

Efektivitas Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam

Sindi Rahmawati Fedi¹

¹PPG IAIN Curup, e-mail: sindirahmawati79@yahoo.com

Histori Naskah

Diserahkan:
27-10-2023

Direvisi:
06-11-2023

Diterima:
07-11-2023

ABSTRACT

This study's goal is to find out how well using multimedia in Islamic religious education works now that interactive multimedia is being used, as well as how well interactive multimedia works on student activity and learning outcomes in Islamic religious education classes. This study is a scientific study. To do this study, the experimental method was used. It is a true experimental design with a posttest control group design that was used for this study. Questionnaires and tests were used to gather information for this study. The device that was made was checked for correctness and trustworthiness before it was used to collect data. Then, validity and uniformity tests are done before the theory is put to the test. Normality and homogeneity tests were done first, and then the t test was used to test the theory. The study's findings were: 1) In the control class, one student (3.03%) was active, 22 students (66.67%) were active, and 10 students (30.30%) were active in the low group. Aside from that, 5 students in the high category (15.15%) were involved in the experimental class, 24 students in the medium category (72.73%), and 4 students in the low category (12.12%). 2) It was found that using interactive multimedia to improve student activity worked, as shown by the number $t_{count} > t_{table}$ ($7.17 > 1.69$) and the significance level < 0.05 , which means that H_0 was not accepted. At this point, it is clear that using engaging video works well for activities in Islamic religious education classes. Besides that, it was found that using interactive multimedia did improve student learning results ($t_{count} > t_{table}$; $9.734 > 1.69$) and the significance level was less than 0.05 ($0.000 < 0.05$), so H_0 was not accepted.

Keywords : Effectiveness, Multimedia, Learning

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik kinerja penggunaan multimedia dalam pendidikan agama Islam saat ini setelah digunakan multimedia interaktif, serta seberapa baik kinerja multimedia interaktif terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas pendidikan agama Islam. Penelitian ini merupakan penelitian ilmiah. Untuk melakukan penelitian ini, metode eksperimen digunakan. Penelitian ini menggunakan desain true eksperimen dengan desain posttest control group design. Kuesioner dan tes digunakan untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini. Perangkat yang dibuat diperiksa kebenarannya dan dapat dipercaya sebelum digunakan untuk mengumpulkan data. Kemudian dilakukan uji validitas dan keseragaman sebelum teori diuji. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan terlebih dahulu, kemudian uji t digunakan untuk menguji teori. Hasil penelitian adalah: 1) Pada kelas kontrol terdapat 1 siswa (3,03%) yang aktif, 22 siswa (66,67%) yang aktif, dan 10 siswa (30,30%) yang aktif pada kelompok rendah. Selain itu, pada kelas eksperimen terdapat 5 siswa dalam kategori tinggi (15,15%), 24 siswa dalam kategori sedang (72,73%), dan 4 siswa dalam kategori rendah (12,12%). 2) Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan aktivitas siswa terbukti berhasil, ditunjukkan dengan angka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,17 > 1,69$) dan taraf signifikansi $< 0,05$ yang berarti H_0 tidak diterima. Pada titik ini, jelas bahwa penggunaan video yang menarik sangat efektif untuk kegiatan di kelas pendidikan agama Islam. Selain itu diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan hasil belajar siswa ($t_{hitung} > t_{tabel}$; $9,734 > 1,69$) dan taraf signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 tidak diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Kata Kunci : Efektivitas, Multimedia, Pembelajaran

Corresponding Author : Sindi Rahmawati Fedi, Jl. Doktor AK Gani No. 1 Curup Utara, Bengkulu, e-mail: sindirahmawati79@yahoo.com

PENDAHULUAN

Penggunaan multimedia dalam konteks pendidikan mempunyai arti penting karena memfasilitasi proses pembelajaran dan menumbuhkan lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pendidikan mereka. Dalam bidang teknik pengajaran, dua komponen penting dapat diidentifikasi: metode pengajaran dan media pengajaran, yang berfungsi sebagai alat pengajaran. Tujuan dari inisiatif ini adalah untuk meningkatkan tingkat keterlibatan antara pendidik dan peserta didik, serta untuk mengatasi segala kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer mempunyai potensi yang signifikan dalam mendatangkan respon baik dari siswa terhadap konten pembelajaran yang ditawarkan. (Handayani et al., 2022)

Penggunaan multimedia interaktif mempunyai potensi untuk meningkatkan pengalaman pendidikan, sehingga mengarah pada peningkatan prestasi akademik di kalangan siswa. Sistem interaktif dalam multimedia memainkan peran penting dalam mempromosikan pengalaman belajar yang mendalam dengan secara aktif melibatkan siswa dalam proses memperoleh pengetahuan. Pemilihan media pendidikan yang tepat memegang peranan penting dalam memaksimalkan hasil pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif memiliki manfaat tersendiri dalam kapasitasnya sebagai media alternatif untuk tujuan pendidikan di lingkungan sekolah.

Tujuan utama media pendidikan adalah untuk menumbuhkan rasa semangat terhadap pembelajaran, memberikan akses yang adil terhadap pengalaman pendidikan, meningkatkan pengetahuan praktis, dan menumbuhkan pemahaman bersama di antara peserta didik. Peran media pembelajaran terletak dalam domain pembelajaran, berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan dinamika interaksi guru-siswa dan siswa-siswa, serta lingkungan pembelajaran secara keseluruhan. Tujuan utama media pembelajaran adalah sebagai alat pedagogi, khususnya untuk meningkatkan implementasi strategi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. (Mohammad Salehudin, 2020)

Munculnya teknologi multimedia berpotensi mengubah beberapa aspek pembelajaran dan perolehan informasi secara signifikan. Munculnya teknologi multimedia telah menciptakan jalan baru bagi para pendidik untuk merancang dan menerapkan sistem pembelajaran yang memberikan hasil belajar yang optimal. Menurut Manurung (2021), Demikian pula multimedia diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami dan mengasimilasi pengetahuan yang dikomunikasikan secara efisien dan efektif dengan menyediakan berbagai sarana dan metode. Sumber informasi dan pengetahuan yang diakses oleh individu telah berkembang melampaui buku-buku tradisional, termasuk sumber daya yang lebih terdiversifikasi. Lebih lanjut, kehadiran infrastruktur internet akan memudahkan perolehan informasi penting.

Proses pedagogi sering kali menemui muatan-muatan abstrak yang berada di luar jangkauan keseharian siswa, sehingga menimbulkan tantangan bagi pendidik dalam menyampaikan informasi secara efektif dan bagi siswa dalam memahaminya. Visualisasi adalah metode yang dapat digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep abstrak. Visualisasi, seperti grafik dua dimensi atau model tiga dimensi, sering digunakan dalam lingkungan pendidikan untuk memfasilitasi pengalaman belajar mengajar. Selama era informatika, bidang visualisasi telah berkembang hingga mencakup citra dinamis, sering disebut animasi, yang dapat ditingkatkan dengan dimasukkannya elemen pendengaran, yang dikenal sebagai audio. Presentasi audiovisual, kadang-kadang disebut sebagai multimedia, meningkatkan daya tarik visualisasi.

Penggunaan komputer yang dilengkapi kemampuan multimedia memungkinkan penyajian konten tekstual dengan cara yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Pameran ini akan memberikan otonomi lebih kepada pengguna dalam memilih, menyaring, dan memahami informasi yang mereka inginkan. Akibatnya, komputer memiliki kemampuan untuk membantu siswa yang menunjukkan kecepatan lebih lambat dalam mengasimilasi materi pendidikan, karena mereka tahan terhadap kebosanan dan menunjukkan kesabaran yang tak tergoyahkan dalam melaksanakan instruksi sebagaimana dimaksud. Menurut temuan penelitian Porter, individu memiliki kapasitas untuk menyerap informasi hingga 70% melalui keterlibatan aktif, 50% melalui rangsangan audio-visual, 30% melalui rangsangan visual saja, 20% melalui rangsangan pendengaran saja, dan 20% melalui membaca. Persentase yang dimaksud adalah 10%.

Mengingat faktor-faktor yang disebutkan di atas, penting bahwa kegiatan praktis, yang mencakup praktik langsung, mempertahankan posisi paling penting dalam bidang belajar mengajar. Kadang-kadang, proses pedagogis dan kognitif menghadapi materi pelajaran yang tidak dapat menerima pembelajaran berdasarkan pengalaman. Misalnya, melakukan suatu eksperimen seringkali membutuhkan waktu yang cukup lama, namun durasi yang dialokasikan untuk proses belajar mengajar seringkali terkendala. Selain itu, siswa mungkin memiliki tantangan dalam mendemonstrasikan dan mengeksplorasi objek nyata secara efektif. Pada saat seperti ini, penggunaan alat-alat pembelajaran menjadi suatu keharusan, salah satu alat tersebut adalah pembelajaran berbasis multimedia, yaitu pembelajaran berbantuan komputer.

Hal-hal yang diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) harus mempunyai cita-cita yang membantu umat Islam menjadi manusia yang baik. Beberapa siswa mungkin tidak akan senang atau tertarik dengan pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) jika informasi yang diajarkan salah. Agar guru PAI dapat menjadikan siswanya mempelajari dan memahami ajaran Islam, hendaknya menggunakan berbagai metode pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar dan cara berpikir masing-masing siswa terhadap apa yang diturunkan Allah dan Rasul-Nya. Hal ini karena siswa belajar paling baik bila seluruh indranya terlibat. Jadi anak-anak harus memiliki pikiran yang tenang dan sangat tertarik untuk belajar. Hal ini banyak sekali janjinya untuk dijadikan landasan keimanan, doa, perilaku sosial, pembinaan akhlak, dan lain-lain.

Pesan-pesan multimedia yang bersifat suci dapat menggugah siswa untuk berkreasi dan bersemangat dalam menyampaikan pemikirannya dalam mempelajari agama. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan multimedia bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha yang ditujukan untuk memudahkan dan menumbuhkan kreativitas siswa dalam mempelajari PAI. Akhirnya multimedia memang pantas digunakan oleh guru PAI, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa multimedia telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan agama sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu lancarnya tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik. (Rusmianing Fatharani, n.d.)

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, penting untuk mengembangkan sumber daya pendidikan yang inovatif dan pionir. Penting untuk mengatasi masalah keterlibatan siswa untuk mengurangi kebosanan dan mencegah proses pembelajaran menjadi membosankan dan terlalu standar, sehingga menghindari hambatan terhadap transfer informasi yang efektif. Oleh karena itu, pentingnya media pembelajaran dalam upaya pengajaran dan pembelajaran sangat penting, karena mengurangi kemungkinan ketidakterlibatan dan kebosanan siswa selama proses pendidikan.

LANDASAN TEORI

Media adalah sejenis sumber daya pendidikan. Namun demikian, masih terdapat ketidakjelasan mengenai konsep multimedia yang sebenarnya. Namun, dalam istilah awam, hal ini dapat dilihat mencakup beberapa media. Multimedia mencakup integrasi beberapa elemen seperti audio, media visual, presentasi gambar dan suara, animasi, dan komponen terkait lainnya. Setelah memeriksa atribut-atribut ini, dapat digambarkan secara luas bahwa multimedia mengacu pada beragam penggabungan visual, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini menjadi suatu kesatuan yang kohesif yang secara kolektif menyajikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran. Menurut sumber kedua, sistem pembelajaran multimedia mengacu pada alat teknologi yang menggabungkan beberapa elemen media, seperti teks, grafik, suara, dan video, dalam penyampaian konten pendidikan kepada siswa. Penggunaan sistem pembelajaran berbasis multimedia memfasilitasi pembentukan lingkungan pendidikan yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa dan mendorong asimilasi konten pengajaran yang lebih efektif. Berbagai bentuk media dapat digunakan dalam konteks pembelajaran berbasis multimedia, antara lain audio, sound slide, multimedia, dan e-learning.

Di dalam kelas, multimedia digunakan sebagai salah satu cara untuk belajar. Multimedia digunakan untuk melengkapi apa yang diajarkan di kelas, seperti ketika seorang guru mengajarkan sesuatu di kelas atau dari buku referensi. Pada tipe pertama ini, latihan dan tes tidak diberikan dalam paket digital. Sebaliknya, mereka diberikan oleh guru di atas kertas. 2. Multimedia digunakan sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan sendiri. Jenis video kedua ini mungkin membantu siswa belajar di kelas atau tidak. Tipe kedua berbeda dengan tipe pertama karena memiliki paket video yang memenuhi semua kebutuhan belajar pengguna.

Media adalah sejenis sumber daya pendidikan. Namun demikian, masih terdapat ketidakjelasan mengenai konsep multimedia yang sebenarnya. Namun, dalam istilah awam, hal ini dapat dilihat mencakup beberapa media. Multimedia mencakup integrasi beberapa elemen seperti audio, media visual, presentasi gambar dan suara, animasi, dan komponen terkait lainnya. Setelah memeriksa atribut-atribut ini, dapat digambarkan secara luas bahwa multimedia mengacu pada beragam penggabungan visual, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini menjadi suatu kesatuan yang kohesif yang secara kolektif menyajikan informasi, pesan, atau materi pembelajaran. Menurut sumber kedua, [2] Sistem pembelajaran multimedia mengacu pada alat teknologi yang menggabungkan beberapa elemen media, seperti teks, grafik, suara, dan video, dalam penyampaian konten pendidikan kepada siswa. Penggunaan sistem pembelajaran berbasis multimedia memfasilitasi pembentukan lingkungan pendidikan yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi siswa dan mendorong asimilasi konten pengajaran yang lebih efektif. Berbagai bentuk media dapat digunakan dalam konteks pembelajaran berbasis multimedia, antara lain audio, sound slide, multimedia, dan e-learning.

Kemampuan multimedia mengacu pada kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, musik, visual animasi, atau video ke dalam satu kesatuan yang kohesif yang memfasilitasi pencapaian tujuan pendidikan. Dengan mengadopsi pendekatan ini, informasi yang ditawarkan kemungkinan akan menjadi lebih menarik, mungkin memperoleh tanggapan yang baik dari siswa karena meningkatnya motivasi untuk memperoleh pengetahuan, sehingga memudahkan pemahaman konten yang diajarkan. Integrasi komputer multimedia ke dalam lingkungan pendidikan dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan dan pengalaman belajar itu sendiri. Produksi multimedia menggabungkan beberapa jenis teknologi, termasuk komputer,

kamera video, VCR, proyektor overhead, multivision atau perangkat serupa, pemutar CD, dan CD. Pemutar CD, yang sebelumnya dianggap sebagai perangkat eksternal untuk komputer, kini telah diintegrasikan ke dalam berbagai sistem komputer.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep multimedia pembelajaran mengacu pada integrasi berbagai elemen seperti gambar, teks, suara, video, dan animasi menjadi satu kesatuan yang kohesif untuk mencapai tujuan pendidikan.

Presentasi audiovisual, kadang-kadang disebut sebagai multimedia, meningkatkan daya tarik visualisasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya komputer yang dilengkapi kemampuan multimedia, mempunyai kemampuan menyajikan informasi tekstual dalam format non-sekuensial, non-linier, dan multidimensi. Format ini mencakup koneksi dan node percabangan interaktif, memungkinkan pengguna untuk bernavigasi di sekitar konten secara dinamis. Pameran ini akan memberi pengguna lebih banyak otonomi dalam memilih, mengintegrasikan, dan memperluas konten yang ingin mereka pahami. Akibatnya, komputer memiliki kemampuan untuk melayani siswa yang menunjukkan tingkat asimilasi materi pendidikan yang lebih lambat. Hal ini disebabkan oleh karakteristik yang melekat pada komputer, yaitu kurangnya rasa bosan dan kesabaran yang tak tergoyahkan dalam menjalankan instruksi sesuai dengan hasil yang diharapkan. Pembentukan lingkungan emotif memerlukan proses rekonseptualisasi berbagai item yang ada dalam kerangka kognitif siswa. Pengaturan yang disebutkan di atas bertanggung jawab atas peningkatan tingkat retensi yang terlihat di kalangan siswa yang menggunakan komputer multimedia, dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan komputer multimedia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berupa analisis dengan menggunakan nilai numerik dan statistik. Data kuantitatif dalam penelitian ini berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam aktivitas dan hasil belajarnya pada ranah pendidikan agama Islam. Data tersebut sebagian besar berasal dari skor dan nilai yang diperoleh melalui angket dan penilaian. Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen sebagai pendekatan utamanya. Prosedur eksperimental digunakan untuk menguji dan mengevaluasi teori secara empiris. Metodologi ini menjelaskan korelasi antara dua variabel atau lebih. Tujuan utama dari penelitian kuantitatif adalah untuk mendapatkan data yang mendekati pengetahuan yang mungkin dikumpulkan melalui pengujian langsung, khususnya dalam situasi ketika tidak praktis untuk sepenuhnya mengendalikan atau mengubah semua faktor yang relevan. (Mulia, 2019)

Penelitian kali ini bertujuan untuk menggunakan multimedia interaktif sebagai sarana memperlancar proses pembelajaran bagi sampel penelitian. Dalam skenario khusus ini, variabel yang diminati adalah multimedia interaktif yang berfungsi sebagai variabel independen. Sedangkan variabel terikatnya meliputi partisipasi siswa dan hasil belajar. Penelitian menggunakan desain eksperimen yang tepat yaitu *posttest control group design*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Design True Experimental Design – Posttest Control Group Design*

Group (R)	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	01
Kontrol		02

Strategi sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah random sampling. Dari enam kelompok belajar yang menjadi populasi, dipilih dua kelas khusus untuk penelitian,

yaitu kelas VIII.4 dan VIII.3. Berdasarkan sampel yang terkumpul, mereka kemudian dikategorikan menjadi dua kelompok: kelompok kontrol yang terdiri dari kelas VIII.4, dan kelompok eksperimen yang terdiri dari kelas VIII.3.

Penelitian ini menggunakan kuesioner dan tes sebagai metode utama pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif. Kuesioner yang disajikan dalam penelitian ini terdiri dari total 15 item yang masing-masing item disertai dengan empat alternatif pilihan jawaban. Protokol penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi tanggapan terhadap kuesioner yang diberikan kepada peserta mencakup pemberian skor 4 kepada siswa yang secara konsisten memberikan pernyataan afirmatif, skor 3 bagi mereka yang sering melakukannya, skor 2 bagi mereka yang jarang melakukannya, dan skor 1 bagi yang tidak pernah melakukannya. Selain itu, asesmen digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar kognitif mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya yang berkaitan dengan konsep hormat dan patuh terhadap orang tua dan guru. Post-test berupa soal pilihan ganda diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan, guna menilai hasil belajar siswa. Untuk mendapatkan kumpulan data pamungkas. Data yang diperoleh mewakili skor masing-masing orang pada setiap penilaian. Skor yang diperoleh dalam penilaian ini mewakili tingkat hasil belajar yang dicapai siswa selama proses belajar.

Sebelum pengumpulan data, instrumen dilakukan pengujian untuk menilai validitas dan reliabilitasnya. Tujuan uji validitas adalah untuk memastikan bahwa setiap pertanyaan akan dikategorikan secara akurat sesuai dengan variabel yang ditunjuk. Selain itu, penilaian reliabilitas dilakukan untuk memastikan sejauh mana suatu alat ukur secara akurat mengukur variabel-variabel yang diteliti. Sebelum melakukan uji hipotesis perlu dilakukan uji validitas dan homogenitas. Tujuan uji normalitas data adalah untuk menunjukkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang mengikuti distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji validitas dianalisis dengan ketentuan 1) jika tingkat signifikan lebih 0,05 maka H_0 diterima, 2) jika tingkat signifikan kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kesamaan varians populasi yang berdistribusi normal. Pengujian homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji varians terbesar dibandingkan varians terkecil yang menggunakan F_{tabel} .

Setelah uji normalitas dan homogenitas selesai, pengujian hipotesis kemudian dilakukan untuk menguji potensi dampak penggunaan multimedia interaktif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar. Setelah data dikumpulkan dari tanggapan yang diperoleh melalui survei dan tes, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dengan menggunakan rumus uji-t untuk mengevaluasi hipotesis. Rumus di atas digunakan untuk menilai kebenaran hipotesis nol, yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata dua sampel yang dipilih secara acak dari populasi umum. Apabila thitung sama dengan atau lebih besar dari pada t_{tabel} maka hipotesis nihil (H_0) ditolak, berarti diantara kedua variabel yang kita selidiki terdapat perbedaan yang signifikan. Namun jika thitung lebih kecil dari pada t_{tabel} maka hipotesis nihil (H_0) diterima, berarti diantara kedua variabel yang kita selidiki tidak terdapat perbedaan mean yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melakukan uji hipotesis, penting untuk menilai terlebih dahulu analisis prasyarat, termasuk uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk menilai normalitas sebaran data baik variabel terikat maupun variabel bebas. Untuk menilai normalitas sebaran data dalam model regresi dapat digunakan uji Kolmogorov-Smirnov.

Analisis hasil uji normalitas dapat dilakukan dalam kondisi tertentu, Yaitu : 1) jika tingkat signifikan lebih 0,05 maka H0 diterima, 2) jika tingkat signifikan kurang dari 0,05 maka H0 ditolak. Hasil pengujian normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Keaktifan dan Hasil Belajar

No	Variabel	Asymp. Sig (2-tailed)	Probabilitas	Keterangan
1	Keaktifan	0,200	0,05	Normal
2	Hasil Belajar	0,196	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil keaktifan belajar $0,200 > 0,05$, oleh karena itu dapat dikatakan berdistribusi normal. Selain itu, hasil keaktifan belajar $0,196 > 0,05$ dan dapat dikatakan berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, dilakukan uji homogenitas. Uji homogen digunakan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berangkat dari kondisi yang sama. Dikatakan sama apabila kedua kelompok mempunyai varian pada nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% (0,05). Berikut hasil uji coba homogenitas pada data keaktifan peserta didik yang dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas Keaktifan

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,529	5	27	0,214

Tabel ANOVA (Homogenitas Keaktifan)

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	56.866	6	9.478	1,359	0,898
Within Groups	712.192	27	26.377		
Total	769.059	33			

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui nilai $F_{hitung} = 1,359$ dan nilai probabilitas = 0.214. karena nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka skor keaktifan mempunyai varian yang sama atau homogen. Hasil uji coba homogenitas pada data hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,640	7	18	0,046

Tabel ANOVA (Homogenitas Hasil Belajar)

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	688.971	15	45.931	1,689	0,765
Within Groups	1200.000	18	66.667		
Total	1888.971	33			

Berdasarkan hasil data di atas, diketahui nilai $F_{hitung} = 1,689$ dan nilai probabilitas = 0.046. karena nilai probabilitas lebih besar dari 0,05 maka skor hasil belajar mempunyai varian yang sama atau homogen.

Untuk menilai hasil aktivitas siswa, peneliti menggunakan angket dengan jumlah sampel 66 peserta yang dibagi rata menjadi dua kelompok yaitu 33 peserta kelas kontrol dan 33 peserta kelas eksperimen. Temuan dari angket yang dilakukan di kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang tercatat adalah 54, sedangkan nilai terendah adalah 37. Nilai rata-rata (mean) yang dihitung adalah 45,54, dengan standar deviasi 4,84. Langkah selanjutnya adalah mengkategorikan ke dalam kelompok tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan pengelompokan data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah, diketahui bahwa kelas kontrol mempunyai sebaran sebagai berikut: satu siswa (3,03%) masuk dalam

kategori tinggi, dua puluh dua siswa (66,67%) masuk dalam kategori tinggi. kategori sedang, dan sepuluh siswa (30,30%) masuk dalam kategori rendah. Selain itu, kelompok eksperimen menghasilkan temuan yang menunjukkan bahwa nilai maksimum yang tercatat adalah 51, sedangkan nilai minimum adalah 36. Nilai rata-rata dihitung menjadi 42,21, dengan standar deviasi yang sesuai sebesar 42,36. Langkah selanjutnya melibatkan kategorisasi item ke dalam kelompok tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan klasifikasi data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah, temuan menunjukkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang bervariasi. Secara spesifik, kategori tinggi terdiri dari 5 siswa, mewakili 15,15% dari total, sedangkan kategori sedang terdiri dari 24 siswa, mewakili 72,73% sampel. Selain itu, kategori rendah mencakup 4 siswa, yang merupakan 12,12% peserta.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar siswa, peneliti menggunakan tes dengan jumlah sampel 66 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu 33 peserta kelas kontrol dan 33 peserta kelas eksperimen. Kelas kontrol menunjukkan hasil belajar dengan skor maksimal 90 dan skor minimal 40. Hasil rata-rata yang dihitung adalah 63,12 dengan standar deviasi 4,43. Langkah selanjutnya adalah mengkategorikan ke dalam kelompok tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan penggolongan data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah, diketahui bahwa kelas kontrol menunjukkan hasil belajar sebagai berikut: 3 siswa (4%) termasuk dalam kategori tinggi, 25 siswa (80%) termasuk dalam kategori sedang. kategori rendah, dan 5 siswa (16%) termasuk dalam kategori rendah. Selain itu, hasil belajar yang dicapai pada kelompok eksperimen menunjukkan nilai tertinggi yang tercatat yaitu 95, sedangkan nilai terendah yang tercatat adalah 60. Rata-rata hasil belajar dihitung sebesar 79,27 dengan standar deviasi 7,56. Langkah selanjutnya adalah mengkategorikan ke dalam kelompok tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan pengelompokan data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah, diketahui bahwa kelas kontrol menunjukkan hasil belajar sebagai berikut: 6 orang siswa atau 19% dari seluruh siswa termasuk dalam kategori tinggi; 24 siswa atau mewakili 79% dari total keseluruhan tergolong dalam kategori sedang; dan 3 siswa, yang merupakan 2% dari total, dikategorikan berprestasi rendah.

Penelitian ini melakukan penyelidikan terhadap dampak multimedia interaktif terhadap keterlibatan siswa dan kinerja akademik. Hal ini dicapai melalui pengujian hipotesis, dengan menggunakan pendekatan spesifik independent sample t test. Adapun hasil uji t dalam mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan peserta didik yang dapat dilihat pada Gambar 1.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Keaktifan	Equal variances assumed	.393	.533	7.173	64	.000	7.879	1.098	5.684	10.073
	Equal variances not assumed			7.173	61.778	.000	7.879	1.098	5.683	10.075

Gambar 1. Hasil Uji *Independent Samples T Test* Keaktifan

Dari Gambar 1, diketahui nilai thitung adalah 7,173 dan signifikan 0,000 ttabel pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk ttabel sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai thitung $>$ ttabel ($7,17 > 1,69$) dan taraf signifikansi $<$ 0,05 yakni $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi dapat

disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam.

Selain itu, hasil uji t dalam mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat pada Gambar 2.

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Keaktifan	Equal variances assumed	.017	.896	9.734	64	.000	20.303	2.086	16.136	24.470
	Equal variances not assumed			9.734	62.032	.000	20.303	2.086	16.134	24.472

Gambar 2. Hasil Uji *Independent Samples T Test* Hasil Belajar

Dari Gambar 2, diketahui nilai thitung adalah 9,734 dan signifikan 0,000 ttabel pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk ttabel sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai thitung $>$ ttabel ($9,734 > 1,69$) dan taraf signifikansi $<$ 0,05 yakni $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam.

PENUTUP

Pada kelas kontrol, hasil latihan sebagai berikut: satu siswa (3,03%) termasuk dalam kelompok tinggi, dua puluh dua siswa (66,67%) termasuk dalam kategori sedang, dan sepuluh siswa (30,30%) termasuk dalam kategori rendah. sebagai orang miskin yang berprestasi. Selain itu, temuan menunjukkan bahwa kelas eksperimen menunjukkan tingkat keaktifan yang bervariasi. Secara khusus, 5 siswa, yang mencakup 15,15% dari total, menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi. Selanjutnya, terdapat 24 siswa yang mewakili 72,73% dari total keseluruhan yang menunjukkan tingkat keaktifan sedang. Terakhir, 4 siswa, yang merupakan 12,12% dari total, menunjukkan tingkat keaktifan yang rendah.

Uji efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan melakukan pengujian hipotesis yakni dengan penggunaan teknik independent sample t test. Hasil yang diperoleh yakni pada keaktifan peserta didik diperoleh nilai thitung adalah 7,173 dan signifikan 0,000 ttabel pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk ttabel sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai thitung $>$ ttabel ($7,17 > 1,69$) dan taraf signifikansi $<$ 0,05 yakni $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif terhadap keaktifan siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam. Selain itu, nilai thitung adalah 9,734 dan signifikan 0,000 ttabel pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk ttabel sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai thitung $>$ ttabel ($9,734 > 1,69$) dan taraf signifikansi $<$ 0,05 yakni $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, F., Mansur, A., & Rusdi, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*. 5(1), 33–40.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Mohammad Salehudin, H. J. S. (2020). PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS TEKNOLOGI BAGI PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG): ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) Mohammad. *Malaysian Palm Oil Council (MPOC)*, 21(1), 1–9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>
- Mohd Nawi, M. Z. (2020). Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Multimedia dalam Pendidikan Islam: Satu Perbincangan. *Journal of ICT In Education*, 7(2), 14–26. <https://doi.org/10.37134/jictie.vol7.2.2.2020>
- Mulia, K. (2019). *Prof. Dr. Ramayulis , Metodologi Pendidikan Agama Islam , Jakarta, Kalam Mulia, 2005, hlm. 21 I. 1–13.*
- Nurazizah, E., Nuraeni, Y., Wahyudin, W., & Fitriyantiny, F. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 32–38. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1650>
- Pangestu, A. A., Ifadah, L., & Muanayah, N. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Peserta Didik di SMP Maarif Tlogomulyo. *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner*, 1(2), 70–83. <http://journal.amorfati.id/index.php/jipsi%7C%7C ISSN2962-918770https://journal.amorfati.id/index.php/jipsi>
- Rusmianing Fatharani, R. T. rusmianing76@gmail. co. (n.d.). *EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM BERBASIS MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMP NEGERI 14 KOTA BOGOR.*
- Soamole, T., Umarella, S., & Husein, S. (2021). Penggunaan Multimedia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X Sma Negeri 5 Buru Kecamatan Liliy Kabupaten Buru. *Kuttab: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 66. <https://doi.org/10.33477/kjim.v1i2.2058>
- Wahidin, U., Sarbini, M., Maulida, A., & Wangsadanureja, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Agama Islam ... Implementasi Pembelajaran Agama Islam *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 21–32. 10.30868/ei.v10i01.1203