

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PAI BERBASIS MEDIA INTERAKTIF HUBUNGANNYA DENGAN PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA DI SD NEGERI BAKTI

Angga Permana¹ ; Maslani² ; Anisa Nurul Ikhsan³

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung,
permanaangganew@gmail.com¹; maslani@uinsgd.ac.id²;
anisanurulikhsan99@gmail.com³

¹corresponding author

Article History:

Received : 20-01-2024

Revised : 30-02-2024

Accepted : 05-03-2024

Keyword : Teaching materials. Interactive Media, Learning Outcomes

Kata Kunci : Bahan Ajar. Media Interaktif, Hasil Belajar

Abstract: This research aims to see whether there are differences in student learning outcomes in PAI subjects or not before and after using the development of interactive media-based teaching materials and whether there is a relationship between increasing student learning outcomes and the development of interactive media-based teaching materials. This type of research is experimental research with a one-group Pre-test and post-test research design. Population research involving 30 sixth-grade students of Bakti State Elementary School. Research results, based on data analysis using the Paired Samples Test, show that the Sig value is 0.000. Because the sig value is < 0.05 , H_0 is rejected. H_1 is accepted, so it is concluded that there is a difference in the increase in PAI learning outcomes before and after using interactive media-based PAI teaching materials. The correlation between the two variables produces a sig value of $0.000 < 0.05$. This shows that between the two variables, there is a correlation value of 0.796, which is a very strong relationship.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI atau tidak sebelum dan sesudah menggunakan pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif dan apakah terdapat hubungan antara peningkatan hasil belajar siswa dengan pengembangan bahan ajar berbasis media interaktif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain Penelitian Pre-test dan post-test satu kelompok. Penelitian populasi dengan melibatkan 30 siswa kelas VI SD Negeri Bakti. Hasil Penelitian dengan menganalisis data menggunakan Paired Samples Test terlihat bahwa nilai Sig adalah 0,000. Karena nilai sig $< 0,05$, maka H_0 ditolak H_1 diterima sehingga terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah Menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif. Korelasi antar kedua variabel menghasilkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ Hal ini menunjukkan bahwa antara kedua variabel tersebut terdapat hubungan dengan nilai korelasi 0,796 yaitu hubungan sangat kuat.

Pendahuluan

Peran guru dalam meningkatkan kreativitas di lembaga pendidikan merupakan faktor yang substansial. Guru dapat melakukan beberapa usaha untuk memberikan stimulus dalam upaya meningkatkan sikap, pola pikir dan perilaku siswa yang kreatif baik di dalam maupun di luar lingkungan pendidikan. Kreativitas merupakan sebuah kemampuan agar memiliki pemikiran yang luas yang memungkinkan dapat memberikan sebuah solusi terhadap suatu masalah. Pada lingkungan pendidikan formal pemikiran yang luas ini masih pada tahap yang masih belum maksimal. Seorang guru yang memiliki kreativitas yang tinggi akan mampu memberikan kontribusi pemikiran-pemikiran yang luas akan solusi yang di tawarkan terhadap semua persoalan terkait dengan siswa¹.

Guru adalah seseorang yang memiliki kompetensi sehingga dikatakan menjadi seseorang yang profesional dalam menjalani tugas dan fungsinya untuk memberikan sebuah pendidikan dan pengajaran terhadap peserta didik di lingkungan pendidikan. Sehingga seorang guru akan terus di tuntutan untuk mengembangkan berbagai kompetensi dan pengetahuannya. Pendidikan akan terus berkembang dan bersifat dinamis sesuai dengan berbagai kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Semua perilaku guru dalam menjalankan tugasnya akan menjadi sebuah teladan bagi sekitarnya sehingga guru harus di memiliki kompetensi yang terintegrasi dalam kinerjanya, kompetensi tersebut diantaranya: kompetensi profesional, pedagogik, sosial dan kepribadian².

Kreativitas guru sangat penting agar pembelajaran mampu berkembang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Diantara kreativitas guru PAI adalah mampu mengembangkan bahan ajar PAI. Dalam melaksanakan tugasnya seorang guru tentu membutuhkan bantuan supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai yang di cita-citakan salah satu bantuan tersebut adalah penggunaan bahan ajar. Bantuan penggunaan bahan ajar memiliki banyak variasi seperti berupa teks (modul, buku, brosur, hand out) ataupun bukan berupa teks (Film, media interaktif, kaset, CD) yang berkaitan dengan penggunaan komputer serta internet. Seluruh jenis materi yang dipakai oleh guru guna mendukung proses pembelajaran berjalan sesuai dengan yang di cita-citakan di sebut dengan bahan ajar. Faktor yang substansial dalam proses pembelajaran yaitu adanya bahan ajar, dengan adanya bahan ajar akan mempermudah guru dalam mengaplikasikan penyampaian materi menjadi lebih maksimal. Ada beberapa tujuan penyusunan bahan ajar diantaranya: 1) Menyediakan materi yang selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan memperhatikan berbagai kebutuhan siswa, sekolah dan tuntutan jaman 2) Memberikan solusi yang alternatif bagi siswa agar belajar terus berkesinambungan 3) memberikan kemudahan

¹ Faridah Karyati, 'Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik', *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1.2 (2016).

² Hendri Rohman, 'Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru', *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 1.2 (2020), 92-102.

terhadap guru dalam menyampaikan materi ketika proses pembelajaran sedang dilakukan³.

Pengembangan bahan ajar pendidikan Agama Islam di kerjakan berbasis media interaktif. Menurut Gagne, media adalah macam-macam jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Sementara itu, menurut Prawiradilaga, media adalah segala sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan Interaktif berkaitan dengan komunikasi 2 arah atau lebih. Berkaitan dengan makna yang peneliti maksud adalah adanya hubungan timbal balik dalam komunikasi berkaitan dengan pengguna ataupun dengan media komunikasi. Pertama berasal dari data yang telah di input oleh pemakai yang menerima respon dari media yang berakibat adanya sebuah interaksi. Dari penjelasan tersebut dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwa media interaktif adalah semua yang berkaitan dengan software serta hardware yang bisa di gunakan untuk menyampaikan sebuah materi ajar dari sumber belajar kepada orang yang belajar dengan model pembelajaran yang bisa merespon kembali terhadap pemakai setelah input data kepada media yang telah di tentukan. menggunakan teknologi pembelajaran dapat membantu mengatasi berbagai masalah belajar yang dihadapi oleh siswa, karena setiap siswa memiliki perbedaan dalam kekuatan, kelemahan, minat, dan perhatian⁴.

Macam-macam penggunaan media interaktif oleh guru PAI dalam rangka memperbaiki hasil belajar di SD Negeri Bakti sehingga siswa mampu memahami materi dengan sebaik mungkin, adapun media tersebut adalah: media interaktif dengan permainan ular tangga, power point interaktif serta *crossword puzzle*.

Beberapa usaha untuk memperbaiki nilai belajar PAI siswa telah banyak di lakukan di antaranya: penerapan model *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan agama islam siswa sekolah dasar, dengan hasil penelitian model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa terlihat dari beberapa siklus adanya kenaikan nilai siswa⁵. Pelaksanaan metode *active learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan agama islam, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan metode *active learning* mempengaruhi dalam peningkatan pemahaman siswa kelas SDIT Al Hikmah, sehingga siswa aktif dalam kelas⁶.

³ Imam Syafei, 'Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik SMA Negeri Di Kota Bandar Lampung', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10.1 (2019), 137-58.

⁴ Saas Asela and others, 'Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.7 (2020), 1297-1304.

⁵ Irnawati Irnawati, Yusrizal Efendi, and Mega Adyna Movitaria, 'Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar', *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4.2 (2021), 81-88.

⁶ Sukron Muhammad Toha, 'Pelaksanaan Metode Active Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.1 (2018), 79-93.

Aspek kebaruan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar PAI yaitu dengan menggunakan bahan ajar berbasis media interaktif selain itu lokus penelitian yang berbeda. Penelitian ini memberikan perspektif baru dalam upaya meningkatkan hasil belajar PAI di sekolah dasar, yaitu dengan mengembangkan bahan ajar yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Dalam proses pembelajaran, bahan ajar memiliki peran penting sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi siswa. Namun, banyak bahan ajar yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar. Penggunaan bahan ajar yang kurang interaktif dan kurang memanfaatkan teknologi dapat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar. Dengan adanya pertumbuhan teknologi sekarang, terdapat peluang untuk memperbaiki sebuah bahan yang digunakan untuk proses pembelajaran ajar PAI yang berbentuk media interaktif. Media interaktif memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dengan materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, membantu mereka memahami konsep-konsep PAI dengan lebih baik, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian eksperimen yang di pakai pada penelitian ini, dengan tempat penelitian yang di pilih memakai *purposive sampling area*. Sugiyono mengemukakan teori tentang penelitian eksperimen merupakan sebuah metode yang digunakan seorang peneliti untuk menemukan ada atau tidak adanya pengaruh sebuah perlakuan yang di tentukan kepada suatu kelompok dalam keadaan kondisi kelompok tersebut di kendalikan atau terkendali⁷.

Pre-test dan *post-test* dalam satu kelompok merupakan desain pada penelitian ini. Desain ini dipakai untuk mengetahui kondisi pertama subjek sebelum di berikan perilaku tertentu sehingga peneliti bisa mengetahui keadaan subjek yang akan diteliti sebelum ataupun sesudah di berikan sebuah perlakuan tertentu yang outputnya bisa dibandingkan ataupun di amati perubahannya⁸. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bakti terhadap kelas VI dengan siswa atau populasi dalam satu kelas terdiri dari 30 siswa yang digunakan sebagai populasi untuk penelitian satu kelompok.

Desain *Pre-test* dan *post-test* satu kelompok untuk melihat sebelum serta sesudah digunakan pengembangan bahan ajar PAI yang berbasis media interaktif terhadap output atau hasil belajar. Analisis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS 26. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa adapun metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes untuk

⁷ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017).

⁸ Soni Ariawan a Tuti Khairani Harahap, I Made Indra P, Chentia Misse Issabella, Syahrial Hasibuan, Yusriani, Muhammad Hasan, A.A Musyaffa, Miftahus Surur, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. by Uswatun Khasanah (Klaten: Tahta Media Grup, 2021).

melihat hasil belajar siswa setelah diterapkan bahan ajar PAI berbasis media interaktif. Teknik analisis data menggunakan Uji t untuk dua sampel saling berhubungan/berpasangan (*paired sampel test*) dengan bantuan program SPSS 26 dengan beberapa langkah pengujian di antaranya: uji *normality*, *Paired Samples Statistic*, *Paired Samples Correlations*, dan *Paired Samples Test* setelah itu di sajikan data statistik deskriptif.

Diskusi dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini sesuai dengan judul yang di buat tentang penerapan bahan ajar PAI berbasis media interaktif hubungannya dengan peningkatan hasil belajar siswa dengan tujuan pertamanya dalam penelitian ini untuk mengkaji hubungan pengembangan bahan ajar PAI dengan peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri Bakti. Berikut langkah-langkah pengujian:

1. Uji Normalitas

Tabel 1: *Tests of Normality*

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum_DL	.105	30	.200*	.961	30	.327
Sesudah_DL	.155	30	.063	.957	30	.259

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Output di atas menjelaskan hasil uji apakah berdistribusi normal atau tidak, dalam pedoman pengambilan keputusan:

- Jika signifikan < 0,05, maka sebuah data tidak berdistribusi normal
- Jika signifikan > 0,05 maka data berdistribusi normal

Dengan 2 cara untuk menguji normal atau tidaknya data dengan cara komogorov-smirnov dan shapiro-wilk, terlihat bahwa nilai sig komogorov-smirnov sebelum dan sesudah media interaktif > 0,05 demikian pula pada Shapiro-wilk semua nilai sig adalah > 0,05. Maka bisa disimpulkan: "data skor siswa berdistribusi normal".

2. Pengujian Hipotesis

Setelah data hasil belajar PAI berdistribusi normal maka tahapan selanjutnya kita akan melihat rumusan hipotesis yang digunakan dalam penelitian.

Merumuskan hipotesis alternative (H_1) dan Hipotesis nol (H_0):

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis media interaktif

H₁ : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis media interaktif

Setelah melakukan sebuah rumusan hipotesis kita akan menganalisis adanya korelasi atau tidak pada kedua variabel tersebut. Bisa kita liat hasil analisis kedua variabel di bawah ini.

Tabel 2: Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum_DL	77.1000	30	6.06488	1.10729
	Sesudah_DL	85.2333	30	4.24007	.77413

Terlihat ringkasan statistik dari kedua sampel untuk skor sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif. Untuk skor hasil belajar sebelum diterapkan bahan ajar PAI berbasis media interaktif rata-ratanya adalah 77,1000 dan skor hasil belajar sesudah diterapkan bahan ajar PAI berbasis media interaktif 85,2323. Kemudian perhatikan tabel di bawah ini akan menunjukkan korelasi antar 2 variabel.

Tabel 3: Paired Samples Correlation

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum_DL & Sesudah_DL	30	.796	.000

Merujuk kepada output korelasi antar 2 variabel menunjukkan nilai sig sebesar 0,000 (sig < 0,05). Nilai tersebut memberikan pengertian bahwa antara 2 variabel memiliki hubungan.

Jika ingin mengetahui kuatnya hubungan antara 2 variabel di atas dengan melihat nilai korelasi 0,796 bandingkanlah nilai tersebut dengan klasifikasi tingkat korelasi pada keterangan di bawah.

Tabel 4: Kualifikasi Tingkat Hubungan

Koefisien	Kekuatan Hubungan
0,00	Tidak ada hubungan
0,01 – 0,09	Hubungan kurang berarti
0,10 – 0,29	Hubungan lemah
0,30 – 0,49	Hubungan moderat

- 0,50 – 0,69 Hubungan kuat
- 0,70 – 0,89 Hubungan sangat kuat
- >0,90 Hubungan mendekati sempurna

Sehingga nilai 0,796 pada klasifikasi 0,70 – 0,89 artinya hubungan sangat kuat, output tersebut memperlihatkan bahwa korelasi antara output belajar PAI sebelum dan sesudah menerapkan bahan ajar PAI berbaur Media interaktif. Sedangkan untuk melihat perbedaan skor output belajar sebelum dan sesudah diterapkan bahan ajar PAI berbasis media interaktif bisa dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 5: *Paired Samples Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum_DL - Sesudah_DL	8.13333	3.72071	.67931	-9.52267	6.74400	-11.973	29	.000

Pada tabel diatas menunjukan adanya Perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif kemudian hasil analisis data menggunakan *Paired Samples Test* memperlihatkan nilai Sig adalah 0,000 sebab nilai sig < 0,05, sehingga H₀ ditolak H₁ diterima kesimpulannya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah Menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif “Atau hasil belajar PAI pada sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif berbeda secara signifikan. Dengan kata lain penggunaan bahan ajar PAI berbasis media interaktif sangat efektif dan sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PAI.

3. Data Statistik Deskriptif

Tabel 6: Data Statistik Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
Sebelum_DL	30	66.00	88.00	77.1000	6.06488
Sesudah_DL	30	78.00	95.00	85.2333	4.24007
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan hasil tabel diatas terdapat perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif. Hasil tes dari 30 siswa ada 11 siswa yang nilai nya tidak sampai KKM di sebelum bahan ajar PAI berbasis media interaktif diterapkan. Namun setelah bahan ajar PAI berbasis media interaktif di terapkan seluruh siswa nilainya mencapai KKM walaupun ada siswa yang nilainya minimum. Hal ini disebabkan bahwa pembelajaran sebelumnya menggunakan bahan ajar konvensional yang seperti biasa yang digunakan guru di sekolah, sehingga siswa merasa jenuh dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan setelah menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif yang mempunyai kelebihan membantu untuk belajar lebih aktif saat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dan hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pengembangan Bahan Ajar PAI Berbasis Media Interaktif Hubungannya Dengan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bakti

Berdasarkan hasil penelitian Paired Samples t test terlihat bahwa *Paired Samples Test* memperlihatkan nilai Sig adalah 0,000 sebab nilai sig < 0,05 terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah Menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif "Atau hasil belajar PAI pada sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif berbeda secara signifikan. Dengan kata lain penggunaan bahan ajar PAI berbasis media interaktif sangat efektif dan sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar PAI.

Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap output belajar meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal berasal dari lingkungan luar. Kedua jenis faktor ini bisa berperan sebagai penghambat atau pendukung proses belajar siswa. Hasil belajar akan lebih baik jika siswa memberikan energi dengan penuh dalam dirinya untuk memperhatikan materi yang sedang di ajarkan oleh guru. Namun, apabila materi tersebut tidak menarik perhatian pembelajar, maka rasa bosan memungkinkan akan timbul dan pembelajar menjadi enggan untuk belajar.

Metode mengajar merupakan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap output dari proses belajar. Langkah untuk menyampaikan materi yang telah di siapkan untuk mengajar supaya cita-cita dari tujuan pembelajaran dapat di hendaki dengan baik di sebut dengan metode mengajar. Metode mengajar yang di pakai oleh guru dapat berimplikasi terhadap respon sikap negatif seperti: siswa tidak antusias di sebabkan bosan, maupun respon positif seperti semangat dan aktif. Keduanya dapat memberikan efek terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, media untuk prose mengajar merupakan sebuah bahan yang dipakai dalam KBM untuk memberikan pesan dari pengajar kepada

siswa. alat ini berhubungan sangat erat dengan cara siswa belajar, sebab alat yang dipakai oleh pengajar juga dipakai oleh siswa untuk memahami materi yang diajarkan⁹.

Faktor ekstern ini berkaitan dengan guru di mana guru dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru menjadi lebih baik. dalam membuat suatu bahan ajar yang inovatif dan juga kreatif, pendidik perlu mempunyai suatu jiwa kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Indikator kreativitas seorang guru dalam pembelajaran meliputi: (a) menumbuhkan kreativitas (b) menciptakan alat bantu untuk belajar, (c) memanfaatkan suatu daerah sekitar, (d) mengatur kelas (e) melaksanakan dan menilai hasil belajar¹⁰.

Pendidik merupakan tombak yang memiliki peranan yang sangat besar agar siswa mempunyai prestasi belajar siswa. kemudian, kreativitas guru sangat diperlukan untuk menjalankan perannya dengan efektif, membuat siswa, agar mencapai hasil yang di harapkan. Menjadi pendidik juga harus mempunyai motivasi diri sendiri dan menghindari sikap tertutup, serta mendorong keterbukaan intelektual dan penerimaan terhadap perbedaan pendapat. Guru yang cerdas akan menunjukkan profesionalnya ketika berhadapan berbagai masalah, serta tidak salah membuat pendapat tertentu, termasuk terhadap pendapatnya sendiri.

Pengembangan bahan ajar merupakan salah satu kreativitas guru. Pengembangan bahan ajar faktor yang substansial yang di kerjakan guru untuk memperbaiki mutu pendidikan serta efisiensi pembelajaran. Pengembangan bahan ajar memberikan arti yang sangat penting bagi seorang guru ataupun siswa. Kesulitan akan di rasakan oleh guru jika bahan ajar yang di berikan kepada peserta didik tidak di persiapkan dengan sebaik mungkin. Hal yang sama akan terjadi kepada siswa dalam arti siswa akan mengalami kesulitan apabila bahan ajar yang di berikan tidak maksimal. Atau dalam kasus lainnya guru akan tergesa-gesa dalam memberikan materi ajar pada saat pembelajaran sehingga materi yang di sampaikan tidak jelas dan berpengaruh terhadap pemahaman siswa¹¹.

Hasil penelitian ini menjadi sebuah barometer bahwa guru memiliki peranan penting dalam proses belajar mengajar. Guru yang memiliki kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Mengacu kepada hasil analisis data bahwa data nilai siswa berdistribusi normal berdasarkan pengujian normalitas menggunakan komogorov-smirnov dan shapiro-wilk, terlihat bahwa nilai sig komogorov-smirnov sebelum dan sesudah media interaktif >

⁹ Budi Kurniawan, Ono Wiharna, and Tatang Permana, 'Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4.2 (2018), 156.

¹⁰ Iklimatul Wardah, Hasmiana Hasan, and Israwati Israwati, 'Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 14 Banda Aceh', *Elementary Education Research*, 3.2 (2018).

¹¹ Sungkono Sungkono, 'Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran', *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5.1 (2009).

0,05 demikian juga pada Shapiro-wilk seluruh nilai sig adalah $> 0,05$. Untuk skor hasil belajar sebelum diterapkan bahan ajar PAI berbasis media interaktif rata-ratanya adalah 77,1000 dan skor hasil belajar sesudah diterapkan bahan ajar PAI berbasis media interaktif 85,2323. korelasi antar kedua variabel menghasilkan nilai sig sebesar $0,000 < 0,05$ output tersebut memperlihatkan antara 2 variabel memiliki hubungan dengan nilai korelasi yaitu 0,796 berada pada rentang 0,70 – 0,89 yaitu hubungan sangat kuat. Untuk melihat perbedaan skor hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan bahan ajar PAI berbasis media interaktif data yang tersedia di analisis menggunakan *Paired Samples Test* memperlihatkan nilai Sig adalah 0,000 sebab nilai sig $< 0,05$, sehingga H_0 ditolak H_1 diterima kesimpulannya terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar PAI sebelum dan sesudah Menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif “Atau hasil belajar PAI pada sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar PAI berbasis media interaktif berbeda secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asela, Saas, Unik Hanifah Salsabila, Nurul Hidayah Puji Lestari, Alfi Sihati, and Amalia Ririh Pertiwi, 'Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual', *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.7 (2020), 1297–1304
- Irnowati, Irnowati, Yusrizal Efendi, and Mega Adyna Movitaria, 'Penerapan Model *Problem based learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar', *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4.2 (2021), 81–88
- Ikmal, Hepi. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Konsep, Pemilihan, Pengembangan dan Evaluasi)*. Nawa Litera Publishing, 2023.
- Karyati, Faridah, 'Pengaruh Kreativitas Guru Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Tematik', *AL-ULUM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1.2 (2016)
- Kurniawan, Budi, Ono Wiharna, and Tatang Permana, 'Studi Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif', *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4.2 (2018), 156
- Rohman, Hendri, 'Pengaruh Kompetensi Guru Terhadap Kinerja Guru', *JURNAL MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 1.2 (2020), 92–102
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017)
- Sungkono, Sungkono, 'Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran', *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5.1 (2009)
- Syafei, Imam, 'Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis *Problem based learning* Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik SMA Negeri Di Kota Bandar Lampung', *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10.1 (2019), 137–58
- Toha, Sukron Muhammad, 'Pelaksanaan Metode *Active learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7.1 (2018), 79–93

Tuti Khairani Harahap, I Made Indra P, Chentia Misse Issabella, Syahrial Hasibuan, Yusriani, Muhammad Hasan, A.A Musyaffa, Miftahus Surur, Soni Ariawan a, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, ed. by Uswatun Khasanah (Klaten: Tahta Media Grup, 2021)

Wardah, Iklimatul, Hasmiana Hasan, and Israwati Israwati, 'Kreativitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri 14 Banda Aceh', *Elementary Education Research*, 3.2 (2018)