

Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Menggunakan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir dan Partisipasi Siswa Pada Pelajaran PAI

¹Nikmah*, ²Ayu Purnamasari, ³Violeta Inayah Pama

^{1,2,3}STAI Al-Kifayah Riau

Alamat Surat

Email: nikmah165.tl@gmail.com*, ayupurnamasari1501@gmail.com,
violetainayahpama@gmail.com

Article History:

Diajukan: 8 November 2023; Direvisi: 7 Desember 2023; Accepted: 20 Desember 2023

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian mengenai model pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan video interaktif terhadap kemampuan berpikir dan partisipasi siswa pada mata pelajaran agama islam adalah untuk mengetahui efektifitas dari penerapan metode tersebut. Jenis Metode penelitian eksperimen semu ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. penelitian ini menerapkan percobaan dengan desain pretest-posttest control group terhadap 26 orang siswa SD Negeri 109 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan metode belajar menggunakan video interaktif memengaruhi kemampuan berpikir dan partisipasi siswa berdasarkan nilai skor posttest dengan kontrol terinterpretasi rendah sebesar 0,08, sedangkan pada kelas perlakuan terinterpretasi cukup sebesar 0,49. Efektifitas penerapan perlakuan pada kelas eksperimen dengan persentase sebesar 49% berkategori cukup, lebih tinggi daripada kontrol yang berkategori sangat rendah sebesar 8%. Hasil penelitian kelas perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kontrol menunjukkan bahwa metode pembelajaran menggunakan video interaktif memengaruhi kemampuan berpikir dan partisipasi siswa pada materi pendidikan agama islam sehingga mendorong daya penalaran yang aktif-kreatif. Peningkatan kemampuan berpikir dan partisipasi siswa serta efektifitas metode pembelajaran interaktif terhadap pemahaman peserta didik sebagai subjek dapat menjadi acuan penerapan metode serupa pada subjek yang berbeda.

Kata kunci: *Teknologi Digital, Video Interaktif, Berpartisipasi, Pendidikan Agama Islam*

ABSTRACT

The aim of research regarding digital technology-based learning models using interactive videos on students' thinking abilities and participation in Islamic religious education material is to determine the effectiveness of implementing this method. The method used was experimental research with a pretest-posttest control group design on 26 students at SD Negeri 109 Pekanbaru, Riau. The results of the research show that the learning method using interactive videos influences students' thinking abilities and participation based on the posttest score with a low interpreted control of 0.08, while in the treatment class the moderate interpretation is 0.49. The effectiveness of implementing treatment in the experimental class with a percentage of 49% was in the moderate category, higher than the control which was in the very low category at 8%. The research results of the treatment class were higher compared to the control, showing that the learning method using interactive videos influenced students' thinking abilities and participation in Islamic religious education material, thus encouraging active-creative reasoning power. Increasing students' thinking abilities and

participation as well as the effectiveness of interactive learning methods on students' understanding as a subject can be a reference for applying similar methods to different subjects.

Keywords: *Digital Technology, Interactive Video, Participation, Islamic Education*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik dibidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan didalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan harus mau mengadakan inovasi yang menyeluruh artinya semua perangkat dalam sistem pendidikan memiliki peran dan menjadi faktor yang begitu berpengaruh dalam keberhasilan sistem pendidikan (Pillawaty et al., 2023).

Teknologi telah memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi saat ini sudah merambah ke segala sisi termasuk dunia pendidikan dengan harapan mampu menunjang pembelajaran interaktif antara tenaga pendidik dengan siswa (Rahardjo, 2002; Batubara, 2018). Teknologi digital yang diaplikasikan pada proses pembelajaran mampu mengembangkan suasana interaktif dalam kelas, mendorong siswa lebih kreatif dan tertarik pada materi yang diberikan (Fitrianingrum, 2014; Hajri, 2023; Nela, 2020). Metode pembelajaran yang interaktif akan merangsang siswa untuk aktif berpartisipasi dalam menguraikan pendapatnya, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar (Nursafwa, 2023).

Pendidikan agama Islam mempunyai fokus dalam pengajaran nilai dan moral karena menuntut pemahaman siswa tentang keyakinan disertai dengan pelaksanaan berdasarkan kepercayaan (Wahyuni, 2022). Pendidikan agama islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi sekolah dengan kategori mayoritas muslim yang biasanya diajarkan secara konvensional sehingga kurang menarik minat siswa untuk belajar.

Hal ini menuntut pelaksanaan pembelajaran perlu adanya perubahan. Kemajuan teknologi secara tidak langsung menuntut pendidik untuk dapat mengubah media pengajaran konvensional menjadi media digital modern.

Salah satu kebijakan yang dicanangkan oleh menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu membebaskan suatu lembaga pendidikan untuk berinovasi, mandiri, dan kreatif melalui Kurikulum Merdeka Belajar. Masifnya kemajuan teknologi, secara tidak langsung menuntut pendidik untuk dapat mengubah media pengajaran konvensional menjadi media digital modern.

Dunia pendidikan harus mengadakan inovasi yang menyeluruh artinya semua perangkat dalam sistem pendidikan memiliki peran dan menjadi faktor yang begitu berpengaruh dalam keberhasilan sistem pendidikan (Pillawaty et al., 2023). Pemerintah Indonesia memberikan perhatian yang khusus dibuktikan lewat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menerapkan program “Merdeka Belajar” sebagai arah pembelajaran ke depan. (Widiyono & Millati, 2021).

Berdasarkan hasil observasi peneliti penerapan teknologi belum maksimal dilakukan oleh guru PAI ke dalam bahan dan alat pembelajaran pada kurikulum merdeka. Padahal teknologi memberikan dukungan untuk pembelajaran di era digita yang menekankan pada pembelajaran berpusat pada siswa dari pada pembelajaran yang berpusat pada guru selama proses pembelajaran. Selain itu, penerapan kurikulum merdeka saat ini lebih menekankan pada kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahan ajar .

Konsep pendidikan agama islam yang diajarkan menggunakan video interaktif akan membentuk karakter siswa yang penuh rasa ingin tahu sehingga guru sebagai fasilitator dapat langsung mengambil bagian dalam memberikan pemahaman (Fauzi, 2021; Julianda, 2022; Khairunisa, 2020). Konsep ilmu abstrak yang memerlukan telaah mendalam seperti pendidikan agama islam terkadang sulit untuk dipahamai peserta didik sekolah dasar secara menyeluruh, oleh karena itu selain ditunjang dari kemampuan guru sebagai fasilitator media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital juga dirasa penting dalam pengaplikasiannya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menginterpretasikan peningkatan kemampuan menyerap materi yang diberikan dan mengukur tingkat efektifitas penerapan teknologi digital berupa video

interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam terhadap pola pikir dan partisipasi siswa. Penerapan teknologi digital berupa video interaktif yang ditayangkan bersamaan dengan pemberian materi diharapkan mampu meningkatkan partisipasi dan penalaran logis peserta didik.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian eksperimen semu ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Pendekatan tersebut terfokus pada peneliti sebagai instrumen pokok dalam penelitian dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan cara triangulasi lalu dianalisis secara deduktif guna mendapatkan kesimpulan berdasarkan hipotesis (Abdussamad, 2021; Himmah & Gunansyah, 2017; Mulyadi, 2019). Secara spesifik, penelitian ini menerapkan desain pretest-posttest control group. Lokasi penelitian berada di SD Negeri 109 Pekanbaru, Jl. Lumba-Lumba, Tengkerang Selatan, Kecamatan Bukit Raya, Kota Pekanbaru.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 109 Pekanbaru dengan jumlah sampel yang diuji perlakuan adalah 26 murid kelas VI A dan 20 siswa kelas VI B sebagai kontrol. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan test tertulis pra pelaksanaan perlakuan berupa pembelajaran materi agama islam menggunakan teknologi berupa video interaktif menggunakan laptop dan pasca penerapan perlakuan. Uji prasyarat analisis data dilakukan dengan perhitungan statistika deskriptif (nilai minimal, maksimal, rerata, nilai tengah, modus dan standar deviasi) untuk menunjukkan persebaran data yang dianalisis terdistribusi normal dan bersifat homogen (Nuryadi et al., 2017). Analisis data terakhir yang dilakukan untuk menarik kesimpulan bahwa teknologi berperan dalam media pembelajaran di era merdeka belajar untuk siswa sekolah dasar adalah menggunakan uji Normalitas Gain dengan rumus merujuk pada penelitian Oktavia et al., (2019).

$$N \text{ Gain} : \frac{N_{\text{post}} - N_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan :

N - Gain adalah nilai uji normalitas gain yang dicari

S_{pre} adalah skor pretest yang didapatkan pra pelaksanaan perlakuan

S_{post} adalah skor posttest yang didapatkan pasca pelaksanaan perlakuan

S_{maks} adalah skor tertinggi yang mampu diraih oleh peserta didik (100)

Peningkatan daya penalaran dan kemampuan peserta didik dalam berpartisipasi setelah pengambilan data nilai pretest dan post test menggunakan uji normalitas Gain merujuk pada muatan Tabel 1.

Tabel 1. Indeks Normalitas Gain

Kategori Indeks Gain	Interpretasi
0,71 – 1,00	Tinggi
0,41 – 0,70	Sedang
0,01 – 0,40	Rendah

Sumber : (Oktavia et al., 2019)

Interpretasi hasil penelitian berupa kemampuan partisipasi siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis teknologi digital menggunakan video interaktif berdasarkan Uji Normalitas Gain dijabarkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kemampuan Berpikir Siswa (Riduwan, 2010)

No	Persentase	Kriteria
1	0%-20%	Sangat rendah
2	21%-40%	Rendah
3	41%-60%	Cukup
4	61%-80%	Tinggi
5	81% - 100%	Sangat tinggi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah menginterpretasikan peningkatan kemampuan menyerap materi yang diberikan dan mengukur tingkat efektifitas penerapan teknologi digital berupa video interaktif pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SD Negeri 109 Pekanbaru, Riau terhadap partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Kemampuan siswa dalam berpartisipasi pada materi pendidikan agama islam dengan video interaktif diinterpretasikan dalam bentuk statistika deskriptif untuk mengetahui normalitas dan sifat data sebelum mulai dianalisis dengan Uji N-Gain yang termuat dalam Tabel 3.

Tabel 3. Statistika Deskriptif Kemampuan Partisipasi Kelas Perlakuan

Indikator	Jumlah						
	sampel	Min	Max	Mean	Median	Modus	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	26	34	87	56,77	55	45	12,89
<i>Posttest</i>	26	70	89	79,81	78	80	5,77

Berdasarkan data statistika deskriptif pada Tabel 3 merujuk bahwa terdapat perbedaan skor median pada nilai pretest siswa sebesar 55 dan 78 sebagai nilai posttest, angka tersebut menunjukkan bahwa perbedaan titik tengah dari persebaran nilai tes dalam upaya mengetahui kemampuan siswa yang diberikan perlakuan dalam berpikir kritis guna berpartisipasi aktif saat belajar. Nilai rata-rata pada skor pretest dan posttest materi pendidikan agama islam juga mengalami perbedaan angka yang merujuk pada peningkatan nilai akhir pasca pelaksanaan model pembelajaran berbasis teknologi digital yaitu 79,81 untuk post test, sedangkan 56,77 untuk pretest. Berdasarkan nilai simpangan baku pada tabel di atas menunjukkan terkait persebaran data yang memuat skor penalaran kritis dan ilmiah siswa pada saat pelaksanaan pengambilan nilai mempunyai sifat homogenitas yang tinggi. Oleh karena itu, secara umum melalui statistika deskriptif pada data pretest dan posttest siswa pada materi pendidikan agama Islam menunjukkan peningkatan nilai pasca pelaksanaan pembelajaran menggunakan video interaktif pada kelompok perlakuan. Hasil tersebut didukung oleh pendapat Santoso (2019) dalam penelitiannya yang menyimpulkan persentase kelas dengan metode pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan video tutorial lebih tinggi dibandingkan kelas tanpa perlakuan sebesar 92,08%. Perbedaan nilai rerata pretest dan posttest pada kelas perlakuan dan kelas kontrol menunjukkan peningkatan nilai pasca pelaksanaan metode pembelajaran berbasis teknologi digital pada kelas VI A yang lebih tinggi daripada nilai posttest kelas kontrol yaitu VI B pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pretest-Posttest Kelas Perlakuan dan Kelas Kontrol

Keterangan	Perlakuan		Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Min	34	70	34	40
Max	87	89	77	78
Mean	56,77	79,81	53,25	57,3

Pada saat pelaksanaan pretest hasil yang didapatkan oleh kelas perlakuan maupun kontrol relatif sama dengan rentang nilai rata-rata yang tidak berselisih jauh, nilai minimal dan maksimal yang diperoleh siswa pada saat pretest menunjukkan kemampuan pemahaman konsep pendidikan agama islam peserta didik cenderung masih sama. Perbedaan hasil yang nyata diperoleh pasca perlakuan diberikan dan diadakan posttest untuk kelas percobaan dan kelas kontrol. Nilai minimal dan maksimal pada kelas perlakuan menunjukkan nilai selisih yang besar jika dibandingkan dengan nilai minimal dan maksimal pada kelas kontrol. Pemahaman kelas perlakuan sudah berkembang selama masa percobaan menggunakan video interaktif pada materi pendidikan agama islam, sedangkan pada kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan pemahaman dan kemampuan berpikirnya masih sama seperti pada saat pelaksanaan pretest. Nilai rata-rata kelas perlakuan pada hasil posttest lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol merujuk pada pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis teknologi digital melalui video interaktif terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Nilai posttest kelas perlakuan sebesar 79,81, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 57, 3. Pada pelaksanaan pra perlakuan, baik kelas VI A maupun VI B masih relatif rendah yaitu 56,77 untuk kelas perlakuan dan 53,25 untuk kelas kontrol. Hal tersebut memberikan gambaran nyata tentang penerapan teknologi digital dalam proses belajar dapat meningkatkan kemampuan berpartisipasi siswa yang diukur dari nilai tes pasca pemberian perlakuan. Kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan serupa menunjukkan nilai posttest yang tidak berbeda jauh dibandingkan dengan nilai pretest karena siswa belum sepenuhnya memahami tentang konsep pendidikan agama islam yang diajarkan secara konvensional.

Pemahaman peserta didik mengenai konsep pendidikan agama islam saat pelaksanaan pretest masih awam sehingga nilai yang didapatkan cenderung rendah, sedangkan pada saat posttest siswa telah mendapatkan pemahaman baru pasca penerapan teknologi digital. Proses belajar menggunakan video interaktif yang mendukung penalaran siswa untuk diadaptasi sebagai bentuk solusi pemecahan masalah yang dapat dilihat dari partisipasi peserta didik selama pelaksanaan perlakuan. Penelitian Sitinjak (2022) mendukung pernyataan tersebut berdasarkan penelitiannya terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran fisika menggunakan metode video interaktif yang diuji dengan pre test dan post test pasca perlakuan untuk diuji dengan persamaan N-Gain mendapatkan hasil yang signifikan dan berpengaruh positif.

Data yang telah memenuhi pra syarat analisis adalah daya yang terdistribusi normal dan bersifat homogen. Pada tahap berikutnya data akan melalui Uji N-Gain yang bertujuan untuk mengetahui indeks normalitas gain sebagai nilai yang membuktikan fluktuasi kemampuan siswa dalam menerima informasi dan berpartisipasi aktif pasca perlakuan diberikan dan mengukur tingkat efektifitas dalam penggunaan video interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peningkatan kemampuan siswa dalam berpartisipasi selama proses belajar dapat diketahui setelah pengambilan data nilai pretest dan post test kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas gain dengan kriteria yang merujuk pada tabel 1 untuk hasil perhitungan indeks normalitas gain pada Tabel 5. Uji N-Gain untuk mendapatkan nilai indeks terdapat tiga kategori ambang yang terinterpretasi, yaitu 0,01-0,40 tergolong rendah, 0,041-0,70 tergolong sedang dan 0,71-1,00 tergolong tinggi (Oktavia et al., 2019). Uji N-Gain kerap digunakan sebagai teknik analisis data terkait penelitian dan pengaplikasian metode belajar aktif kreatif berbasis praktik dimaksudkan untuk mengetahui perbedaan nilai pra dan pasca pelaksanaan metode belajar sehingga dapat mengukur kemampuan subjek penelitian (Istiqomah et al., 2022; Zulmi et al., 2020). Semakin tinggi nilai indeks normalitas gain maka peningkatan kemampuan berpartisipasi dan memahami siswa terhadap materi yang disampaikan menggunakan teknologi digital sebagai perlakuan semakin baik, sedangkan apabila nilai indeks normalitas gain semakin rendah maka kemampuan partisipasi dan pemahaman siswa semakin buruk.

Tabel 5. Indeks Normalitas Gain

Kelas	Kategori	Interpretasi
Perlakuan	0,49	Sedang
Kontrol	0,08	Rendah

Berdasarkan kriteria indeks normalitas gain yang dirujuk pada tabel 1, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas perlakuan menunjukkan peningkatan kemampuan partisipasi dan penalaran kritis yang terinterpretasi sedang dengan nilai berada dalam ambang 0,41-0,70 yaitu 0,49. Model pembelajaran berbasis teknologi digital memengaruhi peningkatan kemampuan berpikir dan partisipasi peserta didik karena merangsang daya penalaran konsep siswa untuk berpikir kritis pada materi yang diberikan. Nilai indeks kelas perlakuan lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol yang terinterpretasi rendah dalam rentang 0,01 – 0,40 yaitu 0,08. Perbedaan indeks normalitas merujuk pada tingginya skor kelas yang diterapkan model pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan video interaktif pada materi pendidikan agama islam dibandingkan dengan kelas kontrol, salah satu faktor yang memengaruhinya adalah perbedaan metode pembelajaran yang diberikan sehingga peserta didik akan mengadaptasinya sebagai bentuk pemecahan masalah. Peningkatan kemampuan berpikir terhadap materi yang diajarkan kepada peserta didik dapat diinterpretasikan dalam bentuk persentase menggunakan uji normalitas yang sama untuk mengetahui efektifitas perlakuan yang diberikan kepada subjek.

Interpretasi hasil penelitian berupa kemampuan berpikir dan partisipasi siswa terhadap materi pendidikan agama islam melalui model pembelajaran berbasis teknologi digital berupa video interaktif berdasarkan uji N-Gain dirujuk berdasarkan ambang persentase pada tabel 2. Kriteria pada hasil uji normalitas gain menunjukkan tingkat efektifitas penerapan perlakuan model pembelajaran berbasis teknologi terhadap kemampuan berpikir dan partisipasi siswa pada materi pendidikan agama islam dibandingkan dengan kontrol (tanpa perlakuan). Interpretasi hasil penelitian ditampilkan dalam bentuk persentase yang merujuk pada ambang kriteria tabel 2 dan dimuat dalam tabel 6. Hasil uji N-Gain dalam bentuk persentase ambang digolongkan dalam kriteria tertentu, diantaranya adalah 0%-20% termasuk dalam kategori sangat rendah, 21%-40% tergolong rendah, 41%-60% termasuk cukup, 61%-80% tergolong tinggi dan 81%-100% adalah ambang hasil uji yang sangat tinggi (Riduwan, 2010). Semakin tinggi nilai persentase uji N-Gain berdasarkan pada ambang menunjukkan tingkat efektifitas perlakuan terhadap subjek yang tinggi pula, sehingga semakin rendah persentase ambang maka efektifitas perlakuan yang diberikan kepada subjek juga rendah.

Tabel 6. Hasil uji N-Gain (Tingkatan Efektifitas)

Kelas	Uji N-Gain(%)	Kriteria
Perlakuan	49%	Cukup
Kontrol	8%	Sangat rendah

Berdasarkan persentase kriteria kemampuan berpikir siswa sebagai subjek penelitian yang dirujuk pada tabel 2, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan model pembelajaran berbasis teknologi digital berupa video interaktif efektif diterapkan pada siswa sekolah dasar pada materi pendidikan agama islam dengan persentase dalam ambang cukup 41%-60% yaitu 49%. Persentase tersebut lebih tinggi daripada tingkat efektifitas kemampuan berpikir dan partisipasi siswa kelas tanpa perlakuan atau kontrol yang berada pada ambang sangat rendah 0%-20% yaitu 8%.

Efektifitas yang tinggi menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis teknologi digital membantu siswa dalam mengembangkan penalaran kritis untuk diimplementasikan dalam bentuk pemecahan masalah yang dikemukakan melalui interaksi aktif dengan guru selama proses belajar sedang berlangsung. Tingkat efektifitas yang tinggi pada kelas perlakuan menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis teknologi digital menunjukkan kemudahan siswa memahami materi pendidikan agama islam yang abstrak serta penguasaan konsep yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Peningkatan kemampuan berpikir dan partisipasi siswa serta tingginya tingkat efektifitas pada kelas perlakuan dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran berbasis teknologi yang memberikan peserta didik ruang untuk lebih aktif berdiskusi, bertanya dan memecahkan masalah berdasarkan pemahaman pasca pemberian materi dengan lebih bebas. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Amalda et al., (2023) mengenai umpan balik, diskusi, presentasi dan evaluasi

terhadap siswa akan menghasilkan umpan balik yang sesuai dengan harapan tenaga pendidik yaitu peningkatan kemampuan berpikir dan efektifitas model pembelajaran yang digunakan berdampak pada penalaran siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran berbasis teknologi menggunakan video interaktif sangat membantu dalam perancangan metode belajar peserta didik yang efektif berdampak kepada kemampuan berpikir, daya analisa hingga karakter siswa untuk mendorong partisipasi aktif baik di dalam maupun di luar kelas.

4. KESIMPULAN

Perlakuan penerapan metode belajar berbasis teknologi digital berupa video interaktif terhadap siswa SD Negeri 109 Pekanbaru untuk mata pelajaran pendidikan agama islam mempengaruhi peningkatan kemampuan siswa dalam menerima informasi, menalar secara kritis disertai tindak lanjut berupa partisipasi aktif siswa sebesar 0,49 dan terinterpretasi cukup menurut uji normalitas n-gain dengan persentase efektifitas 49%. Tingkat efektifitas penerapan perlakuan pada kelas eksperimen memiliki persentase dalam kategori cukup sebesar 49%, sedangkan kelas kontrol 8% dengan kategori sangat rendah. Hasil penelitian penerapan perlakuan cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan kontrol menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif mampu mendorong siswa dalam menalar kritis dan bertindak aktif serta memengaruhi kemampuan siswa dalam menerima dan memahami konsep pendidikan agama islam sehingga mendorong daya pikir aktif-kreatif pada anak. Penelitian ini mendukung pengembangan metode kuantitatif secara lebih dalam untuk mengetahui hubungan antara model pembelajaran dengan daya nalar dan karakter siswa untuk beragam mata pelajaran wajib dari kurikulum yang diterapkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif. In P. Rapanna (Ed.), *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (1st ed., Vol. 1, Issue Desember). CV Syakir Media Press.
- Akmansyah, M. (2015). Al-Quran dan Al-Sunnah sebagai Dasar Ideal Pendidikan Islam. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 8(2), 127–142.
- Amalda, J., Karwur, H. M., & Ramadhan, M. I. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi. *GEOGRAPHIA: Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Geografi*, 4(1), 23–31. <https://doi.org/10.53682/gjppg.v4i1.4065>
- Anam, H., Yusuf, M. A., & Saada, S. (2019). Kedudukan Al-Quran dan Hadis sebagai Dasar Pendidikan Islam. *Ishlah: Jurnal Ilmu Ushuluddin, Adab Dan Dakwah*, 1(2), 132–151. <https://doi.org/10.32939/ishlah.v1i2.46>
- Anggiani, L., Rika, H., Apriana, M., Ampera No, J., Jawi, S., Pontianak Kota, K., Pontianak, K., & Barat, K. (2023). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pemrograman. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 1(2), 69–79.
- Astuti, S. (2021). Strategi Peningkatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK N 3 Metro. In Tesis. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Batubara, D. S. (2018). Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru SD/MI (Potret, Faktor-faktor, dan Upaya Meningkatkan). *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 48–65.
- Dwistia, H., Sajdah, M., Awaliah, O., & Elfina, N. (2022). Pemanfaatan Media Sosial sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar-Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 78–93. <https://doi.org/10.61094/arrusyd.2830-2281.33>
- Fauzi, I. (2021). Kumpulan Review Jurnal Tentang Penelitian Pembelajaran.

- Fitrianingrum, N. (2014). Penggunaan Media Komputer dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. In Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Hajri, M. F. (2023). Pendidikan Islam di Era Digital: Tantangan dan Peluang pada Abad 21. *Al-Mikraj: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 33–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.3006>
- Himmah, F., & Gunansyah, G. (2017). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELJAR SISWA KELAS IV SDN PUNGGUL 1 GEDANGAN SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 05(03), 1–10.
- Ilhamah, D. F. (2020). Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mendesain Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital (Studi Kasus di Madrasah Aliyah Negeri 1 Mojokerto). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Istiqomah, N., Hujjatusnaini, N., Septiana, N., & Amin, A. M. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Terintegrasi Praktikum Studi Antagonisme *Escherichia coli* dan *Candida albicans* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 892–904. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26264>
- Ita, N. (2023). Pemanfaatan Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Huda Mlokorejo Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Julianda, R. (2022). Upaya Guru PAI dalam Pembentukan Karakter Siswa di SMPN Se-Kecamatan Tanjung Pura, Kabupaten Langkat, Sumatera Utara. In Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Khairunisa. (2020). Implementasi Pendidikan Agama Islam dalam Penguatan Karakter Siswa (Studi Kasus pada Sekolah Dasar Alam Kebun Tumbuh Depok Tahun Ajaran 2019-2020). In Skripsi. Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Mulyadi, M. (2019). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya [Quantitative and Qualitative Research and Basic Rationale to Combine Them]. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 15(1), 128–138.
- Natika, F. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Peserta Didik di SMP N 19 Surabaya. In Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Nela, E. (2020). Implementasi Teknologi Digital untuk Meningkatkan Karakter Kejujuran dan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35–46. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.25943>
- Nursafwa, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Digital Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Islamiyah Medan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media (I)*. Gramasurya.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pillawaty, S. S., Firdaus, N., Ruswandi, U., & Syakuro, S. A. (2023). Problematika Guru Pendidikan

- Agama Islam Dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. *Shibghoh: Prosiding Ilmu Kependidikan UNINDA Gontor*, 1, 602–611.
<https://ejournal.unida.gontor.ac.id/index.php/shibghoh/article/view/9504>
- Purnomo, H. (2017). *Pengembangan Manajemen Sumber Daya Manusia Dari Teori ke Praktik* (Asnawan (ed.); I). Pandora (Kelompok Penerbit CV. Bildung Nusantara).
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Riduwan. (2010). *Dasar Dasar Statistika*. In P. D. Iswara (Ed.), *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Alfa Beta.
- Rusydiah, E. F. (2019). *Teknologi Pembelajaran: Implementasi Pembelajaran 4.0* (A. Y. Dyah (ed.); I). UIN Sunan Ampel Press.
- Santoso, I. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Agama Islam SMP Negeri 1 Bontonompo. In *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Sitinjak, E. K. (2022). Penggunaan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 19–25.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45006>
- Sujono. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Ta'dib*, 18(1), 101–102.
- Syarif, N. Mu. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam pada Era Digital dalam Mewujudkan Masyarakat Madani di SMP Negeri 1 Bantul. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Wahyuni, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Plus Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal. Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.
- Zulmi, F. A., Akhlis, I., Fisika, J., Matematika, F., Alam, P., & Semarang, U. N. (2020). Pengembangan Lkpd Berekstensi Epub Berbasis Discovery Learning Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 9(2), 209–216.