Hal ini memungkinkan para peneliti untuk memperoleh pemahaman tentang sejauh mana variabel dependen dapat dipengaruhi oleh masing-masing variabel independen yang sudah ada, yang pada gilirannya memungkinkan mereka untuk menarik kesimpulan mengenai hipotesis yang sedang diselidiki dalam studi ini (Sugiyono, 2019). Analisis data harus memenuhi standar tertentu, seperti uji validitas, uji reliabilitas, uji asumsi klasik, uji regresi linier sederhana. Program komputer yang digunakan dalam prosedur pengolahan data adalah SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memastikan bahwa instrument pengukuran (kuesinoer) benar – benar mengukur apa yang sepatutnya diukur maka dilakukan uji validitas. Untuk mengkarakterisasi hubungan antara satu variabel bebas (prediktor) dan satu variabel terikat (responden), ahli statistik menggunakan metode yang dikenal sebagai regresi linier sederhana.

Tabel 1. Hasil uji regresi sederhana

Coefficient [a]						
Model		Unstandar-dized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	5.500	1.836		2.996	.003
	X	.251	.040	.534	6.323	.000

Sumber: SPSS 26

$Y = Bo+B_1X+e$

$Y = 5.500 + 0.251 + e$

Berdasarkan persamaan diatas, maka disimpulkan bahwa nilai media interaktif di SMA Wachid hasyim 2 memiliki nilai sebesar 5.500 yang dapat disimpulkan bahwa variabel X secara signifikan dan menguntungkan memengaruhi variabel Y. nilai koefisien regresi pada variabel media interaktif diketahui memiliki nilai 0,251. Dari temuan uji regresi linier dasar, dapat disimpulkan bahwa variabel X secara signifikan dan menguntungkan memengaruhi variabel Y. Nilai Y akan tumbuh sebesar 0,251 unit untuk setiap peningkatan satu unit pada variabel X. Nilai signifikan yang sangat kecil (kurang dari 0,05) mendukung hasil ini.

proses analisis statistik yang melinatkan pengujian parameter populasi melalui sampel untuk memberikan bukti yang cukup agar Ho dapat ditolak. Signifikansi uji-t digunakan untuk menilai pengaruh

relatif setiap variabel independen terhadap variabel dependen. Diperlukan nilai substansial kurang dari 0,05. Signifikansi masing-masing variabel terikat terhadap variabel bebas diuji dengan menggunakan uji t. Dengan demikian, signifikansi variabel independen dan dependen dapat ditentukan.

Tabel 2. Uji t

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.534[a]	.286	.278	1.853

Sumber: Hasil diolah oleh SPSS versi 26

Berdasarkan pada hasil uji t pada tabel 2 diatas dapat disimpulkan hasil hipotesis penelitian sebagai berikut:

H1 : Media interaktif berpengaruh positif atau signifikan terhadap hasil belajar siswa**.**

Berdasarkan hasil uji t pada tabel 2 bahwa komunikasi asertif mengasilkan nilai 0,286 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa media interaktif (X) berpengaruh positif atau signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulan data yang diperoleh hasil uji t (parsial) sebagai berikut nilai signifkan pada variabel media interaktif (X) diperoleh nilai signifikan sebesar 0,286. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa di SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo. Hasil yang diperoleh dapat dinyatakan hasil belajar sebesar 28,6%. Tetapi masih ada 71,4% variasi dalam hasil belajar yang mungkin dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak ditangkap oleh model ini.

Pembahasan

Hasil statistik uji t menunjukkan bahwa variabel media interaktif memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa selama proses pendidikan dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran.. Dalam hasil observasi peneliti terlihat bahwa peserta didik yang terlibat dengan media interaktif lebih baik dalam mencatat isi pelajaran. dan menghasilkan output pembelajaran yang lebih berkualitas. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Budiarty, 2022), yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh pembelajaran menggunakan medi interaktif. Tabel deskripsi hsil kuesioner diatas menujukkan hasil pada pengujian jawaban kuesioner yang telah dilakukan oleh peneliti pada variabel media interaktif (X) dan mempunyi hasil tertinggi dimana siswa setuju pembelajaran menggunakan media interaktif menciptakan pemahaman yang baik dan hasil terendah siswa tidak setuju dengan pernyataan keterbatasan media interaktif dikelas. Menurut penelitian tersebut, pendidik mampu menyediakan media interaktif yang menyenangkan bagi siswa untuk belajar menggunakan teknik pembelajaran yang sesuai, dan memberikan umpan balik yang berharga. Hal ini menunjukkan bahwa jika

siswa dapat melihat guru, mereka akan lebih termotivasi untuk belajar kompeten, sehingga meningkatkan hasil belajar. Dengan evaluasi yang tepat, guru dapat mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan siswa, serta memberikan umpan balik yang konstruktif untuk membntu meeka meningkatkan hasil belajar.

Jika dibandingkan dengan penelitian sebelumnya(Andriyanti, 2017), dan pada penelitian lain (Fitria, 2023) pada penelitian sekarang tidak hanya fokus dengan media interaktif saja tetapi juga mengkaji bagaimana guru menguasai teknologi serta metode pembelajaran berbasis proyek, pengunaan media digital dapat mempengaruhi proses hasil belajar siswa. Penekanan pada penelitian ini lebih pada kesetaraan dalam akses stategi pendidikan yang kondusif serta lingkungan dengan dukungan dari faktor eksternal dan internal.

Implikasi dari penelitian ini sangat penting bagi pengembangan metode pengajaran di SMA Wachid Hasyim 2 Taman. Sekolah perlu mempertimbangkan untuk lebih sering menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar-mengajar guna meningkatkan kualitas pendidikan. Pelatihan bagi guru dalam merancang dan menggunakan media interaktif juga perlu ditingkatkan agar mereka lebih mampu memanfaatkan teknologi modern dengan lebih baik untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan berhasil. Siswa akan memperoleh manfaat dari hal ini dalam hal hasil belajar yang lebih baik dan kesiapan yang lebih baik untuk menghadapi kesulitan akademis yang akan datang.

Keterbatasan dalam penelitian ini pada instrument pengisian kuesioner yang digunakan dalam mengukur media interaktif bersifat self-report yang berpotensi mengandung subjektivitas sehingga siswa mengisi dengan rasa ingin tahu saja dan penelitian ini dilakukan pada satu sekolah sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah lain karena kondisi yang berbeda.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pada variabel (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y). Diketahui bahwa media interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, maka H1 dapat diterima di SMA Wachid Hasyim 2 Taman Sidoarjo. Kontribusi penelitian ini bagi pengetahuan yaitu memberikan pemahaman pemahaman dan kemampuan siswa terbukti meningkat dengan menggunakan media ini ketika mereka aktif terlibat dengan materi pelajaran. Temuan penting menunjukkan bahwa materi pendidikan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara umum. Sangat penting untuk memastikan bahwa hal ini diterapkan dengan benar dan menyadari variabel apa pun yang dapat mempengaruhi kemanjurannya untuk mengoptimalkan manfaatnya. Bagi peneliti selanjutnya dapat diperluas agar hasilnya lebih general dan mempertimbangkan variabel tambahan seperti kepribadian guru, minat belajar siswa, dan dukungan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

Kurniawan, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(2), 179-187.

Ahmadi, A. (2016). Pendidikan Agama Islam. Rineka Cipta.Azra

Andriyanti. (2017). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnak Pendidikan Dan Pengajaran, 1(4), 10-11.

Anggito & Setiawan. (2018). Penelitian: Statistika untuk Penelitian. Gramedia Pustaka Utama.

Budiarty, A. (2022). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas XI Di MAN 3 Langkat Tahun Ajaran 2021/2022. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.Jurnal Repository, 2(7), 76-77

Dwi. (2015). Media Pembelajaran Interaktif. Pustaka Pelajar.

Field. (2015). Discovering Statistick Using IBM SPSS Statistics. Sage Publication. https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/discovering-statistics-using-ibm-spss-statistics/book285130

Fitria. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Berbasis Android. Jurnal Teknolgi Pendidikan, 4(8), 54-55.

Indah, dea nisrina&Annisa. (2024). Efektifitas penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah dasar. Studi Edukasi Integratif, 1(3), 34-35.

Mardona, H. F. & A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Samudra Biru.

Maskarom, P. (2015). Kualitas Pendidikan: Konsep dan Implementasi. Gramedia Pustaka Utama.

Nurrahman M, Meisyaroh S, S. V. & M. A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(2), 90-97.

Suaib, N. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Shalat Frdhu Kela VII Madrasah Tsanawiyah Izzatul Ma'arif Tappina. Jurnal Inspiratif Pendidikan, 1(13), 113-116.

Sugiyono, D. (2019). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif. R&D.

Suharsimi, A. (2017). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta.