

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Kelas X

Ubaidah Nurul Aminah^{1*}, Rodhatul Jennah², Setria Utama Rizal³

Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

ubaidahnurulaminah007@gmail.com¹, rodhatul.jannah@iain-palangkaraya.ac.id²,
setria.utama.rizal@iain-palangkaraya.ac.id³

*Corresponding Author

ABSTRAK

Penelitian dilakukan dengan tujuan: 1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas X, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, dan 3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Metode yang digunakan adalah metode R & D yaitu mengadopsi langkah-langkah model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Data penelitian ini diperoleh melalui validasi ahli media dan materi, angket, dan tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji kelayakan, respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan, serta hasil pretest dan posttest peserta didik kelas X-1. Penelitian menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas X yang memuat bahan pembelajaran berupa teks, video, dan kuis. Hasil uji kelayakan media pembelajaran memperoleh sebesar 84% kategori sangat layak dari ahli materi, ahli media sebesar 89% kategori sangat layak, penilaian respon guru PAI sebesar 86% kategori sangat layak, dan penilaian siswa sebesar 88% kategori sangat layak. Efektivitas media diketahui memperoleh rata-rata *pretest* 68,04 meningkat saat *posttests* menjadi 83,21 dan diperoleh nilai N-gain sebesar 0,53 yang artinya bahwa media pembelajaran interaktif efektif digunakan dalam pembelajaran di kelas X.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Kelayakan, Efektivitas*

ABSTRACT

The research was conducted with the following objectives: 1) To produce interactive learning media for the PAI subject in grade X, 2) To determine the feasibility of the developed interactive learning media, and 3) To assess the effectiveness of the developed interactive learning media. The method used is the R&D method, which adopts the steps of the 4D development model (Define, Design, Development, and Dissemination). The data for this research were validated by media and material experts, questionnaires, and tests. The data analysis technique in this research uses feasibility tests, responses from students and teachers towards the developed interactive learning media, as well as the pretest and posttest results of the X-1 class students. The research produced interactive learning media for the PAI subject in the 10th grade, including learning materials in text, videos, and quizzes. The results of the media feasibility test obtained 84% in the very feasible category from material experts, 89% in the very feasible category from media experts, 86% in the very feasible category from PAI teacher responses, and 88% in the very feasible category from student assessments. The effectiveness of the media was found to have an average pretest score of 68.04, which increased to 83.21 in the posttest, resulting in an N-gain value of 0.53. This means that the interactive learning media is effectively used in teaching in class X.

Keywords: *Interactive Learning Media, Feasibility, Effectiveness*

PENDAHULUAN

Proses pendidikan saat ini sedang merasakan perubahan revolusi industri atau dikenal dengan era *society* 5.0. Kegiatan pendidikan harus lebih inovatif dengan mengintegrasikan dan menyeimbangkan perkembangan yang ada di era revolusi industri 4.0 untuk menyelesaikan

permasalahan dalam kehidupan, seperti penggunaan media digital, teknologi *artificial intelligence*, maupun *virtual reality* (Siagian & Wibowo, 2021).

Pendidikan adalah pintu gerbang menuju kehidupan yang lebih baik dengan memperjuangkan yang biasa akan dialami oleh setiap manusia, mulai dari hal terkecil hingga

terbesar (Aspi & Syahrani, 2022). Disebutkan dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pada pendidikan formal yang ditempuh seseorang melalui sekolah, guru menjadi tokoh utama yang dapat memotivasi peserta didik agar tertarik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Fimala et al., 2021). Guru dapat memotivasi peserta didik dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Terkait hal tersebut maka perlu adanya pengaturan yang sistematis dengan perencanaan yang teliti agar implementasi saat pembelajaran dapat dilakukan secara efektif (Supriadi & Azis, 2023).

Guru perlu inovasi untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik dan mampu mendukung peningkatan kemampuan peserta didik. Seorang guru juga perlu mempersiapkan dan memilih berbagai model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang tepat untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Jika dikaitkan dengan perkembangan peserta didik zaman sekarang, seorang guru perlu untuk mengikuti perkembangan zaman dengan memahami dan menguasai perkembangan teknologi (Hikmah et al., 2022), sehingga guru harus senantiasa menerapkan inovasi untuk menarik perhatian siswa pada saat kegiatan pembelajaran. Salah satu hal terpenting dalam pembelajaran ialah media, di mana media yang paling tepat harus dapat dipilih untuk menyusun materi pembelajaran sebagai modal untuk melaksanakan pembelajaran dengan baik (Lutfi et al., 2024).

Guru dan media pembelajaran adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, karena jika guru tidak mengimplementasikan media pembelajaran yang berbasis digital tentunya tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik zaman sekarang yang sangat dekat dengan teknologi sehingga akan menghambat pencapaian pembelajaran. Namun, jika guru dapat mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media digital maka

pembelajaran dapat memberikan kesan menarik dan mendapat respon positif dari peserta didik (Rizal et al., 2023). Saat ini berbagai media pembelajaran digital sebenarnya sudah banyak dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, namun dalam implementasinya masih belum cukup optimal (Mirayanti et al., 2024).

Tafonao (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar mengajar dengan cara merangsang pikiran, emosi, perhatian, kemampuan, dan keterampilan peserta didik serta memudahkan proses pembelajaran. Namun, media pembelajaran yang dikembangkan perlu untuk menyesuaikan kebutuhan yang terus berubah seiring waktu (Susanty et al., 2021) agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Media pembelajaran dapat membuat materi yang sebelumnya abstrak dapat diwujudkan menjadi lebih konkret, begitu pula dengan pembelajaran yang terlihat kompleks dapat disederhanakan, (Jannah et al., 2018; Jannah, 2020) sehingga materi mudah disampaikan dan diterima.

Guru dapat membuat media pembelajaran dengan bantuan berbagai aplikasi sederhana, namun interaktif seperti *nearpod*. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik mencakup perpustakaan *nearpod*, simulasi materi, kuis dan permainan, serta banyak fitur menarik lainnya (Gustini et al., 2023). Apabila guru menggunakan aplikasi ini untuk membuat media pembelajaran di kelas, pembelajaran akan semakin menyenangkan dan peserta didik mudah memahami materi. Aplikasi *nearpod* ditemukan beberapa kali digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran, tetapi masih sangat jarang untuk mata pelajaran PAI. Sebenarnya pemahaman materi pada materi Pendidikan Agama Islam (PAI) juga sangat penting, sehingga diperlukan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti di SMAN 2 Katingan Kuala bersama guru PAI yaitu Bapak HN, didapatkan informasi bahwa terdapat kelas yang kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran. Peserta didik yang ada di kelas tersebut juga masih kurang mampu dalam memahami materi pembelajaran PAI, yaitu kelas X khususnya X-1. Hal tersebut disebabkan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat bahwa benar adanya hal yang disampaikan oleh guru PAI.

Diketahui bahwa guru PAI menjelaskan materi dengan memanfaatkan buku paket yang tersedia di sekolah dan jarang menggunakan media berbasis teknologi. Buku paket yang ada jumlahnya pun tidak memadai, sehingga terdapat satu buku yang digunakan oleh dua orang. Itu juga dapat menjadi faktor peserta didik yang kurang dapat memahami materi yang dijelaskan guru. Terdapat satu materi yang belum begitu mampu dipahami oleh peserta didik di kelas X-1 karena termasuk materi sulit, yaitu materi pada bab IV dengan judul “Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMAN 2 Katingan Kuala diketahui bahwa sarana dan prasarana sekolah termasuk mampu menunjang pembelajaran berbasis digital seperti tersedianya proyektor untuk menampilkan media pembelajaran berbasis digital. SMAN 2 Katingan Kuala bahkan memiliki papan tulis interaktif yang dapat memudahkan guru untuk mengimplementasikan media yang berkaitan dengan teknologi. Penelitian menyebutkan bahwa menyediakan infrastruktur yang memadai untuk dapat mendukung kreativitas atau hasil kreatif dalam pendidikan dan sebagai sarana sangat perlu untuk dapat mengikuti kemajuan zaman dalam digitalisasi pembelajaran (Hamdi et al., 2024).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini menuntut guru PAI untuk dapat memanfaatkan media dan teknologi dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk mentransformasikan pembelajaran PAI yang dahulu dianggap membosankan, agar sesuai dengan kebutuhan saat ini (Mahbuddin, 2020). Peserta didik zaman sekarang yang sangat dekat dengan teknologi tentu semakin tertarik jika materi yang disampaikan guru menggunakan media teknologi juga.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *nearpod* dapat menjadi solusi yang ditawarkan. Untuk membuat peserta didik kelas X-1 antusias dalam belajar materi PAI dan mampu memahami materi pelajaran, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI di SMAN 2 Katingan Kuala. Dengan begitu tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah 1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas X, 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran

interaktif yang dikembangkan, dan 3) Mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974). Penelitian ini dilakukan pada bulan November 2024 dan dilaksanakan di SMAN 2 Katingan Kuala yang terletak di Jalan Pembangunan, Desa kampung Baru, Kecamatan Katingan Kuala. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-1 di SMAN 2 Katingan Kuala, sedangkan objek penelitiannya adalah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas X-1 untuk materi pada bab IV dengan judul Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Masalahah.

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh ahli media, ahli materi, dan guru PAI menggunakan skala likert dengan lima skala yang terdiri dari sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik. Adapun angket respon peserta didik menggunakan skala likert dengan empat skala yang terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Pada angket respon peserta didik terdapat 2 pernyataan negatif dengan tujuan agar peserta didik benar-benar membaca angket.

Data hasil validasi ahli media, ahli materi, respon peserta didik, dan respon guru dianalisis untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Kategori kelayakan berdasarkan kriteria dapat dilihat sebagai berikut (Arikunto, 2010).

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

No	Persentase penilaian	Kategori
1	<26%	Sangat Tidak Layak
2	26%-50%	Tidak Layak
3	51%-75%	Layak
4	76%-100%	Sangat Layak

Selanjutnya teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas suatu produk yang dikembangkan adalah dengan mencari rata-rata dari nilai *pretest* dan *posttest* dan kemudian melakukan uji N-gain. Rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dicari dengan menggunakan bantuan SPSS 26 ataupun dapat menggunakan rumus berikut (Sutisna, 2020).

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_n}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = rata-rata

X = nilai data

n = banyak data

Selanjutnya, dilakukan penghitungan N-gain skor yang dihitung menggunakan rumus Hake (1998), sebagai berikut.

$$N - gain (g) = \frac{x_2 - x_1}{x_{maks} - x_1}$$

Keterangan:

x_1 = nilai *pretest*

x_2 = nilai *posttest*

x_{maks} = nilai maksimal

Perolehan nilai N-gain skor untuk mengukur tingkat efektivitas produk berupa media dapat dikategorikan menggunakan klasifikasi pada tabel 2 yang disajikan di bawah. Adapun pengkategorian N-gain dalam bentuk persen untuk melihat keefektifan produk disajikan pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 2. Kategori N-gain Score

N-gain score	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: (Hake, 1998)

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-gain Score

Persentase (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber: (Arikunto, 1999)

HASIL & PEMBAHASAN

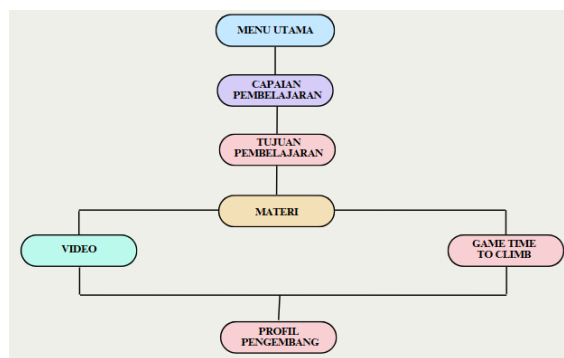
Pengembangan media pembelajaran interaktif dirancang menggunakan model 4D. Model pengembangan ini dikembangkan oleh Thiagarajan pada tahun 1974 dengan empat tahapan yaitu *define*, *design*, *development*, dan *dissemination* (Maydiantoro, 2021). Hasil penelitian yang pertama yaitu pengembangan produk dalam bentuk media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas X. Pada bagian pengembangan produk, peneliti akan memaparkan hasil yang diperoleh pada tahap *define*, *design*, *development*, dan *dissemination*.

Pertama, pada tahapan *define* peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis materi, dan analisis karakteristik peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI

kelas X diketahui bahwa guru PAI jarang menggunakan media pembelajaran ketika menjelaskan materi, hal tersebut juga diketahui peneliti melalui hasil observasi. Guru juga mengungkapkan bahwa sebenarnya peserta didik lebih tertarik menggunakan media pembelajaran digital. Namun karena waktu yang terbatas untuk membuat media pembelajaran seperti yang diinginkan maka guru menggunakan buku paket yang disediakan sekolah untuk mengajar.

Guru menyampaikan bahwa peserta didik khususnya kelas X-1 kurang antusias dan masih ada yang belum mampu memahami materi. Hal ini disebabkan peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru. Guru mengungkapkan bahwa seharusnya pembelajaran pada materi PAI harus dapat dipahami dengan baik, karena banyak berkaitan dengan kehidupan. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas X-1 di SMAN 2 Katingan Kuala. Materi yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi yang cukup sulit dipahami oleh peserta didik dan merupakan saran dari guru PAI. Materi tersebut ada pada semester ganjil bab IV dengan judul “Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah”.

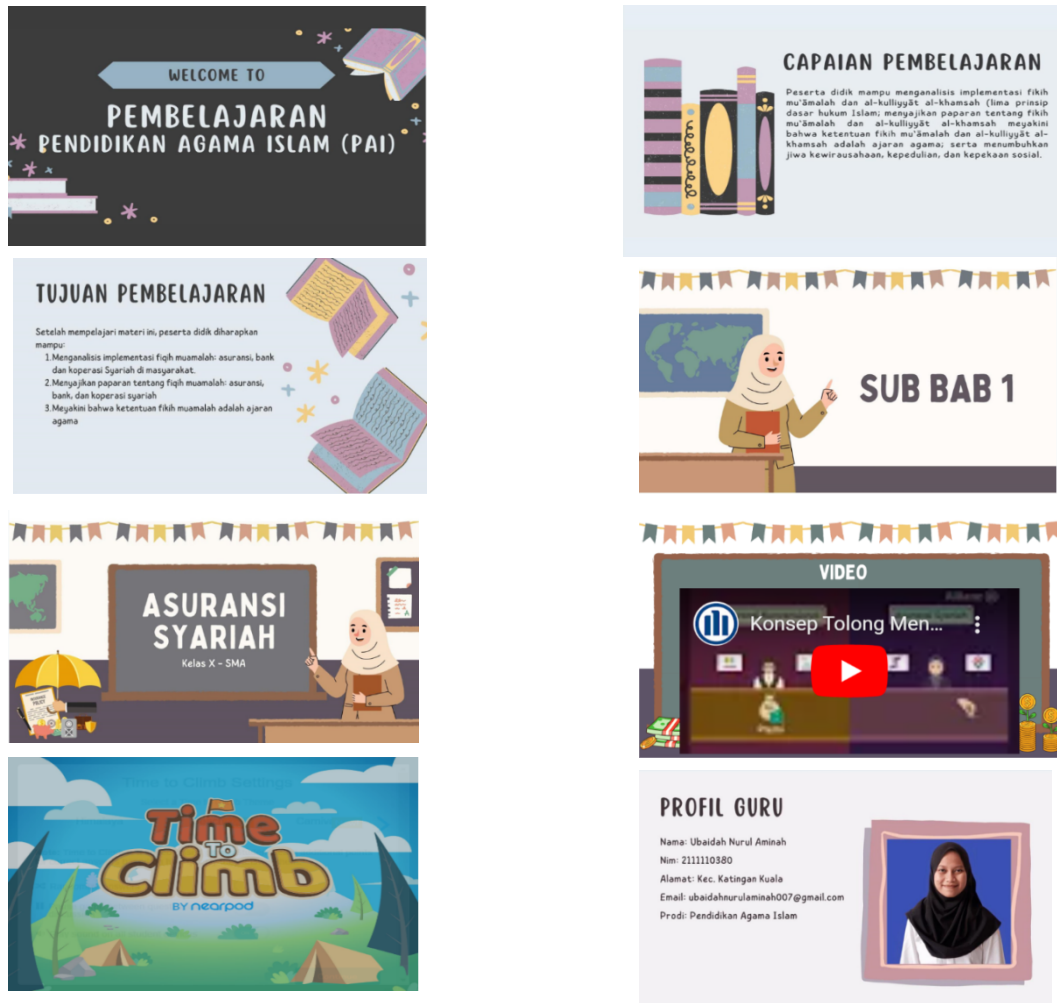
Pada tahapan *design* peneliti membuat rancangan produk berupa media pembelajaran interaktif dengan bantuan nearpod. Peneliti mengumpulkan materi yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang diperoleh dari buku siswa dan buku guru pada kurikulum merdeka mata pelajaran PAI kelas X. Media pembelajaran interaktif dirancang dengan berisikan teks materi, video penunjang, dan quiz. Peneliti membuat *flowchart* pada tahapan *design* sebagai bentuk rancangan awal dari pengembangan yang akan dilakukan.



Gambar 1 Flowchart Pengembangan Media Pembelajaran

Tahapan berikutnya adalah *development* yang di mana peneliti melakukan pengembangan media sesuai dengan rancangan yang dibuat pada tahap *design*. Peneliti memilih latar belakang yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk peserta didik kelas X. Isi dalam media yang dikembangkan adalah teks berupa bahan atau materi pembelajaran yakni materi berjudul Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah. Materi tersebut memuat tiga sub

bab yang terdiri dari Asuransi, Bank, dan Koperasi Syariah. Media yang dikembangkan juga memuat video yang menunjang materi dan kuis untuk tiap sub bab. Bentuk dari pengembangan media pembelajaran interaktif dengan bantuan nearpod tersebut dapat dilihat pada link https://app.nearpod.com/?pin=277B254BFA3B70357F2775F5D14B14D8-1&&utm_source=link. Tampilan dalam pengembangan yang dilakukan peneliti dapat dilihat pada sebagai berikut.



Gambar 2 Tampilan Media Pembelajaran

Media yang dikembangkan kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Media yang telah dikembangkan, selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diuji coba. Senada dengan penelitian oleh Syahnaz et al., (2020) bahwa produk hasil pengembangan harus divalidasi pada tahap *development* untuk menguji kelayakan produk yang dibuat. Tahapan selanjutnya yaitu *dissemination*, peneliti menyebarluaskan media pembelajaran interaktif secara terbatas kepada guru PAI dan

peserta didik kelas X-1 di SMAN 2 Katingan Kuala.

Hasil penelitian yang ke dua adalah kelayakan media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Hasil kelayakan ditentukan melalui validasi dari ahli materi dan ahli media, serta melalui angket respon guru PAI dan peserta didik. Ahli materi yang memberikan validasi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif yaitu Bapak BS yang merupakan Guru PAI. Ahli materi ini

juga merupakan guru profesional yang sudah mengajar PAI sejak lama.

Ahli media yang memberikan validasi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Bapak MR yang merupakan dosen di IAIN Palangka Raya. Hasil kelayakan berikutnya dengan angket respon guru PAI di SMAN 2 Katingan Kuala yaitu Bapak HN dan angket respon peserta didik oleh 24 siswa kelas X-1 di SMAN 2 Katingan Kuala. Adapun hasil kelayakan tersebut disajikan dalam tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif

No	Validator	Persentase Validasi	Keterangan
1	Ahli Materi	84%	Sangat Layak
2	Ahli Media	89%	Sangat Layak
3	Guru PAI	86%	Sangat Layak
4	Peserta Didik	88%	Sangat Layak
Rata-Rata		86%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4 hasil kelayakan media pembelajaran interaktif, diperoleh persentase data dari ahli materi sebanyak 84% dengan kategori sangat layak dan 89% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Guru PAI sebanyak 86% dengan kategori sangat layak dan 88% dari respon peserta didik dengan kategori sangat layak. Dari data tersebut ditunjukkan bahwa diperoleh rata-rata hasil kelayakan sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Data tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan peneliti tidak hanya memuat materi dalam bentuk teks, tetapi terdapat video yang menunjang dan kuis di setiap subbabnya. Hasil kelayakan terhadap media dengan mendapatkan kategori sangat layak menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat digunakan karena seluruh aspek dalam media telah dibuat untuk menarik antusias peserta didik saat belajar dan membantu pemahaman materi peserta didik. Sependapat dengan penelitian Rhiyanto & Rachmadiarti (2023) diketahui bahwa media pembelajaran yang telah dilengkapi dengan gambar, video, dan kuis dapat membantu pemahaman konsep materi ketika pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dinyatakan layak digunakan setelah diuji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media yang kemudian dilakukan penilaian melalui angket respon guru PAI dan peserta didik. Media yang dikembangkan ini juga mendapatkan beberapa saran dan masukan, diantaranya tentang ukuran tulisan yang digunakan dan jumlah slide materi dalam media. Peneliti juga telah melakukan beberapa perbaikan sesuai saran yang diberikan oleh ahli sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan di SMAN 2 Katingan Kuala.

Hasil penelitian berikutnya adalah terkait efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Efektivitas ini diketahui dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Hal ini dilakukan pada 24 peserta didik kelas X-1 di SMAN 2 Katingan Kuala pada mata pelajaran PAI. Materi yang digunakan adalah bab IV dengan judul “Asuransi, Bank, Koperasi Syariah untuk Perekonomian Umat dan Bisnis yang Maslahah”. Materi tersebut memuat tiga sub bab, sehingga peneliti memberikan 30 butir soal *pretest* dan *posttest* dengan 10 butir soal untuk tiap sub bab.

Peneliti membuat soal sebanyak 45 soal pilihan ganda untuk diuji cobakan terlebih dahulu kepada peserta didik yang bukan merupakan subjek penelitian. Soal yang telah dibuat diuji cobakan kepada peserta didik kelas X-2 SMAN 2 Katingan Kuala. Tujuannya untuk mengetahui apakah soal yang dibuat itu valid sehingga layak digunakan dalam penelitian dan untuk mengelompokkan soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar.

Dari 45 butir soal yang dibuat, peneliti memerlukan 30 butir soal valid dengan pengelompokan 20% soal mudah, 70% soal sedang, dan 10% soal sukar. Pada analisis uji coba terhadap 45 butir soal, setelah dianalisis diperoleh soal valid sebanyak 31 soal. Dari 31 soal tersebut digunakan 30 soal untuk *pretest* dan *posttest*.

Diperlukan uji validitas untuk menentukan bahwa suatu alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian itu valid (sahih) atau tidak. Penilaian suatu alat ukur dianggap valid atau sah apabila menghasilkan rhitung lebih besar dari rtabel (Janna & Herianto, 2021). Hasil perhitungan uji validitas soal pada penelitian ini diperoleh nilai rtabel sebesar 0,468. Oleh karena itu, soal yang dinyatakan valid adalah soal dengan nilai rhitung lebih besar dari rtabel yaitu 0,468. Hasil kevalidan dari butir soal disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Pengujian Validitas Butir Soal Sub Bab Asuransi Syariah

No item soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Indeks Kesukaran	Keputusan	Kategori Soal
1	0,56	0,468	0,44	Valid	Sedang
2	0,15	0,468	0,56	Tidak Valid	Sedang
3	0,48	0,468	0,83	Valid	Mudah
4	0,63	0,468	0,44	Valid	Sedang
5	0,68	0,468	0,39	Valid	Sedang
6	0,63	0,468	0,28	Valid	Sukar
7	-0,20	0,468	0,89	Tidak Valid	Mudah
8	0,53	0,468	0,5	Valid	Sedang
9	0,27	0,468	0,28	Tidak Valid	Sukar
10	0,52	0,468	0,83	Valid	Mudah
11	0,19	0,468	0,5	Tidak Valid	Sedang
12	0,56	0,468	0,61	Valid	Sedang
13	0,73	0,468	0,44	Valid	sedang
14	0,20	0,468	0,28	Tidak Valid	Sukar
15	0,77	0,468	0,33	Valid	Sedang

Tabel 6. Hasil Pengujian Validitas Butir Soal Sub Bab Bank Syariah

No item soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Indeks Kesukaran	Keputusan	Kategori Soal
1	0,48	0,468	0,78	Valid	Mudah
2	0,49	0,468	0,56	Valid	Sedang
3	0,52	0,468	0,33	Valid	Sedang
4	0,18	0,468	0,72	Tidak Valid	Mudah
5	0,17	0,468	0,78	Tidak Valid	Mudah
6	0,59	0,468	0,39	Valid	Sedang
7	0,47	0,468	0,56	Valid	Sedang

8	0,02	0,468	0,22	Tidak Valid	Sukar
9	0,00	0,468	0,17	Tidak Valid	Sukar
10	0,53	0,468	0,78	Valid	Mudah
11	0,55	0,468	0,39	Valid	Sedang
12	0,57	0,468	0,61	Valid	Sedang
13	0,71	0,468	0,17	Valid	Sukar
14	0,64	0,468	0,50	Valid	Sedang
15	0,48	0,468	0,67	Valid	Sedang

Tabel 7. Hasil Pengujian Validitas Butir Soal Sub Bab Koperasi Syariah

No item soal	r _{hitung}	r _{tabel}	Indeks Kesukaran	Keputusan	Kategori Soal
1	0,52	0,468	0,33	Valid	Sedang
2	-0	0,468	0,17	Tidak Valid	Sukar
3	0,53	0,468	0,56	Valid	Sedang
4	0,56	0,468	0,39	Valid	Mudah
5	0,32	0,468	0,28	Tidak Valid	Sukar
6	0,53	0,468	0,78	Valid	Mudah
7	0,61	0,468	0,33	Valid	Sedang
8	0,45	0,468	0,28	Tidak Valid	Sukar
9	0,53	0,468	0,56	Valid	Sedang
10	0,48	0,468	0,33	Valid	Sedang
11	0,56	0,468	0,5	Valid	Sedang
12	-0,2	0,468	0,22	Tidak Valid	Sukar
13	0,63	0,468	0,17	Valid	Sukar
14	-	0,468	0,17	Tidak Valid	Sukar
15	0,02	0,468	0,52	Valid	Sedang
16	0,53	0,468	0,52	Valid	Sedang

Tabel 5, 6, dan 7 menunjukkan hasil pengujian validitas butir soal. Pada tabel 5 dan 7 menunjukkan bahwa dari 15 soal terdapat 10 soal valid pada sub bab Asuransi Syariah dan Koperasi Syariah. Tabel 6 pada sub bab Bank Syariah menunjukkan terdapat 11 butir soal yang valid. Dari 31 soal valid, digunakan hanya 30 butir soal yang terdiri dari 20% soal mudah, 70% soal sedang, dan 10% soal valid. Artinya terdapat 6 soal dengan tingkat

kesukaran mudah, 21 soal sedang, dan 3 soal sukar.

Soal tersebut adalah soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keefektifan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada 24 peserta didik kelas X-1 di SMAN 2 Katingan Kuala. Hasil *pretest* dan *posttest* penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti ditunjukkan pada tabel deskripsi nilai *pretest* dan *posttest* berikut.

Tabel 8. Deskripsi Nilai *Pretest* dan *Posttest*

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
<i>Pretest</i>	24	47	77	68.04	8.233
<i>Posttest</i>	24	63	97	83.21	7.763
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan data pada tabel 8, rata-rata dari nilai *pretest* sebesar 68,04 dengan nilai minimum 47 dan maximum 77, sedangkan rata-rata dari nilai *posttest* sebesar 83,21 dengan nilai minimum 63 dan maximum 97. Selanjutnya melakukan uji N-gain untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media untuk dapat mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan. Menurut

Miftah (2022) uji N-gain dapat digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan suatu model atau penggunaan media. Senada dengan Akbar et al., (2022) yang berpendapat bahwa keefektifan suatu media pembelajaran interaktif dapat diketahui dengan melakukan *pretest* dan *posttest* yang kemudian dianalisis menggunakan uji N-gain. Hasil uji efektivitas media pada penelitian ini disajikan pada tabel 9 berikut.

Tabel 9. Uji Efektivitas

	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Ngain_Score	24	.15	1.00	.5345	.19866
Ngain_persen	24	15.00	100.00	53.4501	19.86617
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan tabel 9 uji efektivitas dengan menguji N-gain diperoleh skor sebanyak 0,53 yang menunjukkan kategori sedang. Adapun N-gain persen yaitu 53,5% menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi *nearpod* termasuk pada kategori cukup efektif untuk digunakan saat

pembelajaran di kelas X. Cukup efektif dalam penelitian ini memiliki makna bahwa media yang telah dikembangkan mampu meningkatkan hasil pemahaman peserta didik yang sudah dibuktikan dengan *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut memberikan arti bahwa materi menjadi lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

KESIMPULAN & SARAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI ini menggunakan model 4D oleh Thiagarajan, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu Pendefinisian (*define*), Desain (*design*), Pengembangan (*development*), dan Penyebarluasan (*dissemination*). Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan menghasilkan media berisi materi dalam bentuk teks, video penunjang, dan kuis pada setiap sub bab.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan telah dilakukan tahap validasi kelayakan oleh ahli materi dan ahli media, serta telah direvisi sesuai saran para ahli. Validasi oleh ahli materi diperoleh nilai sebesar 84% dengan kategori sangat layak dan validasi oleh ahli media memperoleh nilai sebesar 89% dengan kategori sangat layak. Penilaian kelayakan juga diperoleh melalui angket respon guru yang menunjukkan bahwa media sangat layak dengan nilai sebesar 86%,

sedangkan angket respon peserta didik memperoleh nilai 88% dengan kategori sangat layak. Terkait efektivitas dilakukan *pretest* dan *posttest*, serta uji nilai N-gain. Skor rata-rata *pretest* adalah 68,04 yang kemudian meningkat saat dilakukan *posttest* setelah digunakannya media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu menjadi 83,21. Selanjutnya dilakukan uji efektivitas menggunakan N-gain yang memperoleh skor 0,53 yang dikategorikan sedang dan N-gain persen 53,5% dengan kategori cukup efektif. Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran PAI memenuhi syarat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran PAI di kelas X.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, H., & Sari, N. (2022). Keefektifan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 17–23.
- Arikunto, S. (1999). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Fimala, Y., Neviyarni, S., & Murni, I. (2021). Peran orang tua dan guru dalam memotivasi peserta didik sekolah dasar di masa pandemi. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 6(1), 44–48.
- Gustini, H., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Pada Materi Pencemaran Lingkungan Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kritis. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 10(1).
- Hake, R. R. (1998). Interactive Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hamdi, Rizal, S. U., Hikmah, N., Syabrina, M., Sulistryowati, & Mualimin. (2024). Developing Digital-Based Islamic Religious Education Teaching Modules on the Subject Matter of Duha Prayer in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1), 131–146.
- Hikmah, N., Surawan, S., Ansari, M. R., Endah, E., & Muslimah, M. (2022). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis IT di SMP Muhammadiyah Palangka Raya: Training for Increasing Teachers' Competence in Making IT-Based Learning Media at SMP Palangka Raya Muhammadiyah. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(5), 652–663.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS. *STAI Darul Dakwah Wal-Irsyad Kota Makassar*.
- Jannah, R. (2020). *Pengembangan media video pembelajaran*. Yogyakarta: K-Media.
- Jannah, R., Masitoh, S., & Mustaji, M. (2018). Development of video media to internalize religious and morals values by using local wisdom. *2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)*, 405–410.
- Lutfi, S., Hamdi, & Aminah, U. N. (2024). Profesionalisme Guru: Aktivitas Pembelajaran dalam Menghadapi Siswa pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di MA Hidayatul Insan Fii Ta'limiddin. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 339–347.
- Mahbuddin, A. N. G. (2020). Model Integrasi Media dan Teknologi dalam Pembelajaran PAI. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 3(2), 183–196.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Miftah, M. (2022). *Efektivitas pemanfaatan media berbasis TIK untuk optimalisasi pembelajaran*. Jakarta: Publica Indonesia Utama.
- Mirayanti., Zainuddin, M., Arifin, S., & Suryanah. (2024). Analisis Kebutuhan Media Interaktif E-Modul Berbasis Gamifikasi Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 14(3), 260–267.
- Oktaviani, R., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal*

- Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 717–726.
- Rhiyanto, D. F. P., & Rachmadiarti, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Add-Ins Classpoint Materi Bioteknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Peserta Didik Kelas XII SMA/MA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 12(2), 452–465.
- Rizal, S. U., Hamdi, H., & Hikmah, N. (2023). Digitalisasi Pembelajaran PAI dalam Menunjang Kualitas Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Proceeding Annual Conference on Islamic Religious Education*, 3(1).
- Siagian, A. O., & Wibowo, A. U. (2021). Pengaruh kepemimpinan pendidikan di era Revolusi Digital Industri 5.0 di masa pandemi. *Jurnal Ilmu Agama Dan Pendidikan Agama Buddha*, 3(2), 37–47.
- Supriadi, G., & Azis, A. (2023). Kompetensi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran :Di Kalimantan Tengah Islamic Education Teachers' Competence In Compiling Learning Tools In Kalimantan Tengah. *Anterior Jurnal*, 22(1), 94–98.
- Susanty, L., Hartati, Z., Sholihin, R., Syahid, A., & Liriwati, F. Y. (2021). Why English teaching truth on digital trends as an effort for effective learning and evaluation: opportunities and challenges: analysis of teaching English. *Linguistics and Culture Review*, 5(S1), 303–316.
- Sutisna, I. (2020). Statistika penelitian. *Universitas Negeri Gorontalo*, 1(1), 1–15.
- Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan media komik digital pada pembelajaran IPS siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 61–70.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.