

Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Fitria Handayani^{1*}, Abu Mansur¹, Amir Rusdi¹

¹Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
*Corresponding Author Email: handayanifitria1707@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam setelah diterapkan multimedia interaktif dan mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design – posttest control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Sebelum melakukan pengambilan data, instrumen yang dibuat dilakukan uji validitas dan realibilitas. Kemudian, sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji validitas dan homogenitas. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji t. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah 1) Keaktifan siswa pada kelas kontrol yang berkategori tinggi sebesar 1 siswa dengan persentase 3,03%, yang berkategori sedang sebesar 22 siswa dengan persentase 66,67%, dan yang berkategori rendah sebesar 10 siswa dengan persentase 30,30%. Selain itu, keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang berkategori tinggi sebesar 5 siswa dengan persentase 15,15%, yang berkategori sedang sebesar 24 siswa dengan persentase 72,73%, dan yang berkategori rendah sebesar 4 siswa dengan persentase 12,12%. 2) efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan peserta didik diperoleh yakni nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,17 > 1,69$) 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, efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik diperoleh yakni nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,734 > 1,69$) 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.

Kata Kunci: Hasil belajar siswa, Keaktifan siswa, Multimedia interaktif.

INFORMASI ARTIKEL

Submitted,	April 26, 2022
Revised,	June 07, 2022
Accepted,	June 16, 2022

How to Cite:

Handayani, F., Mansur, F., & Rusdi, A. (2022). Efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 5(1), 33-40.

 <https://doi.org/10.19109/muaddib.v5i1.15090>

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, dan merambah ke seluruh bidang, termasuk bidang pendidikan, sehingga berbagai penemuan baru membawa pengaruh besar dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini melibatkan guru, peserta didik, dan media pembelajaran dan mengharuskan seseorang harus memiliki beragam keterampilan yang harus di kuasai agar dapat menghadapi berbagai tantangan yang akan di hadapi di era disrupsi industri 4.0. (Foona, 2019).

Pendidikan suatu upaya dalam mengembangkan mutu sumber daya manusia yang dimiliki oleh setiap individu dalam mempersiapkan peningkatan mutu sumber daya manusia maka diperlukan cara untuk meningkatkan mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan menjadi tanggung jawab bersama baik pemerintah sekolah, masyarakat serta komponen pendidikan lainnya. Berhasil tidaknya pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia salah satunya dapat dipengaruhi oleh metode dan media penyampaian materi yang dilakukan guru. Kurangnya inovasi pembelajaran dari guru akan membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Haryadi & Al-Kansaa, 2021). Adanya suatu inovasi yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran salah satu nya yaitu ada kurikulum 2013 yang penerapan sudah dilaksanakan diberbagai sekolah, namun sistem yang ada di kurikulum 2013 belum sepenuhnya dapat diterapkan bahkan masih banyak yang menggunakan kurikulum lama, yang hakikatnya masih menggunakan metode ceramah secara dominan tanpa menggunakan variasi dalam pembelajaran. Di samping itu juga masalah lainnya yang juga sering ditemukan adalah kurangnya perhatian guru agama terhadap variasi penggunaan media mengajar dan upaya peningkatan mutu pengajaran secara baik. Hal itu dikarenakan beberapa keterbatasan yang akhirnya membuat media-media tersebut tidak dapat digunakan. Padahal penggunaan media yang tepat dapat memberikan bantuan pemahaman yang lebih terhadap ranah kognitif dan efektivitas siswa, hal ini dapat dilihat dari hasil belajar dan keaktifan siswa setelah menggunakan media tersebut (Zakiyaturrosyidah & Maghfiroh, 2021). Ngonso (2018) berpendapat bahwa guru perlu menggunakan metode penyampaian materi pembelajaran yang berbeda sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Salah satu variasi guru dalam penyampaian materi pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu proses belajar mengajar di kelas.

Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan (Rusman, 2016). Dalam proses pembelajaran guru sangat penting perannya sebagai pemberi pesan, seorang guru seharusnya memiliki pengetahuan tentang bagaimana berinovasi dalam pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar lebih baik dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk memperdalam tersebut dan berdampak positif pada hasil belajarnya.

Guru yang kreatif dalam mengajar memiliki peran sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasihat, inovator, teladan, pribadi peneliti, pendorong kreativitas, pembangkit pandangan, pekerja rutin, pemindah kemah, pembawa cerita, sebagai aktor, dan evaluator. Tetapi dalam hal mendongkrak kualitas penerapan pembelajaran *active learning* bagi siswa, maka peran guru meliputi berusaha sekuat tenaga dengan berbagai metode untuk membantu siswa agar mengerti dan memahami apa yang disampaikan oleh gurunya. mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran, mendisiplinkan siswa dengan kasih sayang, membangkitkan motivasi belajar, mendayagunakan sumber belajar.

Perkembangan mental peserta didik di sekolah mencakup kemampuan untuk bekerja secara abstraksi menuju konseptual. Implikasinya pada pembelajaran, harus memberikan pengalaman yang bervariasi dengan metode yang efektif dan bervariasi, karena dalam pembelajaran ini harus memperhatikan keaktifan dan kemampuan peserta didik. Pengalaman belajar di sekolah harus fleksibel dan tidak kaku, serta perlu menekankan pada kreativitas, rasa ingin tahu, bimbingan dan pengarahan kearah kedewasaan.

Setiap guru masuk dalam kelas, maka pada saat itu pula ia menghadapi dua masalah manajemen. Masalah pengajaran adalah usaha membantu siswa dalam mencapai tujuan khusus pengajaran secara langsung, misalnya membuat satuan pelajaran, menyajikan informasi, mengajukan pertanyaan, evaluasi dan masih banyak lagi. Sedangkan masalah manajemen adalah usaha menciptakan dan mempertahankan kondisi sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Misalnya memberi penguatan, mengembangkan hubungan guru-siswa, membuat aturan kelompok yang produktif dan sebagainya (Iswadi & Herwani, 2021).

Multimedia sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu proses belajar juga dapat memberikan suasana menyenangkan bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang menonjol, yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu pengajaran (Sudjana, 1997). Hal ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik dan untuk mengatasi seluruh permasalahan pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif yang berbasis komputer memiliki potensi besar untuk merangsang siswa supaya dapat merespon positif materi pembelajaran yang disampaikan.

Penggunaan multimedia interaktif dapat menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. System interaktif dalam multimedia juga memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dengan secara aktif melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Syuhendri, Musdalifa, & Pasaribu, 2021). Ketepatan memilih media pembelajaran adalah faktor utama dalam mengoptimalkan hasil belajar. Multimedia interaktif memiliki keunggulan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternative media pembelajaran di sekolah.

Warsita (2008) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk menimbulkan gairah belajar, mempersamakan pengalaman, meningkatkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa serta lingkungan belajarnya. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru (Sudjana, 1987).

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan karena agar peserta didik tidak cenderung bosan dan agar proses pembelajaran tidak cenderung monoton dan terlalu normatif agar tidak menghambat proses *transfer of knowledge*. Oleh karena itu peran media pembelajaran sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar agar tidak membuat peserta didik selama proses belajar cenderung membosankan (Audie, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berupa analisis dengan menggunakan nilai numerik dan statistik (Sugiyono, 2011). Data Kuantitatif Penelitian ini tentang aktivitas siswa dan hasil belajar pada pendidikan agama Islam

dan berupa skor/nilai dari angket dan tes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dilakukan untuk menguji hipotesis. Metode ini mengungkapkan hubungan antara dua variabel atau lebih. Menurut Suryabrata (2011) tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol dan/atau memanipulasikan semua variable yang relevan.

Pada penelitian ini sampel penelitian akan diberi perlakuan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan multimedia interaktif. Dalam hal ini, multimedia interaktif merupakan variabel bebas dan variabel terikatnya yaitu keaktifan dan hasil belajar siswa. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design – posttest control group design*. Adapun desain penelitian yang digunakan seperti yang tampak pada Tabel 1.

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

Group (R)	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	0 ₁
Kontrol		0 ₂

Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *random sampling*. Dari 6 (enam) rombongan belajar yang merupakan populasi terpilih 2 (dua) kelas yaitu kelas VIII.4 dan VIII.3. Berdasarkan sampel yang telah diperoleh, kemudian dibagi menjadi 1 (satu) kelas kelompok kontrol dan 1 (satu) kelas kelompok eksperimen yaitu kelas VIII.4 sebagai kelas kelompok kontrol dan kelas VIII.3 sebagai kelas kelompok eksperimen.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan belajar siswa. Pertanyaan dalam angket ini berisi 15 item dengan empat pilihan jawaban. Adapun prosedur pemberian skor untuk menjawab angket yang diberikan kepada responden yaitu untuk butir soal yang positif, siswa yang memberikan pernyataan selalu dilakukan diberi skor 4, sering diberi skor 3, jarang skor 2, tidak pernah diberi skor 1. Selain itu, tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar dalam ranah kognitif terkait mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi hormat dan patuh pada orang tua dan Guru, tes ini diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik melalui post-tes dalam bentuk soal pilihan ganda untuk mendapatkan data akhir. Data yang terkumpul merupakan skor dari masing-masing individu dalam setiap skor. Skor tersebut mencerminkan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik selama penelitian berlangsung.

Sebelum melakukan pengambilan data, instrumen yang dibuat dilakukan uji validitas dan realibilitas. Uji validitas bertujuan untuk memastikan bahwa masing-masing pertanyaan akan diklasifikasi pada variabel yang ditentukan. Selain itu, uji realibilitas dilakukan untuk mengetahui derajat keandalan suatu alat ukur dalam mengukur variabel yang diteliti. Kemudian, sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji validitas dan homogenitas. Uji normalitas data dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi 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 dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Setelah data terkumpul dari hasil angket dan tes kemudian dilakukan analisis dengan uji hipotesis menggunakan rumus uji t. Rumus ini digunakan untuk menguji kebenaran hipotesa nihil yang menyatakan antara dua buah mean sampel yang diambil secara random dari populasi yang sama. Apabila t_{hitung} 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 t_{hitung} 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 dilakukan pengujian hipotesis perlu dilakukan uji prasyarat analisis terlebih dahulu yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui kenormalan penyebaran data pada variabel terikat dan variabel bebas. Untuk melihat distribusi normalitas penyebaran data dalam model regresi dapat dilakukan melalui uji *kolmogorov smirnov*. Hasil uji normalitas dapat 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. 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 ujicoba 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 ujicoba 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.

Dalam mengetahui hasil keaktifan siswa peneliti menggunakan angket dengan jumlah sampel 66 yang terbagi menjadi 33 untuk kelas kontrol dan 33 untuk kelas eksperimen. Adapun hasil angket pada kelas kontrol yang diperoleh yaitu ditemukan data tertinggi yaitu 54 dan terendah 37 dengan rata-rata (*mean*) 45,54 dan standar deviasi 4,84. Selanjutnya adalah mengelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan dari pengelompokkan data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah diperoleh kesimpulan bahwa hasil keaktifan pada kelas kontrol yang berkategori tinggi sebesar 1 siswa dengan persentase 3,03%, yang berkategori sedang sebesar 22 siswa dengan persentase 66,67%, dan yang berkategori rendah sebesar 10 siswa dengan persentase 30,30%. Selain itu, pada kelas eksperimen diperoleh hasil yaitu ditemukan data tertinggi 51 dan terendah 36 dengan rata-rata (*mean*) 42,21 dan standar deviasi 42,36. Selanjutnya adalah mengelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan dari pengelompokkan data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah diperoleh kesimpulan bahwa hasil keaktifan kelas eksperimen yang berkategori tinggi sebesar 5 siswa dengan persentase 15,15%, yang berkategori sedang sebesar 24 siswa dengan persentase 72,73%, dan yang berkategori rendah sebesar 4 siswa dengan persentase 12,12%.

Kemudian, dalam mengetahui hasil belajar siswa peneliti menggunakan tes dengan jumlah sampel 66 yang terbagi menjadi 33 untuk kelas kontrol dan 33 untuk kelas eksperimen. Adapun hasil belajar pada kelas kontrol yang diperoleh yaitu ditemukan data tertinggi yaitu 90 dan terendah 40 dengan hasil rata-rata 63,12 dan standar deviasi 4,43. Selanjutnya adalah mengelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan dari pengelompokkan data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar kelas kontrol yang berkategori tinggi sebesar 3 siswa dengan persentase 4%, yang berkategori sedang sebesar 25 siswa dengan persentase 80%, dan yang berkategori rendah sebesar 5 siswa dengan persentase 16%. Selain itu, hasil belajar pada kelas eksperimen yang diperoleh yaitu ditemukan data tertinggi yaitu 95 dan terendah 60 dengan hasil rata-rata 79,27 dan standar deviasi 7,56. Selanjutnya adalah mengelompokkan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berdasarkan dari pengelompokkan data ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar kelas kontrol yang berkategori tinggi sebesar 6 siswa dengan persentase 19%, yang berkategori sedang sebesar 24 siswa dengan persentase 79%, dan yang berkategori rendah sebesar 3 siswa dengan persentase 2%.

Hasil efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik dilakukan dengan melakukan pengujian hipotesis yakni dengan penggunaan teknik *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 t_{hitung} adalah 7,173 dan signifikan 0,000 t_{tabel} pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,17 > 1,69$) 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 t_{hitung} adalah 9,734 dan signifikan 0,000 t_{tabel} pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,734 > 1,69$) 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.

KESIMPULAN

Hasil keaktifan pada kelas kontrol yang berkategori tinggi sebesar 1 siswa dengan persentase 3,03%, yang berkategori sedang sebesar 22 siswa dengan persentase 66,67%, dan yang berkategori rendah sebesar 10 siswa dengan persentase 30,30%. Selain itu, hasil keaktifan kelas eksperimen yang berkategori tinggi sebesar 5 siswa dengan persentase 15,15%, yang berkategori sedang sebesar 24 siswa dengan persentase 72,73%, dan yang berkategori rendah sebesar 4 siswa dengan persentase 12,12%.

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 t_{hitung} adalah 7,173 dan signifikan 0,000 t_{tabel} pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,17 > 1,69$) 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 t_{hitung} adalah 9,734 dan signifikan 0,000 t_{tabel} pada signifikansi 5% (0,05) dengan derajat kebebasan (df) $n-2$ atau $33-2 = 31$. Hasil yang diperoleh untuk t_{tabel} sebesar 1,69. Dalam hal ini, dikarenakan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,734 > 1,69$) 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

- Audie, N. (2019). *Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Foona, N. (2019). *Pengembangan revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang*. Bogor: Guepedia.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning terhadap hasil belajar siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Iswadi, I., & Herwani, H. (2021). Metode *active learning* upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa di era pandemi covid-19. *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, 1(1), 35-44.
- Ngonso, B. F. (2019). Effect of social media on teenagers and youths: A study of rural Nigerian teenagers and youths in secondary schools. *Global Media Journal*, 17(32), 1-6.
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (1987). *Dasar-dasar proses mengajar*. Bandung: Sinar Baru Olgasindo Offset.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1997). *Media pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2011). *Metodologi penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syuhendri, S., Musdalifa, N., & Pasaribu, A. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis STEM terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73-84.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zakiyaturrosyidah, Z., & Maghfiroh, C. N. (2021). Pelatihan dan pendampingan media pembelajaran agama Islam melalui permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 49-57.