

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII
SMPN 3 WATAMPONE**

Sri Rahayu, Abubakar, Mujahidin, St. Najmah, Siti Nurhidayat

Institut Agama Islam Negeri, Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia

Email: srihayuu88cl@gmail.com, abubakarm1009@gmail.com,
mujahidinstain@gmail.com, sitti.najma88@gmail.com, sitinurhidayat550@gmail.com

Abstract:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII SMPN 3 Watampone. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain One Group Pretest–Posttest Design. Partisipan penelitian adalah 29 siswa kelas VIII B yang dipilih menggunakan teknik Multi Stage Cluster Sampling dari populasi sebanyak 150 siswa kelas VIII SMPN 3 Watampone. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 54,31 menjadi 81,03 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan

multimedia interaktif. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta menciptakan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih menarik dan interaktif di SMPN 3 Watampone.

Keywords: hasil belajar; multimedia interaktif; dan pendidikan agama Islam.

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang akrab dengan teknologi digital (Mayer & Fiorella, 2022). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif, yaitu media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio,

video, animasi, dan unsur interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan karena sebagian materi bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Namun, pada praktiknya pembelajaran PAI masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah dan berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal (Aulia & Toriqularif, 2021). Kondisi tersebut juga ditemukan di SMP Negeri 3 Watampone berdasarkan hasil observasi awal peneliti yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI masih terbatas, sementara siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi digital dalam kegiatan belajar.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Supriandi et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam berpengaruh positif terhadap efektivitas pengajaran, kepuasan siswa, dan pembelajaran interaktif. Penelitian Aulia dan Toriqularif (2021) juga menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran PAI. Selain itu, penelitian Fedi (2023) menemukan bahwa penggunaan

multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada efektivitas multimedia interaktif terhadap motivasi belajar, kepuasan siswa, aktivitas belajar, atau dilakukan pada konteks lembaga pendidikan yang berbeda. Penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa SMP pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di SMP Negeri 3 Watampone, masih terbatas. Selain itu, penelitian ini menggunakan multimedia interaktif yang lebih variatif berupa PowerPoint interaktif, Educaplay, permainan edukatif tangga ular, dan kuis Family 100 yang belum banyak digunakan secara terpadu dalam penelitian sebelumnya. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut.

Berdasarkan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer dan Fiorella (2022), peserta didik akan lebih mudah memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi kata, gambar, audio, dan visual dibandingkan hanya menggunakan teks atau ceramah. Oleh karena itu, penggunaan multimedia interaktif diperkirakan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam dan berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 3 Watampone. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 3 Watampone?"

THEORETICAL STUDY

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaktivitas dalam satu kesatuan yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Mayer dan Fiorella (2022), pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal dibandingkan hanya menggunakan satu bentuk penyajian informasi. Teori pembelajaran multimedia menjelaskan bahwa manusia memiliki dua saluran pemrosesan informasi, yaitu saluran visual dan verbal, sehingga penggunaan multimedia interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), multimedia interaktif berperan penting dalam memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang melibatkan berbagai indera juga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan

keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif. Oleh karena itu, multimedia interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna (Suparlan, 2019).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun, penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif yang diukur melalui kemampuan siswa dalam memahami materi Pendidikan Agama Islam setelah memperoleh perlakuan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Menurut Sari dan Retnaningsih (2022), hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dan menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap pembelajaran. Supriandi et al. (2024) menemukan bahwa integrasi multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, kepuasan siswa, dan interaktivitas belajar. Penelitian Aulia dan Toriqularif (2021) menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan partisipasi aktif peserta didik. Sementara itu, Fedi (2023) membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif meningkatkan aktivitas belajar dan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu tersebut, multimedia interaktif dipandang sebagai media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII SMP Negeri 3 Watampone.

METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *one-group pretest-posttest design*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa melalui perbandingan nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan.

Setting, population and sample

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Watampone dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode eksperimen. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 150 siswa. Populasi tersebut memiliki karakteristik yang relatif homogen karena berada pada jenjang pendidikan yang sama dan mengikuti mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan kurikulum yang sama.

Sampel penelitian berjumlah 29 siswa kelas VIII B yang dipilih menggunakan teknik Multi Stage Cluster

Sampling. Teknik ini digunakan karena populasi terbagi dalam beberapa kelas, kemudian dipilih satu kelas sebagai sampel penelitian. Seluruh siswa pada kelas terpilih dijadikan subjek penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

Data collection

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar ranah kognitif yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Tes terdiri atas soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, dan penerapan materi oleh siswa.

Validitas instrumen dilakukan melalui penilaian ahli (*expert judgment*) oleh dosen pembimbing dan guru mata pelajaran PAI. Reliabilitas instrumen diuji untuk memastikan konsistensi hasil pengukuran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Data analysis

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa melalui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Selanjutnya, statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Tahap analisis diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, kemudian dilanjutkan dengan uji

homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data. Setelah memenuhi prasyarat analisis, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan multimedia interaktif. Hipotesis diterima apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05.

RESULT

Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMPN 3 Watampone

Temuan dari penelitian kuantitatif ini memaparkan hasil analisis statistik untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Analisis data disajikan dalam dua bagian utama, yaitu statistik deskriptif dari nilai *pretest* dan *posttest*, serta statistik inferensial untuk pengujian hipotesis. Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran awal hasil belajar siswa sebelum menggunakan multimedia interaktif (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan multimedia interaktif (*posttest*). Ringkasan statistik deskriptif dari kedua tes tersebut dapat dilihat pada Tabel 1:

Table 1
Statistik Deskriptif Nilai Pretest dan Posttest

Tes	Mean	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
Pretest	54,31	33	83
Posttest	81,03	58	100

Berdasarkan data yang tercantum pada Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Nilai rata-rata (*mean*) siswa meningkat secara signifikan, dari 54,31 (masuk dalam kategori "Cukup") pada saat *pretest* menjadi 81,03 (masuk dalam kategori "Sangat Baik") pada saat *posttest*.

Table 2
Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest Siswa
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.188	29	.010	.948	29	.160
Posttest	.172	29	.028	.944	29	.125

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk adalah 0,160 nilai *pretest* dan 0,125 nilai *posttest*. Berdasarkan nilai signifikansi data hasil *pretest* dan *posttest* terdistribusi normal, karena nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Table 3
Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Pretest dan Posttest Siswa

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.755	1	56	.388
	Based on Median	.475	1	56	.493
	Based on Median and with adjusted df	.475	1	52.725	.494
	Based on trimmed mean	.727	1	56	.397

Berdasarkan tabel dapat dilihat dari nilai signifikansi adalah $0,388 > 0,05$ maka data hasil belajar siswa sebelum dan setelah diterapkan multimedia interaktif memiliki varian yang sama atau homogen.

Table 4
Hasil uji hipotesis data hasil belajar siswa

Paired Samples Test									
Paired Differences							Significance		
			95% Confidence Interval of the Difference			t	df	One-Sided p	Two-Sided p
			Mean	Std. Deviation	Std. Error				
Pai	PRETEST	-	6.0	1.12	-	-	28	<,001	<,001
ST	-26	49	3	29.0	24.4	23			
r	POSTT	.7		25	23	.7			
1	EST	24				93			

Berdasarkan tabel hasil uji hipotesis data hasil belajar siswa diperoleh nilai sig sama yaitu $0,001$ maka $< 0,05$ ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 3 Watampone.

DISCUSSION

Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan multimedia interaktif terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIII SMPN 3 Watampone. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang cukup tajam, yakni dari 54,31 menjadi 81,03. Peningkatan ini terjadi karena multimedia interaktif mampu mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif dan didominasi metode ceramah menjadi proses yang lebih dinamis dan berpusat pada siswa.

Keberhasilan ini sejalan dengan teori kognitif pembelajaran multimedia dari Mayer, yang menyatakan bahwa siswa belajar lebih baik melalui kombinasi kata-kata dan gambar daripada hanya dari kata-kata saja. Dalam penelitian ini, variasi media seperti PowerPoint interaktif, game digital Educaplay, permainan tangga ular, dan kuis Family 100 berfungsi sebagai jembatan untuk memvisualisasikan materi PAI yang abstrak. Unsur interaktivitas dalam media tersebut memungkinkan siswa terlibat secara langsung, sehingga meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep secara mendalam.

Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian terdahulu oleh Supriandi et al. (2024) yang menyatakan bahwa integrasi multimedia dalam pembelajaran PAI meningkatkan efektivitas pengajaran dan kepuasan belajar. Faktor lain yang turut berkontribusi adalah terciptanya suasana belajar yang menyenangkan (joyful learning). Penggunaan kuis kompetitif dan permainan edukatif tidak hanya mengasah

ranah kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif mereka di dalam kelas. Secara keseluruhan, data statistik dan observasi lapangan menunjukkan bahwa multimedia interaktif merupakan solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan media konvensional dalam mencapai tujuan pembelajaran PAI.

CONCLUSIONS

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas VIII di SMPN 3 Watampone. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan signifikan dari kategori "Cukup" (54,31) pada pretest menjadi kategori "Sangat Baik" (81,03) pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang berarti penggunaan multimedia interaktif secara efektif meningkatkan capaian kognitif siswa.

Secara konseptual, integrasi berbagai jenis media interaktif seperti PowerPoint, Educaplay, dan kuis edukatif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menarik, dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang kompleks. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan kebutuhan esensial untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Oleh karena itu, disarankan bagi guru PAI untuk terus mengembangkan

kreativitas dalam mengelola media pembelajaran berbasis teknologi guna mengoptimalkan hasil belajar peserta didik.

REFERENCES

- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2021). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam, 12(1), 167–186.
- Fedi, S. R. (2023). Efektivitas multimedia interaktif dalam pembelajaran agama Islam. *Jurnal Pelita Nusantara*, 1(3), 309–318. <https://doi.org/10.59996/jurnalpelitanusantara.v1i3.265>
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan agama Islam: Pengertian, tujuan, dasar dan fungsi. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2022). Introduction to multimedia learning. In *The Cambridge handbook of multimedia learning* (3rd ed., pp. 3–16). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333.003>
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43365>
- Samsiyah, N., & S, A. F. (2021). Pengaruh multimedia interaktif terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 28–36.

- <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jieed/article/view/7607>
- Suparlan. (2019). Teori konstruktivisme dalam pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1, 79–88.
- <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/208/170>
- Supriandi, S., Haddar, G. A., & Halim, C. M. (2024). The role of multimedia integration in teaching Islamic religion and students' satisfaction with interactive learning in Islamic boarding schools in Indonesia. *The Eastasouth Journal of Learning and Educations*, 2(2), 119–131. <https://doi.org/10.58812/esle.v2i02>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Tiarasari, A. (2021). The effectiveness of interactive multimedia to improve cognitive skill on elementary school students. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 387–395. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i2.17357>