



Perbandingan Efektivitas Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar PAI antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMP Al-Mushlih Karawang

Elisa Wulandari

Universitas Singaperbangsa Karawang

Elda Fadlia Rahmah

Universitas Singaperbangsa Karawang

Hafshoh Robi'a Qolby

Universitas Singaperbangsa Karawang

Eko Julianto Rifa

Universitas Singaperbangsa Karawang

Alamat: HS.Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Kec. Telukjambe Timur., Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41361.

Korespondensi penulis: 2210631110111@student.unsika.ac.id

Abstract. *Islamic Religious Education (IRE) plays a strategic role in shaping students' character, yet its implementation often faces challenges such as low learning motivation and monotonous teaching methods. This study aims to analyze the effectiveness of three technology-based learning media—PowerPoint, instructional videos, and Quizizz—in improving student learning outcomes in the IRE subject at SMP Al-Mushlih Karawang. The study employs a quantitative approach with a quasi-experimental design, involving 27 seventh-grade students as the sample, consisting of 15 students in the experimental class and 12 in the control class. Data collection techniques include observation, documentation, and questionnaires, while data analysis is conducted through pretest and posttest assessments, along with N-gain calculations. The results indicate an improvement in learning outcomes in both classes, with the experimental class's average posttest score increasing from 60.67 to 77.67, and the control class's from 55.83 to 76.67. Interactive learning media proved to be more effective in enhancing learning outcomes compared to conventional methods. The three media used served as tools for delivering content, learning resources, motivational aids, and means of developing students' skills. Although the improvement in learning outcomes is considered moderate, integrating digital learning media into the IRE learning process has a positive impact on students' understanding. Therefore, the use of technology in IRE instruction is recommended for further development to support the achievement of more optimal educational goals.*

Keywords: *Islamic Religious Education, learning media, learning outcomes*

Abstrak. Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik, namun implementasinya kerap menghadapi tantangan, seperti rendahnya minat belajar dan metode pengajaran yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas tiga media pembelajaran berbasis teknologi PowerPoint, video pembelajaran, dan Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Mushlih Karawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen, yang melibatkan 27 siswa kelas 7 sebagai sampel, terdiri atas 15 siswa kelas eksperimen dan 12 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi, dan angket, sementara analisis data dilakukan dengan uji pretest dan posttest, serta perhitungan N-gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas, dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat dari 60,67 menjadi 77,67 dan kelas kontrol dari 55,83 menjadi 76,67. Media pembelajaran interaktif terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan metode konvensional. Ketiga media yang digunakan berperan sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, sumber belajar, alat motivasi, serta sarana pengembangan keterampilan siswa. Meskipun peningkatan hasil belajar masih tergolong sedang, integrasi media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran PAI memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam

pembelajaran PAI direkomendasikan untuk terus dikembangkan guna mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih optimal.

Kata kunci: Pendidikan Agama Islam, media pembelajaran, hasil belajar

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek penting dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia (Balqis, Sagala, & Fakhri, 2024). Salah satu mata pelajaran yang berperan strategis dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam praktiknya, pembelajaran PAI seringkali dihadapkan pada tantangan, seperti rendahnya minat belajar siswa, metode penyampaian materi yang monoton, serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru (Aziz(& Zakir, 2022). Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tersebut.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Suyuti, et al., 2023). Berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan platform kuis interaktif seperti Quizizz, telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Masing-masing media ini memiliki karakteristik yang berbeda dalam menyampaikan materi dan merangsang partisipasi siswa.

PowerPoint memungkinkan penyajian materi secara visual dan terstruktur, video pembelajaran menyajikan informasi secara dinamis dan kontekstual, sedangkan Quizizz mampu menciptakan suasana pembelajaran yang kompetitif dan menyenangkan melalui kuis interaktif (Ali, Maniboey, Megawati, Djarwo, & Listiani, 2024). Penggunaan media-media tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran PAI yang mengandung unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sa'i & Jinan, 2022).

SMP Al-Mushlih Karawang sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam juga menghadapi tantangan serupa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian eksperimen yang membandingkan efektivitas penggunaan media PowerPoint, video pembelajaran, dan Quizizz terhadap hasil belajar siswa, dibandingkan dengan metode konvensional yang digunakan di kelas kontrol.

KAJIAN TEORITIS

A. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses dasar yang dilakukan seseorang untuk mengubah dirinya, dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu (Manik, 2021). Hasil dari belajar terlihat dari perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan perilaku seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar. Belajar bukan hanya soal mengisi materi atau menghafal informasi yang diberikan. Lebih dari itu, belajar melibatkan peran aktif dari individu, termasuk dalam menciptakan atau memperbaiki hasil belajarnya (Ulfah & Arifudin, 2021). Seseorang juga perlu mampu berkembang dan menilai sendiri sejauh mana pemahaman yang telah didapat, sehingga pembelajaran menjadi pengalaman yang berguna bagi dirinya.

Menurut (Fahri & Qusyairi, 2019) hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai hasil dari proses atau pengalaman belajar dalam kurun waktu tertentu, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan. (Dakhi, 2020) juga menyatakan bahwa Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademik yang diperoleh melalui pelaksanaan ujian, penyelesaian tugas, serta partisipasi aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan yang turut mendukung pencapaian tersebut.. Sementara itu, menurut Gagne dalam (Tarihoran, Ritonga, & Lubis, 2021), belajar membantu seseorang beradaptasi dan mengembangkan cara berpikir yang logis. Oleh karena itu, perubahan perilaku seseorang merupakan hasil dari proses belajar yang terus-menerus. Gagne juga menambahkan bahwa belajar bukanlah proses yang sederhana atau berlangsung satu kali saja, melainkan proses yang kompleks dan berlapis-lapis. Setelah belajar, seseorang akan memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai-nilai tertentu. Gagne membagi proses belajar ini ke dalam empat tahap utama:

1. Tahap Pengenalan
Di tahap ini, siswa mulai memperhatikan hal-hal yang diberikan atau ditunjukkan dalam proses belajar. Mereka berusaha memahami apa yang dimaksud dan menafsirkan informasi itu dengan cara masing-masing. Karena setiap siswa punya cara belajar yang berbeda, maka proses belajar menjadi sesuatu yang unik bagi tiap orang. Oleh karena itu, setiap siswa bertanggung jawab atas cara belajarnya sendiri.
2. Tahap Perolehan
Pada tahap ini, siswa mulai mendapatkan pengetahuan baru. Informasi yang diterima akan dihubungkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimilikinya sebelumnya, sehingga lebih mudah dipahami.
3. Tahap Penyimpanan
Pada Fase ini, informasi yang telah dipelajari disimpan dalam ingatan. Ada yang hanya disimpan sementara (jangka pendek), dan ada yang bisa disimpan untuk waktu yang lama (jangka panjang). Agar informasi bisa bertahan lebih lama, perlu dilakukan pengulangan agar pindah dari ingatan jangka pendek ke ingatan jangka panjang.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal utama, yaitu kemampuan berpikir kreatif dan seberapa mandiri siswa dalam belajar. Dari penjelasan ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat siswa setelah mengikuti proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Kemampuan ini bisa berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, yang mencakup tiga aspek: berpikir (kognitif), perasaan atau nilai (afektif), dan gerakan atau keterampilan fisik (psikomotorik). Biasanya, hasil belajar siswa ditunjukkan lewat nilai atau skor yang mereka peroleh.

B. Efektivitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik, yang bertujuan memberi semangat agar dapat mengikuti proses pembelajaran secara efektif dan bermakna. Ada lima elemen penting dalam pemahaman media pembelajaran. Pertama, media berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Kedua, media berperan sebagai sumber belajar. Ketiga, media digunakan sebagai alat untuk merangsang motivasi siswa dalam belajar. Keempat, media menjadi alat yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang komprehensif dan berarti. Kelima, media digunakan untuk

membantu siswa memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Kelima elemen ini saling berkolaborasi dengan baik untuk mencapai keberhasilan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Dr. Muhammad Hasan, 2021). PowerPoint, video pembelajaran, dan Quizizz merupakan contoh media yang efektif dalam mendukung kelima elemen tersebut. PowerPoint membantu menyajikan materi secara jelas, video pembelajaran memberikan ilustrasi yang mempermudah pemahaman, dan Quizizz berfungsi sebagai alat untuk mengasah keterampilan siswa dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Ketiga media ini saling berkolaborasi untuk meningkatkan keterampilan siswa, sehingga berkontribusi pada keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Powerpoint

Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi dalam pembelajaran. Dulu, proses pembelajaran sering kali menggunakan transparansi dan proyektor, namun kini PowerPoint memberikan tampilan yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Fitur PowerPoint, seperti template dan berbagai format penyimpanan (PPT, PPS, POT, PPTX), memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Keunggulannya, seperti kemudahan penggunaan, desain yang variatif, dan kemampuan mengedit foto langsung, membuat presentasi pembelajaran lebih efektif dalam menarik perhatian siswa (Subarkah, 2025).

Fungsi PowerPoint dalam pembelajaran adalah memudahkan pengaturan materi dalam bentuk slide yang lebih terstruktur, serta menambahkan elemen seperti video, gambar, dan audio untuk menjadikan pembelajaran lebih hidup dan menarik. Hal ini mempermudah guru untuk menjelaskan materi dan membuat siswa lebih tertarik dan terlibat (Subarkah, 2025).

Manfaat PowerPoint dalam konteks pembelajaran adalah membuat materi pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan gambar, animasi, dan video dapat memperjelas konsep yang sulit, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan (Subarkah, 2025).

2. Video Pembelajaran

Penggunaan media video dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan pemahaman siswa sekaligus merangsang minat dan antusiasme mereka dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, video sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif dan efisien. Penerapan media video juga membawa variasi dalam metode pembelajaran, yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan menyeluruh (Soraya & Sukmawati, 2023).

3. Quiziz

Pemanfaatan teknologi mempermudah berbagai kegiatan, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi memungkinkan guru untuk lebih efektif dalam menjalankan tugasnya di kelas. Salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi game edukasi yang interaktif, seperti Quizizz, yang dirancang untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keingintahuan siswa dalam belajar. Quizizz, sebagai media pembelajaran berbasis game, juga berfungsi sebagai alat evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memantau perkembangan

siswa selama proses pembelajaran (Purwianto & Fahyuni, 2021).

Aplikasi Quizizz menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk mendesain materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif dengan berbagai tema dan tingkat pendidikan. Dengan kemudahan akses dan fitur yang tersedia, aplikasi ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Selain itu, Quizizz membantu meningkatkan kompetensi siswa dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran berbasis ICT (Purwianto & Fahyuni, 2021).

C. Pemahaman Materi Rukhsah (sholat dan puasa)

Rukhsah secara etimologi yaitu keringanan, kesempatan, dan kebaikan hati. Secara istilah, rukhsah merupakan suatu perkara yang diizinkan kepada seorang muslim untuk mengerjakan nya karena adanya uzur atau adanya hambatan. Maka dari itu, diberikan agar umat Islam bisa menjalankan ibadah dengan baik, tanpa merasa terbebani atau kesulitan yang berlebihan. (Al-Zuhaili, 2005: 114).

Berikut penjelasan rukhsah menurut salah satu ulama Fikih :

Menurut Abu Zahrah

والرخصة ما شرعت بسبب قيام مسوغ لتخلف الحكم الأصلي (2012: 51)

Artinya: “Rukhsah adalah ketentuan yang disyariatkan karena keadaan sebab yang memperkenankannya untuk berbeda dari hukum asalnya,”

1. Syarat-Syarat Rukhsah Sholat dan Puasa

Seorang muslim yang mempunyai ciri-ciri untuk mendapatkan rukhsah harus memenuhi beberapa syarat. Para ulama menyebutkan beberapa syarat utama, yaitu:

- a. Mukallaf, artinya orang yang sudah dikenai kewajiban hukum agama. Karena rukhsah adalah keringanan dalam menjalankan hukum-hukum agama, maka hanya orang yang termasuk mukallaf yang boleh mengambil rukhsah ini.
- b. Baligh (dewasa), yaitu sudah mencapai usia atau kondisi fisik dan mental yang menunjukkan bahwa seseorang mampu menerima dan menjalankan kewajiban agama. Ini adalah tanda bahwa seseorang sudah siap menanggung beban hukum agama.
- c. Berakal atau mempunyai akal. artinya memiliki akal sehat. Dengan akalnya, seseorang bisa memahami berbagai informasi, termasuk ajaran agama (syariat). Oleh karena itu, hanya orang yang berakal yang bisa disebut mukallaf dan berhak mendapatkan rukhsah.

2. Faktor-Faktor Rukhsah Sholat dan Puasa

Penyebab di perbolehkan rukhsah yaitu ketika seseorang mempunyai ciri-ciri dari kondisi berikut, yaitu :

a. Keadaan Darurat

Makna darurat bisa berbeda-beda tergantung pada sudut pandang ilmu yang digunakan. Dalam pandangan para ulama fiqih, darurat dibagi menjadi 2: darurat umum dan darurat khusus. Darurat umum adalah keadaan yang sangat penting dan harus ada demi menjaga kebaikan dalam urusan agama maupun kehidupan dunia. Hal ini berkaitan dengan tujuan utama dalam syariat Islam (*maqashid syariah*), yaitu menjaga agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta. Sementara itu, darurat khusus adalah kondisi mendesak yang membuat seseorang terpaksa melakukan hal yang sebenarnya dilarang dalam agama. Misalnya, jika seseorang berada dalam keadaan yang sangat sulit dan tidak punya pilihan lain

selain melanggar larangan agar bisa bertahan hidup atau menghindari bahaya besar. Dalam situasi seperti ini, syariat membolehkan pelanggaran tersebut karena adanya kebutuhan mendesak (Abu Zahra, 2008: 514)

b. Keadaan Kesulitan

Secara bahasa, kesulitan memang identik dengan keadaan yang melelahkan. Sedangkan secara istilah, kesulitan adalah kondisi di mana sesuatu yang biasanya bisa dilakukan menjadi terasa berat atau sulit karena situasi tertentu yang tidak biasa. Dalam konteks lain, hal ini menunjukkan bahwa syariat Islam tetap relevan dan dapat diterapkan kapan saja dan di mana saja, karena Islam memberikan keringanan atau kemudahan bagi umatnya ketika mereka mengalami kesulitan (Al-Tsa'labi, 2002)

c. Keadaan Bepergian

Secara bahasa, safar berarti memotong atau menempuh jarak. Sedangkan menurut istilah syariat, safar merujuk pada seseorang yang melakukan perjalanan jauh, dan dalam kondisi ini ia diperbolehkan untuk mendapatkan keringanan hukum (*rukhsah*). Terkait safar, Ibnu Qoyyim berpendapat bahwa seseorang yang bepergian untuk tujuan rekreasi tetap boleh menjamak (menggabungkan) atau *mengqashar* (mempersingkat) shalat. Namun, orang yang tidak bepergian (*mukim*), meskipun sedang mengalami kesulitan, tidak diperbolehkan untuk menjamak atau mengqashar shalat. Oleh karena itu, kemudahan seperti boleh menjamak shalat atau tidak berpuasa hanya berlaku bagi orang yang sedang dalam perjalanan (musafir) (Ibnu Qoyyim, 1996:130)

d. Keadaan Keterpaksaan

Dalam bahasa Arab, istilah ikrah atau karahah merujuk pada perasaan tidak suka atau penolakan terhadap sesuatu. Jadi, keterpaksaan adalah suatu perlakuan yang tidak disukai atau dibenci oleh seseorang. Sesuai dengan pengertian ini, dalam syariat Islam, ikrah berarti seseorang dipaksa melakukan sesuatu yang sebenarnya tidak dia inginkan. Muhammad Abu Zahra menjelaskan bahwa paksaan yang dimaksud adalah paksaan yang bisa membahayakan seseorang, baik secara fisik, jiwa, maupun hartanya. Contohnya, jika seseorang dipaksa untuk mengikuti agama yang bukan agamanya dengan ancaman nyawa, maka dalam kondisi seperti itu, orang tersebut diperbolehkan untuk berpura-pura meyakini agama tersebut demi menyelamatkan nyawanya (Abu Zahra, 2008: 532)

e. Keadaan sakit

Sebagai manusia, sakit adalah hal yang wajar dan sering dialami, baik disadari maupun tidak, meskipun sudah melakukan persiapan. Dalam kaitannya dengan hukum rukhsah (keringanan), kondisi sakit memiliki hukum yang sama dengan orang yang sedang musafir (bepergian). Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, ada berbagai pendapat tentang bagaimana ciri-ciri seseorang yang sakit sehingga layak mendapatkan keringanan atau kemudahan menurut syariat (Az-Zuhaili, 2005).

f. Keadaan Lupa

Lupa adalah hal yang wajar dan alami bagi manusia. Lupa berarti seseorang tidak ingat sesuatu yang sebenarnya dia sudah tahu, tapi saat dibutuhkan, ia justru melupakannya. Dalam syariat Islam, lupa dianggap sebagai kondisi yang memberi kelonggaran bagi orang yang menjalankan hukum agama, sehingga

seseorang tidak dianggap berdosa atas hal-hal yang dilupakannya (Al-Tsa'labi, 2002)

g. Keadaan Keliru

Keliru berarti terjadi sesuatu yang sebenarnya tidak diinginkan oleh seseorang. Contohnya, saat berpuasa seseorang berkumur lalu tanpa sengaja menelan air. Hal ini dianggap wajar dan dimaafkan karena terjadi karena keteledoran. Para ahli usul fiqh membagi kesalahan atau keliru menjadi 3, yaitu pertama keliru saat melaksanakan sesuatu; kedua, keliru dalam menentukan tujuan atau sasaran; dan ketiga, keliru dalam memperkirakan sesuatu (Abu Zahra, 2008: 537).

h. Keadaan tidak tahu

Hukum Islam memberikan keringanan bagi seseorang yang melakukan pelanggaran atau meninggalkan suatu kewajiban karena ketidaktahuannya. Meskipun Islam menekankan pentingnya selalu belajar dan mencari ilmu, ada situasi tertentu di mana seseorang memang tidak tahu karena faktor lingkungan, seperti tinggal di tempat yang jauh dari peradaban Islam sehingga sulit mendapatkan pengetahuan tentang hukum Islam. Kondisi seperti ini dianggap sebagai pengecualian, sehingga orang tersebut mendapat keringanan. Contohnya adalah seorang muallaf (orang yang baru masuk Islam) yang belum banyak mengetahui syariat Islam (Az-Zuhaili, 2005)

i. Keadaan akal

Kemampuan menjalankan hukum agama adalah dasar untuk menentukan siapa yang harus menanggung kewajiban tersebut (taklif). Namun, terkadang ada orang yang sebenarnya sudah mampu, tapi mengalami hambatan atau penurunan kemampuan. Hal ini disebut *awaridh ahliyyah*, yaitu keadaan di mana seseorang yang mukallaf (berkewajiban secara agama) mengalami gangguan, seperti kehilangan atau berkurangnya akal sehat (Abu Zahra, 2008)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dalam pendekatan kuantitatif, karena data yang diperoleh bersifat numerik dan dapat dihitung secara sistematis (Afrilia, Neviyarni, Arief, & Amini, 2022). Menurut Creswel salah satu ciri utama desain penelitian eksperimen adalah adanya *randomly assignment*, yang berarti penentuan partisipan dilakukan secara acak sehingga setiap individu memiliki peluang yang setara untuk terlibat dalam penelitian. Namun, dalam penelitian yang dilakukan di sekolah, seperti pada penerapan metode atau strategi pembelajaran, partisipan biasanya sudah ditentukan sebelumnya, misalnya kelas yang sudah ada, sehingga proses penunjukan partisipan tidak acak (*non-randomly assignment*). Dalam kasus ini, penelitian tersebut termasuk dalam kategori kuasi-eksperimen, berbeda dengan *true-experiment* yang menggunakan penentuan partisipan secara acak (Isnawan, 2020).

Siswa kelas 7 SMP Al Muslih menjadi populasi dalam penelitian ini karena mereka merupakan subjek utama yang dikaji. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 27 siswa kelas 7 SMP Al Muslih, dengan rincian 15 siswa dari kelas eksperimen dan 12 siswa dari kelas kontrol. Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan bagi penelitian, yang meliputi observasi, dokumentasi, dan angket.

Untuk analisis data dalam penelitian eksperimen ini, digunakan metode pretest dan posttest. Uji pretest dan posttest digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang masing-masing mendapatkan perlakuan yang berbeda, dengan data berbentuk interval. Data yang diuji adalah hasil dari percobaan atau eksperimen terhadap dua kelompok yang diberikan perlakuan berbeda. Hasil analisis pretest dan posttest ini kemudian digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yang bertujuan untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan yang menunjukkan keefektifan perlakuan yang berbeda.

Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat dianalisis dengan menghitung nilai gain. Gain adalah perbandingan antara nilai posttest dan pretest yang menggambarkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai materi setelah mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, N-gain digunakan untuk membandingkan skor gain yang diperoleh siswa dengan skor gain tertinggi yang mungkin dicapai oleh siswa (Wahab1, Junaedi, & Azhar, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identitas Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al Muslih, sebuah sekolah swasta yang berlokasi di Jl. Raya Telukjambe Sukagalih 10-04, Desa Telukjambe, Kecamatan Telukjambe Timur, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini memiliki Nomor Pokok Sekolah Nasional (NPSN) 20237168, dan berada pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dalam kategori pendidikan dasar (DIKDAS)

B. Hasil Pre Test & Post Test Kelas Control di SMP Al Muslih

Prosedur pembelajaran Pendidikan Agama Islam dilakukan dalam 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu dua jam pelajaran. Dalam pertemuan tersebut, siswa terlebih dahulu mengerjakan pretest sebelum materi disampaikan. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengikuti post-test dengan materi yang sama. Siswa SMP di kelas kontrol memperoleh hasil pretest dan posttest sebagai berikut:

TABEL: KELAS KONTROL

NO	SISWA	NILAI KELAS KONTROL			
		pretes	postes	n-gain	%
1	Aliffa Hasna Almira	50	60	0.20	20%
2	Alma Zahira Maulana	70	90	0.29	29%
3	Azkia Ridhatul Aisyah	70	100	1.00	100%
4	Dini Ramadhani	50	70	0.40	40%
5	Firyal Nafeezah Priatana	40	60	0.33	33%
6	Hilmatus Sholihah	60	90	0.75	75%

***Perbandingan Efektivitas Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar PAI
antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMP Al-Mushlih Karawang***

7	Ilma Nurfadilah	50	70	0.40	40%
8	Latifah	40	80	0.67	67%
9	Rosalina Ariani Haq	70	90	0.67	67%
10	Tsabita Hima Azzukhrufa	50	70	0.40	40%
11	Yurri Kholish	60	80	0.50	50%
12	Zakiya Rahma Abada	60	60	0.00	0%
13					
14					
15					
RATA-RATA		55.83	76.67	0.47	47%

Berdasarkan tabel hasil pretest dan posttest kelas kontrol di atas, nilai pretest terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 70, dengan rata-rata keseluruhan pretest sebesar 55.83. Sedangkan untuk nilai posttest, nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 100, dengan rata-rata keseluruhan posttest sebesar 76,67.

A. Hasil Post Test & Post Test Kelas Eksperimen SMP Al Muslih

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung sebanyak 14 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan yaitu 2x40 menit. Setelah berlangsung sebanyak empat belas kali pertemuan, pada pertemuan ke 16 dilaksanakan post tes pada kelas eksperimen melalui ujian akhir semester terhadap materi terkait. Berikut adalah hasil pretest dan posttest kelas eksperimen yang diperoleh oleh mahasiswa prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Singaperbangsa Karawang, yaitu :

TABEL: KELAS EKSPERIMEN

NO	SISWA	NILAI KELAS EKSPERIMEN			
		pretes	postes	n-gain	%
1	Gangga Purbaya	50	40	-0.20	-20%
2	Imam Ali Tsaqib	40	60	0.33	33%
3	Khoirul Azam	60	80	0.50	50%
4	Muhamad Maulana	60	85	0.63	63%
5	Muhamad Rafa Albianconeri	80	80	0.00	0%

***Perbandingan Efektivitas Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar PAI
antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol di SMP Al-Mushlih Karawang***

6	Muhammad Adam Fathul Wahab	80	100	1.00	100%
7	Muhammad Arfa Syauqi Musyaffa	40	80	0.67	67%
8	Muhammad Davian Al Rizki	90	100	1.00	100%
9	Muhammad Fadil Syauqi	80	100	1.00	100%
10	Muhammad Fauzan Al Mughni	50	80	0.60	60%
11	Raden Muhammad Banyu Samudra	50	80	0.60	60%
12	Rozan Afif Maulana	60	80	0.50	50%
13	Septian Hadi Pratama	40	60	0.33	33%
14	Shendy Gamil Fachrizi	80	80	0.00	0%
15	Shohibul Karim	50	60	0.20	20%
RATA-RATA		60.67	77.67	0.48	48%

Berdasarkan tabel hasil pretest posttest kelas eksperimen di atas pada penilaian pretest nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 90 serta rata-rata keseluruhan penilaian pretest adalah 60.67. Sedangkan pada penilaian posttest nilai terendah adalah 40 dan nilai tertinggi adalah 100 serta rata-rata keseluruhan penilaian posttest adalah 77.67.

B. Selisih Pre & Post Test Kelas Control Kelas Eksperimen SMP Al Muslih

Pelaksanaan model pembelajaran PAI terpadu pada periode ini telah dievaluasi. Hasil belajar siswa, tanggapan guru, dan tanggapan siswa menjadi fokus penilaian. Umpan balik positif dari guru digunakan untuk menilai keberhasilan pengembangan bahan ajar PAI, sedangkan evaluasi sumatif siswa dimanfaatkan untuk mengukur efektivitas pembelajaran.

Evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir keseluruhan kegiatan pembelajaran (semester), sementara evaluasi formatif dilakukan setiap akhir pertemuan tatap muka mingguan. Evaluasi sumatif digunakan untuk mengukur

pencapaian kemampuan akhir atau tujuan pembelajaran. Temuan dari proses evaluasi ini menjadi dasar dalam pengembangan sumber daya pembelajaran.

TABEL: SELISIH HASIL BELAJAR KELAS KONTROL DAN
EKSPERIMEN

NO	SISWA	HASIL BELAJAR	
		N-Gain Kontrol	N-Gain Eksperimen
1	Siswa	0.20	-0.20
2	Siswa	0.29	0.33
3	Siswa	1.00	0.50
4	Siswa	0.40	0.63
5	Siswa	0.33	0.00
6	Siswa	0.75	1.00
7	Siswa	0.40	0.67
8	Siswa	0.67	1.00
9	Siswa	0.67	1.00
10	Siswa	0.40	0.60
11	Siswa	0.50	0.60
12	Siswa	0.00	0.50
13	Siswa		0.33
14	Siswa		0.00
15	Siswa		0.20
RATA-RATA		0.47	0.48

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa perbedaan antara nilai pre test dan posttest kelas eksperimen lebih tinggi sebesar 0,01 atau 1%. dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai kelas kontrol sebesar 0.47 dengan kategori sedang, sedangkan kelas eksperimen sebesar 0.48 atau 48% dengan kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar Pendidikan Agama Islam di SMP Al Muslih memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Meskipun peningkatannya masih tergolong kecil,

hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan cukup efektif dan memiliki potensi untuk terus dikembangkan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran seperti PowerPoint, video pembelajaran, dan Quizizz terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Al-Mushlih Karawang. Media-media ini mampu mendukung lima elemen penting dalam pembelajaran, yaitu sebagai saluran penyampaian materi, sumber belajar, alat pemotivasi, sarana mencapai hasil belajar yang bermakna, serta pendukung dalam pengembangan keterampilan siswa.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Rata-rata posttest pada kelas kontrol meningkat dari 55,83 menjadi 76,67, sementara pada kelas eksperimen meningkat dari 60,67 menjadi 77,67. Perbedaan peningkatan hasil belajar antara kedua kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki efektivitas yang lebih tinggi meskipun dalam kategori peningkatan sedang.

Evaluasi formatif dan sumatif yang dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran memberikan gambaran bahwa bahan ajar PAI yang dikembangkan cukup efektif dan berpotensi untuk terus ditingkatkan. Meskipun peningkatannya masih tergolong kecil, hasil ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran digital dalam pembelajaran PAI memberikan pengaruh yang positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi.

DAFTAR REFERENSI

- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*.
- Ali, D. A., Maniboey, D. L., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar)*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aziz, A., & Zakir, S. (2022). TANTANGAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI ERA 4.0. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*.

- Balqis, S. S., Sagala, R., & Fakhri, J. (2024). PERAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER RELIGIUS PESERTA DIDIK. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Dakhi, A. S. (2020). PENINGKATAN HASILBELAJAR SISWA. *Jurnal Education and development*.
- Dr. Muhammad Hasan. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* . PENERBIT TAHTA MEDIA GROUP.
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. (2019). INTERAKSI SOSIAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Isnawan, M. G. (2020). *KUASI-EKSPERIMEN*. Lombok: Nashir Al-Kutub Indonesia.
- Manik, W. (2021). KONSEP DAN TEORI BELAJAR DALAM PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM. *Jurnal WARAQAT*.
- Purwianto, A. F., & Fahyuni, E. F. (2021). Pengaruh aplikasi QuizizzPAI dalam meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi COVID-19 . *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Sa'i, M., & Jinan, R. (2022). Media Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Gunung Djati Conference Series*.
- Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*.
- Subarkah, E. (2025, Mei 10). *belajaroffice*. Retrieved from belajaroffice: <https://www.belajaroffice.com/pengertian-microsoft-powerpoint-fungsi-dan-manfaatnya/>
- Suyuti, Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*.
- Tarihoran, D., Ritonga, M. H., & Lubis, R. (2021). TEORI BELAJAR ROBERT MILLS GAGNE DANPENERAPAN DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journa)*.
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). PENGARUH ASPEK KOGNITIF, AFEKTIF, DAN PSIKOMOTOR TERHADAP HASILBELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Al-Amar*.
- Wahab1, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI . *JURNAL BASICEDU*.