

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM SISWA SD MUHAMMADIYAH
KAMPA FULL DAY SCHOOL**

TESIS

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam



Oleh

HAFAZO

NIM. 2229011140

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1446 H. / 2025 M.**



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا
THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004
 Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : pasca@uin-suska.ac.id

Lembaran Pengesahan

Nama	: Hafazo
Nomor Induk Mahasiswa	: 22290114140
Gelar Akademik	: M.Pd. (Magister Pendidikan)
Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

Tim Penguji:

Dr. Alwizar, M.Ag.
Penguji I/Ketua

Dr. Eva Dewi, M. Ag.
Penguji II/Sekretaris

Prof. Dr. Hj. Risnawati, M.Pd.
Penguji III

Dr. Hj. Andi Murniati, M.Pd.
Penguji IV

Tanggal Ujian/Pengesahan

21 /04/2025

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN PENGUJI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku Tim Penguji Tesis mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School**, yang ditulis oleh sdr:

Nama : HFAZO
NIM : 22290111140
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diujikan dan diperbaiki sesuai dengan saran Tim Penguji Tesis Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau, pada tanggal 21 April 2025.

Penguji I,

Prof. Dr. Risnawati, M. Pd
NIP. 19650304 199303 2 003

Tgl.:



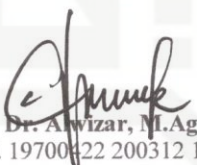
Penguji II,

Dr. Andi Murniati, M.Pd
NIP. 19650817 199402 2 001

Tgl.:



Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam



Dr. Alwizar, M.Ag
NIP. 19700422 200312 1 002

UIN SUSKA RIAU

PENGESAHAN PEMBIMBING

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis mengesahkan dan menyetujui bahwa Tesis yang berjudul: **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School**, yang ditulis oleh sdr:

Nama : HAFAZO
NIM : 22290111140
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah diperbaiki sesuai dengan saran Tim Pembimbing Tesis Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang telah diujikan pada tanggal 21 April 2025.

Pembimbing I,

Dr. Khairil Anwar. M. Ag
NIP. 19740713 199402 1 001

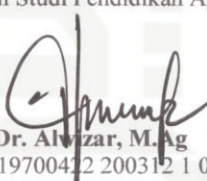
Tgl.: 

Pembimbing II

Dr. M. Fitriyadi. MA
NIP. 19671008 199402 1 001

Tgl.: 

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam


Dr. Alwizar, M. Ag
NIP. 19700422 200312 1 002

UIN SUSKA RIAU

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing Tesis, dengan ini menyetujui bahwa Tesis yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School** yang ditulis oleh:

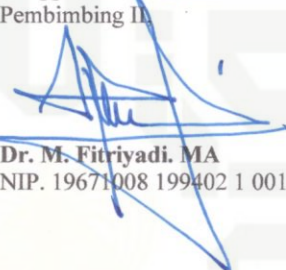
Nama : HAFAZO
NIM : 22290111140
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

untuk diajukan dalam Sidang Munaqasyah Tesis pada Pascasarjana UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

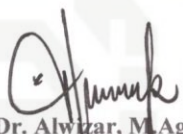
Tanggal: 04 Maret 2025
Pembimbing I,


Dr. Khairil Anwar. M. Ag
NIP. 19740713 199402 1 001

14 April
Tanggal: 04 Maret 2025
Pembimbing II,


Dr. M. Fitriyadi. MA
NIP. 19671008 199402 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam


Dr. Alwizar, M. Ag
NIP. 19700422 200312 1 002

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. Khairil Anwar. M.Ag
DOSEN PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal : Tesis Saudara
Hafazo

Kepada Yth:
Direktur Pascasarjana
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Di –
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

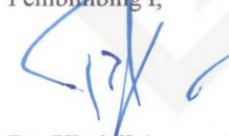
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi Tesis saudara:

Nama : HAFAZO
NIM : 2229011140
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Tesis Pascasarjana UIN Suska Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 04 Maret 2025
Pembimbing I,



Dr. Khairil Anwar. M. Ag
NIP. 19740713 199402 1 001

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. M. Fitriyadi. MA
DOSEN PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NOTA DINAS

Perihal: Tesis Saudara
Hafazo

Kepada Yth:
Direktur Pascasarjana
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
Di –
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

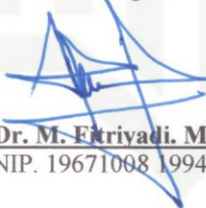
Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan terhadap isi Tesis saudara:

Nama : HAFAZO
NIM : 2229011140
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diuji dan diberikan penilaian, dalam sidang ujian Tesis Pascasarjana UIN Suska Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 14 April 2025
Pembimbing II,



Dr. M. Fitriyadi. MA
NIP. 19671008 199402 1 001

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HAFAZO
NIM : 222901140
Tempat Tanggal Lahir : Pendalian, 27 April 1986
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul tesis :

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Tesis dengan judul sebagaimana tersebut diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Tesis saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Tesis saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa Paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 04 Februari 2025



HAFAZO
NIM. 222901140

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta ini dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

KATA PENGANTAR



Puji syukur pada Allah *SubhanallahuWaTa'ala* yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya kepada kita semua, sehingga Tesis dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual dan Lingkungan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pada Pelajaran Tahsin Al-Quran di Lembaga Pendidikan Profesi Riau International College Pekanbaru” ini telah selesai dibuat.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memulai pengerjaan tesis di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dengan proses yang cukup panjang akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Tesis ini berjalan lancar karena bantuan dan dukungan luar biasa oleh pihak-pihak yang selalu memberikan kemudahan, memotivasi peneliti untuk terus maju dalam menyelesaikan tugas ini. Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bapak Prof. Dr. H. Ilyas Husti, MA selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Alwizar, M.Ag, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
4. Ibu Dr. Eva Dewi, M.Ag, Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
5. Bapak Dr. Khairil Anwar, MA selaku Pembimbing 1
6. Bapak Dr. Fitriyadi, M.Ag selaku pembimbing 2

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Staf Prodi PAI UIN Suska Riau yang telah banyak membantu.
8. Kedua Orang tuaku yang senantiasa memberikan dukungan, doa yang tulus demi keberhasilan penulis
9. Istriku dan anak-anakku tercinta yang dengan cara mereka sendiri telah menjadi motivasi bagi penulis untuk segera menuntaskan Tesis ini.
10. Teman-teman seperjuangan di lokal PAI. A Angkatan 2022 yang saling mengingatkan dan memberi motivasi.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya. Tidak ada gading yang tak retak dan tidak ada manusia yang sempurna, selaku manusia biasa penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan Tesis ini. Dengan senang hati penulis menerima kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan kemudian hari.

Pekanbaru, 08 Mei 2025

Penulis,

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi Undang-Undang
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

LEMBAR PERSETUJUAN PRODI

NOTA DINAS PEMBIMBING I

NOTA DINAS PEMBIMBING II

SURAT PERNYATAAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABEL v

PEDOMAN TRANSLITERASI vii

ABSTRAK ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 11

C. Pembatasan Masalah..... 11

D. Perumusan Masalah..... 11

E. Tujuan Penelitian 12

F. Definisi Operasional Variabel 12

G. Manfaat Penelitian 13

H. Hipotesis Penelitian..... 14

I. Sistematika Pembahasan..... 15

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori..... 16

B. Penelitian yang Relevan 74

C. Kerangka Berpikir..... 79

D. Konsep Operasional..... 81

E. Hipotesis..... 82



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Alokasi dan Waktu Penelitian	84
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	84
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	87
D. Populasi dan Sampel.....	87
E. Instrumen Penelitian	89
F. Pengembangan Intrumen	91
G. Teknik Analisis Data	98

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	104
B. Jenis Media Interaktif.....	105
C. Pengaruh Media Interaktif.....	106
D. Data Hasil Belajar	108
E. Uji Prasyarat Analisis.....	117
F. Pengujian Hipotesis	121
G. Pembahasan.....	122

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	126

DAFTAR PUSTAKA	127
-----------------------------	------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

@hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Perlakuan
Tabel 3.2	Kedadaan Populasi Penelitian
Tabel 3.3	Sampel Siswa Penelitian
Tabel 3.4	Taksonomi Bloom Aspek Kognitif
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar PAI
Tabel 3.6	Validitas Tes Pretest Hasil Belajar Siswa
Tabel 3.7	Validitas Tes Posttest Hasil Belajar Siswa
Tabel 3.8	Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Instrumen Pretest
Tabel 3.9	Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Instrumen Posttest
Tabel 3.10	Hasil Uji Coba Daya Pembeda Instrumen Pretest
Tabel 4.1	Nilai Hasil Kelompok Eksperimen
Tabel 4.2	Data Hasil Pretest dan Posttest
Tabel 4.3	Data Hasil Klasifikasi Skor Pretest Hasil Belajar Siswa pada kelas Eksperimen
Tabel 4.4	Data Hasil Klasifikasi Skor Pretest Hasil Belajar Siswa pada kelas Kontrol
Tabel 4.5	Data Hasil Tranmen I pada kelas Eksperimen
Tabel 4.6	Data Hasil Tranmen II pada kelas Eksperimen
Tabel 4.7	Data Hasil Tranmen III pada kelas Eksperimen
Tabel 4.8	Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen
Tabel 4.9	Data Hasil Posttest Kelas Kontrol
Tabel 4.10	Hasil Uji Normalitas Data Pretest kelas Eksperimen dan kelas Konterol
Tabel 4.11	Hasil Uji Normalitas Data Posttest kelas Eksperimen dan kelas Konterol
Tabel 4.12	Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data kelas Eksperimen dan kelas Konterol
Tabel 4.13	Hasil Perhitungan Hasil Uji Homogenitas Pretest kelas Eksperimen dan kelas Konterol

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

@Hakcipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Tabel 4.14
Eksperimen

Hasil Perhitungan Hasil Uji Homogenitas Posttest kelas dan kelas Konterol

Tabel 4.15

Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Posttest kelas Eksperimen dan kelas Konterol

Tabel 4.16

Pengujian Hipotesis

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



ABSTRAK

Hafazo (2025) Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

Pembelajaran adalah rangkaian proses belajar mengajar yang diakhiri dengan perubahan tingkah laku, karena hampir setiap tingkah laku yang diperlihatkan adalah hasil pembelajaran. Salah satu mata pelajaran wajib di SD adalah Pendidikan Agama Islam termasuk SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mengajarkan nilai-nilai keislaman pada siswa. Dalam upaya mengajarkan Pendidikan Agama Islam umumnya guru menggunakan metode ceramah dan juga buku teks. Namun upaya tersebut nampaknya belum membuahkan hasil yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masih belum memuaskan. Untuk itu peneliti akan menggunakan media belajar interaktif berbasis *powerpoint* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 46 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

Kata Kunci : Pengaruh, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

ABSTRACT

Hafazo (2025) The Influence of the Use of Interactive Learning Media on the Learning Outcomes of Islamic Religious Education of Students at SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

Learning is a series of teaching and learning processes that end with changes in behavior, because almost every behavior shown is the result of learning. One of the compulsory subjects in elementary school is Islamic Religious Education including SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. The subject of Islamic Religious Education aims to teach Islamic values to students. In an effort to teach Islamic Religious Education, teachers generally use lecture methods and textbooks. However, these efforts do not seem to have produced maximum results. This can be seen from the learning outcomes of students who are still not satisfactory. For this reason, researchers will use interactive learning media based on powerpoint as an effort to improve student learning outcomes at SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. The research method used is quantitative research with an experimental method. The number of samples in this study was 46 students. The results of the study showed that There is an Influence of the Use of Interactive Learning Media on the Learning Outcomes of Islamic Religious Education of Students at SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

Keywords: Influence, Learning Media, Learning Outcomes

خلاصة

حافظو (٢٠٢٥)

تأثير استخدام وسائل التعلم التفاعلية على نتائج تعلم التربية الدينية الإسلامية لدى طلاب مدرسة محمدية كامبا لليوم الكامل

التعلم هو سلسلة من عمليات التعليم والتعلم التي تنتهي بتغييرات في السلوك، لأن كل سلوك تقريباً هو نتيجة للتعلم. أحد المواد الإلزامية في المدرسة الابتدائية هو التعليم الديني الإسلامي بما في ذلك مدرسة محمدية كامبا لليوم الكامل. يهدف موضوع التربية الدينية الإسلامية إلى تعليم القيم الإسلامية للطلبة في محاولة لتدريس التربية الدينية الإسلامية، يستخدم المعلمون عموماً أساليب المحاضرات والكتب المدرسية. ومع ذلك، يبدو أن هذه الجهود لم تسفر عن النتائج القصوى. ويظهر ذلك من خلال نتائج تعلم الطلبة التي لا تزال غير مرضية. ولهذا السبب، سيستخدم الباحثون وسائل التعلم التفاعلية القائمة على برنامج PowerPoint كمحاولة لتحسين نتائج التعلم لدى الطلاب في مدرسة محمدية كامبا لليوم الكامل. المنهج البحثي المستخدم هو البحث الكمي بالأساليب التجريبية. بلغ عدد العينات في هذه الدراسة ٤٦ طالباً. أظهرت نتائج الدراسة أن هناك تأثير لاستخدام وسائل التعلم التفاعلية على نتائج تعلم التربية الدينية الإسلامية لدى طلاب مدرسة محمدية كامبا كاملة اليوم.

الكلمات المفتاحية: التأثير، وسائل التعلم، نتائج التعلم

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (siswa dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.¹ Trianto mengatakan pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana keduanya terjadi komunikasi yang intens dan terarah menuju suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, disimpulkan pembelajaran adalah rangkaian proses belajar mengajar yang diakhiri dengan perubahan tingkah laku, karena hampir setiap tingkah laku yang diperlihatkan adalah hasil pembelajaran.²

Salah satu ilmu yang penting dalam pembelajaran adalah Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting dalam kehidupan.³ Pendidikan Agama Islam salah satu mata pelajaran yang tidak mudah bagi peserta didik. Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu bidang studi yang sulit dan membosankan karena kebanyakan Pendidikan Agama Islam diajarkan dengan media yang tidak

¹ Eli Santi, "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Materi Membuat Benda Konstruksi Melalui Model Explicit Instruction," *Journal of Elementary Education* 3, no. 4 (2014): hlm.36.

² Amna Emda, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps Di Sma Negeri 12 Banda Aceh," *Lantanida Journal* 2, no. 1 (2014): hlm.68.

³ Inandhi Trimahesri and Agustina Tyas Asri Hardini, "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Realistic Mathematics Education," *Thinking Skills and Creativity Journal* 2, no. 2 (2019):hlm.112.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menarik.⁴ Di era digital saat ini, Pendidikan Agama Islam di tingkat Sekolah Dasar menghadapi tantangan dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks sering kali dianggap kurang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendalam. Kebermaknaan mempelajari Pendidikan Agama Islam ditandai dengan kesadaran apa yang dilakukan, apa yang dipahami dan apa yang tidak dipahami oleh peserta didik tentang fakta, konsep, relasi, dan prosedur matematis berpikir seseorang.⁵

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan proses dimana siswa secara aktif mengkonstruksi pengetahuan Pendidikan Agama Islam. Pengetahuan Pendidikan Agama Islam siswa lebih baik jika siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan yang mereka miliki sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan. Keterlibatan siswa sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat membentuk pola pikir dalam penalaran suatu hubungan antara suatu konsep dengan konsep yang lainnya.

⁴ Titin Faridatun Nisa, "Pembelajaran Matematika Dengan Setting Model Treffinger Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa", (Jurnal Pedagogia, Vol 1, Desember 2011) hlm.35.

⁵ Nurina Kurniasari Rahmawati "Implementasi Teams Game Tournaments dan Number Head Together ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematis ", Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No.2, 2017, Hal. 122.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain memahami dan menguasai konsep Pendidikan Agama Islam, siswa akan terlatih bekerja mandiri maupun bekerja sama dengan kelompok, bersikap kritis, kreatif, konsisten, berfikir logis, sistematis, menghargai pendapat, jujur, percaya diri dan bertanggung jawab. Pendidikan Agama Islam salah satu komponen penting dalam membentuk karakter dan akhlak siswa sejak dini. Di tingkat sekolah dasar, pendidikan agama tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan keislaman, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai spiritual, moral, dan sosial yang akan menjadi landasan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang efektif agar proses penyampaian materi Pendidikan Agama Islam dapat berjalan dengan optimal.

Kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Karena dalam proses pembelajaran tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media pembelajaran merupakan suatu kunci utama dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.⁶

⁶ Alfa Dadi Putra and Hasna Salsabila, "Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan," *Inovasi Kurikulum* 18, no. 2 (2021): hlm.232.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih sering dilakukan secara konvensional dengan pendekatan ceramah atau hafalan, yang kurang mampu menarik minat dan perhatian siswa. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah media presentasi yang didalamnya terdapat hiperteks, hipermedia, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas. Media ini pada dasarnya adalah media linear yang disampaikan dalam lingkungan yang terbuka dan dikendalikan oleh pengguna, baik menggunakan disk atau melalui jaringan yang berperan penting dalam pembelajaran.⁷

Penggunaan media pembelajaran interaktif berperan penting karena mampu menunjang peran dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman dan menjadikan siswa belajar dengan aktif. Pembelajaran interaktif bertujuan untuk memberikan cara bagi siswa untuk membangun kecakapan-kecakapan intelektual (kecakapan berpikir terkait dengan proses-proses berpikir reflektif).⁸

⁷ Alfa Dadi Putra and Hasna Salsabila, "Pengaruh Media Interaktif.... hlm.233

⁸ Muhammad Jauhar, *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya), hlm. 65.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SD Muhammadiyah Kampa Full Day School belum menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini disampaikan oleh Ibu Islamiati selaku guru Pendidikan Agama Islam dalam wawancara yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut : “Penggunaan media pembelajaran terutama di kelas VI, masih menggunakan media buku/LKS dan papan tulis dan belum bervariasi, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VI ini belum menggunakan media pembelajaran interaktif contohnya video pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan *PowerPoint* seperti media yang dimaksud peneliti. Sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran. Hal ini terjadi di kelas VI pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam, siswa merasakan kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media papan tulis dan LKS sehingga berdampak buruk pada nilai hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif seharusnya lebih banyak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dapat memberikan dampak baik terhadap hasil belajar siswa.”⁹

Dari hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa pembelajaran di kelas VI belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi yang dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa. Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, maka hal yang dapat dilakukan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan

⁹ Islamiati (Guru Pendidikan Agama Islam), Wawancara Pribadi dengan guru



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

informasi/pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.¹⁰

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹¹ Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental anak terkait dengan bahan-bahan pelajaran atau tahap belajar yang diperoleh setelah belajar. Bukti bahwa seseorang belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Rusman, bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu Hamzah B. Uno, berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas hasil tujuan utama hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, angka, atau simbol.¹² Hal ini dapat diperoleh dari data hasil belajar siswa. Kriteria Ketuntasan Minimum di SD

¹⁰ Almira Amir, "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Matematika" *Jurnal Eksakta*, Volume 2, No.1, Tahun 2016, hlm. 35.

¹¹ Arif Firmansyah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya" 3, no. 1 (2006).

¹² Dimiyati Dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), Hlm



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Muhammadiyah Kampa Full Day School untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah 75. Jika siswa yang hasil belajarnya 75 maka bisa dinyatakan lulus atau baik. Jika siswa yang hasil belajarnya masih dibawah 75 maka hasil belajarnya masih cukup, atau kurang pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan pra riset yang dilakukan peneliti, diperoleh data hasil belajar siswa pada ulangan Pendidikan Agama Islam kelas VI di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School pada tabel berikut :

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Ulangan Pendidikan Agama Islam Siswa
Kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School Tahun 2024/2025

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AA	30	Kurang
2	AF	40	Kurang
3	AW	40	Kurang
4	A	90	Baik
5	DA	60	Cukup
6	FA	40	Kurang
7	FN	100	Baik
8	FP	40	Kurang
9	HI	80	Baik
10	IZ	100	Baik
11	IABM	100	Baik
12	IAN	90	Baik
13	JS	40	Kurang
14	LZN	90	Baik
15	LT	30	Kurang
16	LS	40	Kurang
17	MH	30	Kurang
18	NAR	40	Kurang
19	NM	80	Baik
20	RA	30	Kurang
21	RA	80	Baik
22	ST	70	Cukup
23	SS	100	Baik



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Nama	Nilai	Keterangan
24	SA	40	Kurang
25	SM	40	Kurang
26	SH	10	Kurang
27	WM	30	Kurang
28	WW	70	Cukup
29	YE	30	Kurang
30	ZA	40	Kurang
Total		$\frac{1.700}{30} = 56,66$	Belum mencapai KKM

Sumber: Buku Daftar Nilai Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School Tahun Pelajaran 2023/2024

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kualitas hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam diambil dari daftar nilai masih relatif rendah. Siswa yang mencapai nilai baik ada 10 siswa dengan presentase 33%, siswa yang mencapai nilai cukup dalam belajar ada 3 siswa dengan presentase 10%, sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang 17 siswa dengan presentase 57%. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang sulit dipahami, sehingga siswa kurang serius dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 08 Desember 2024 Ibu Islamiati menyampaikan guru Pendidikan Agama Islam sudah menggunakan media yang maksimal seperti media gambar, infokus, buku. Namun, siswa di kelas masih kurang antusias dan kurang aktif dalam belajar yang ditunjukkan dengan tidak banyak siswa yang bertanya kepada guru, banyak siswa yang bermain ketika melakukan presentasi tugas dan hanya beberapa siswa yang mampu melaporkan hasil tugas Pendidikan Agama Islam dengan jelas dan baik serta



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bisa menyimpulkan dengan benar.¹³

Diketahui bahwa keterampilan Pendidikan Agama Islam pada siswa sudah berada pada kategori baik, namun kenapa hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Boleh jadi, mesti melakukan inovasi pada bagian media pembelajaran. Secara teoritis, hasil belajar dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran interaktif yang melibatkan kognitif dan psikomotorik siswa.

Hasil penelitian Nursella menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut¹⁴.

Penelitian Harsiwi & Arini menunjukkan bahwa secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Siswa memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif (video swf)¹⁵. Penelitian Suriani tentang pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas V di SD INPRES BTN IKIP 1 Kota Makassar adalah signifikan¹⁶.

¹³ Islamiati (Guru Pendidikan Agama Islam), Wawancara Pribadi, 08 Desember 2024

¹⁴ Nursella, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD."

¹⁵ Harsiwi and Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar."

¹⁶ Suriani, Nasrah, and Nasharuddin, "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Inpres BTN IKIP 1."



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan demikian berdasarkan hasil wawancara hal yang menjadi hambatan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School adalah karena kurangnya inovasi pada media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga siswa tidak antusias dalam proses belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti: video pembelajaran ataupun *Powerpoint* diharapkan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun alasan peneliti lebih memilih media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint karena *PowerPoint* merupakan perangkat lunak yang sangat familiar, baik guru maupun siswa. Kemudahan dalam penggunaan antarmukanya memungkinkan pembuatan media interaktif yang relatif cepat tanpa memerlukan keahlian pemrograman khusus. Selain itu, *PowerPoint* memungkinkan pengintegrasian berbagai elemen visual seperti gambar, grafik, video, dan animasi. Hal ini dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan membantu siswa dalam memvisualisasikan konsep yang abstrak.

SD Muhammadiyah Kampa *Full Day School* sebagai lembaga pendidikan Islam yang menerapkan konsep pembelajaran penuh waktu (*full day school*), memiliki potensi besar dalam mengembangkan inovasi pembelajaran, termasuk penerapan media interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dari uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School”**.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan bervariasi.
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa masih rendah dan nilai rata-rata ujian siswa belum mencapai nilai KKM.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagaimana diuraikan di atas peneliti memberikan batasan masalah pada penelitian ini, yaitu pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School?



E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi variabel terdiri dari dua variabel yaitu variabel terikat (*dependent variabel*) dan variabel bebas (*independent variabel*). Variabel terikat yaitu nilainya tidak tergantung pada variabel lain. Adapun yang menjadi variabel terikat yaitu hasil belajar siswa sedangkan variabel bebasnya penggunaan media pembelajaran interaktif :

1. Media pembelajaran interaktif

Media Pembelajaran Interaktif adalah media presentasi yang didalamnya terdapat hiperteks, hipermedia, sumber daya multimedia, sumber daya berbasis web dan televisi cerdas. Media ini pada dasarnya media linear yang disampaikan dalam lingkungan yang terbuka dan dikendalikan oleh pengguna, baik menggunakan disk atau melalui jaringan.

Media pembelajaran interaktif adalah *PowerPoint* interaktif yang memuat video pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif yaitu: mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, aspek afektif,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan aspek psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dalam aspek kognitif yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta serta hasil yang diperoleh siswa dalam menjawab soal-soal Pendidikan Agama Islam yang disiapkan peneliti dan hasilnya akan dihitung dengan skor/nilai siswa.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh penulis ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah ilmu pengetahuan dan pendidikan tentang bagaimana cara membuat kurikulum yang dapat membuat siswa dapat memahami pelajaran dengan cepat dan dengan waktu yang singkat. Selain itu, agar dapat menerapkan metode pengajaran yang menekankan pada partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, dengan melibatkan komunikasi dua arah antara siswa dan guru, serta antar siswa
- b. Hasil penulisan dapat dijadikan sumber informasi atau masukan kepada pengajar (guru) dalam mengajar khususnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi guru

Dapat membantu dan meningkatkan pengetahuan guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, keterampilan dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan atau solusi untuk mengetahui hambatan dan kelemahan penyelenggaraan pembelajaran yang dihadapi di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan guna mendukung pengetahuan untuk menjadi profesional dalam menggunakan media pembelajaran yang tepat.

H. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

H_a = Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini terdiri dari lima bab yang terdiri dari sub bab dengan rincian sebagai berikut:

Bab I menjelaskan pendahuluan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II menjelaskan tentang landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III mengkaji tentang metodologi penelitian yang terdiri dari waktu dan lokasi penelitian, jenis penelitian, subjek penelitian, siklus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV : mengkaji mengenai gambaran umum dari penelitian dan pembahasan hasil penelitian yang akan dilakukan di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

BAB V: mengkaji mengenai hasil kesimpulan dari penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti dan memberikan saran untuk dijadikan acuan bagi peneliti lain.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari kata “hasil “ dan “belajar”, hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb.) oleh usaha, sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dimiyati dan Mudjiono berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar.

Tingkat perkembangan tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Bundu mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor¹⁷.

¹⁷ Muakhirin, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd.”



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar¹⁸. Sebagai salah satu patokan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran, hasil belajar merefleksikan hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan¹⁹. Hasil belajar pun adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran siswa dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya²⁰

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang menggabungkan perspektif intelektual, emosional, dan psikomotorik.²¹ Seseorang yang dikatakan belajar harus mengalami perubahan perilaku. Perubahan tingkah laku dirasakan karena belajar. Perubahan perilaku biasanya dikomunikasikan sebagai peningkatan kapasitas yang dicapai siswa selama proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku karena belajar

¹⁸ Dimiyati and Mudjiono, "Belajar Dan Pembelajaran."

¹⁹ Kpolovie, Joe, and Okoto, "Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School."

²⁰ Ricardo and Meilani, "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa."

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 45.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyentuh perubahan yang penuh dengan sudut pandang perasaan.

Senda dengan yang dikatakan²², menurutnya Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dari yang tidak bisa menjadi bisa dari yang belum tahu menjadi tahu. Misalnya: siswa mampu menirukan beberapa kalimat, mengumpulkan perbendaharaan kata, menghafalkan lagu, menghitung dan mengerjakan soal-soal matematika dan perubahan nilai sikap menghargai.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Selama pelaksanaan belajar, masalah belajar yang berpengaruh terhadap pencapaian belajar seringkali berkaitan dengan sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, mengolah bahan ajar, kebiasaan belajar, faktor guru, lingkungan sosial serta sarana dan prasaran²³

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar diukur tergantung pada ujian pendidikan.²⁴ Hasil belajar merupakan tolak ukur dari suatu pendidikan. Pendidikan dikatakan berhasil apabila siswa memperoleh hasil belajar

²² Warti (2016)

²³ Huda, "Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

²⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 46.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang baik, begitu pula apabila hasil belajar siswa rendah maka dapat dikatakan bahwa proses pendidikan belum berhasil.²⁵ Hasil belajar perlu dievaluasi untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai. Syaiful Bahri Djahmarah membagi 3 macam hasil belajar yaitu: keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian dan ikap dan cita-cita.²⁶

Menurut Soekamto dan kosasih hasil belajar dapat diukur dengan jalan pengamatan langsung serta penelitian tingkah laku peserta didik pada waktu proses belajar berlangsung, memberikan tes pada peserta didik sesudah mengikuti pelajaran penelitian beberapa waktu sesudah selesai, misalnya penilaian dari keberhasilan peserta didik dalam pekerjaan rumah dan kehidupan kelak.

Hasil belajar dapat berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil ulangan harian (tes formatif), nilai ulangan tengah semester (sub tes sumatif) dan ulangan semester (tes sumatif). Dengan demikian, jelaslah bahwa untuk mengetahui apakah peserta didik berhasil dalam belajarnya maka dapat dilihat dari nilai nilai hasil belajarnya, biasanya nilai dilihat dari dalam buku laporan pendidikan.

²⁵ Lili Nur Indah Sari, "Pengaruh Kecerdasan Logis-Matematis Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VII Di MTSN 2 Padangsidempuan" *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, Volume 7, No.1, Juni 2019, hlm. 74.

²⁶ Syaiful Bahri Djahmarah, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hlm. 109.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hal ini berarti dengan belajar seseorang dapat mengubah perilakunya dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dengan belajar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap tertentu. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dinyatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari belajar.

Hasil belajar merujuk pada tingkat penguasaan kompetensi yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Kompetensi ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah menyelesaikan suatu unit pembelajaran, mata pelajaran, atau bahkan jenjang pendidikan. Secara sederhana, hasil belajar adalah apa yang siswa ketahui, pahami, dan dapat lakukan setelah belajar. Ini merupakan indikator keberhasilan proses pembelajaran.

b. Aspek-aspek Hasil Belajar

Hasil belajar tidak hanya terbatas pada aspek kognitif (pengetahuan dan pemahaman), tetapi juga mencakup aspek-aspek lain:

- 1) Kognitif (*Cognitive*): Berkaitan dengan kemampuan intelektual dan proses berpikir siswa. Ini mencakup:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Pengetahuan (*Knowledge*): Kemampuan mengingat dan mengenali informasi faktual, konsep, dan prinsip.
 - b) Pemahaman (*Comprehension*): Kemampuan menginterpretasikan, menerjemahkan, dan merangkum informasi.
 - c) Penerapan (*Application*): Kemampuan menggunakan pengetahuan dan pemahaman dalam situasi konkret.
 - d) Analisis (*Analysis*): Kemampuan memecah informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mengidentifikasi hubungan antar bagian.
 - e) Sintesis (*Synthesis*): Kemampuan menggabungkan berbagai elemen atau informasi untuk menciptakan sesuatu yang baru.
 - f) Evaluasi (*Evaluation*): Kemampuan membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Afektif (*Affective*): Berkaitan dengan sikap, nilai, minat, emosi, dan karakter siswa. Ini mencakup:
 - a) Penerimaan (*Receiving*): Kesiediaan untuk memperhatikan suatu fenomena atau stimulus.
 - b) Respons (*Responding*): Berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Penghargaan (*Valuing*): Memberikan nilai atau arti terhadap suatu objek, fenomena, atau perilaku.
 - d) Pengorganisasian (*Organization*): Mengintegrasikan nilai-nilai yang berbeda dan menempatkannya dalam suatu sistem nilai yang konsisten.
 - e) Karakterisasi (*Characterization*): Memiliki sistem nilai yang telah tertanam dan mempengaruhi pola perilaku.
- 3) Psikomotor (*Psychomotor*): Berkaitan dengan keterampilan fisik atau motorik siswa. Ini mencakup:
- a) Persepsi (*Perception*): Kemampuan menggunakan indra untuk menjadi petunjuk dalam melakukan aktivitas motorik.
 - b) Kesiapan (*Set*): Kesiapan mental, fisik, dan emosional untuk melakukan suatu gerakan.
 - c) Respons Terpimpin (*Guided Response*): Tahap awal dalam mempelajari keterampilan kompleks dengan meniru atau mengikuti instruksi.
 - d) Mekanisme (*Mechanism*): Pembiasaan gerakan yang sudah dikuasai sehingga dapat dilakukan dengan percaya diri dan mahir.
 - e) Respons Kompleks (*Complex Overt Response*): Melakukan gerakan kompleks dengan lancar, tepat, dan efisien.
 - f) Adaptasi (*Adaptation*): Kemampuan memodifikasi pola gerakan sesuai dengan kebutuhan atau situasi baru.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- g) Orisinalitas (*Origination*): Menciptakan pola gerakan baru yang sesuai dengan situasi atau masalah tertentu.

c. Macam Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa, dan sisi guru. Dari siswa hasil belajar yaitu tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif dan psikomotor.

- 1) Ranah Kognitif Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek :
 - a) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan mengingat dan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
 - b) Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
 - c) Penerapan (*application*), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
 - d) Analisis, adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
 - e) Sintesis, adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian kedalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.

- f) Evaluasi, adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan kriteria tertentu.
- 2) Ranah Afektif Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu :
 - a) Penerimaan, adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
 - b) Merespons, ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
 - c) Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek.
 - d) Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
 - e) Karakterisasi nilai, adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.
- 3) Ranah Psikomotor Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau skill

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

seseorang. Ranah psikomotor meliputi 6 aspek, yaitu :

- a) Persepsi, merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
- b) Kesiapan, berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.
- c) Meniru, adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakangerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
- d) Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
- e) Menyesuaikan, adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.
- f) Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berekreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.

d. Manfaat Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau metode berbasis teknologi atau non-teknologi yang melibatkan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar. Berikut adalah pembahasan terkait pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Meningkatkan Pemahaman Konsep

Media interaktif, seperti video, simulasi, atau game edukasi, membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan mendalam. Informasi yang disajikan dalam bentuk visual, auditori, dan kinestetik membuat pembelajaran lebih menarik.

2) Meningkatkan Motivasi Belajar

Penggunaan media interaktif menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif. Hal ini secara langsung memengaruhi motivasi belajar siswa.

3) Mendukung Gaya Belajar Beragam

Media pembelajaran interaktif mendukung berbagai gaya belajar, seperti visual (gambar, video), auditori (suara, musik), dan kinestetik (simulasi, aktivitas interaktif).

4) Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif, seperti kuis, animasi, dan simulasi. Ini meningkatkan daya ingat dan keterampilan berpikir kritis.

5) Memberikan Umpan Balik Langsung

Media interaktif seperti aplikasi atau software edukasi sering menyediakan umpan balik langsung melalui skor, evaluasi otomatis, atau bimbingan. Hal ini membantu siswa mengetahui tingkat pemahaman mereka.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri

Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa belajar secara mandiri, kapan saja dan di mana saja. Ini meningkatkan kemampuan belajar mereka secara individu.

e. Komponen / Domain Penilaian Autentik

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar kemampuan yang dimiliki siswa telah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Nana Sudjana dalam Bloom hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik:

- 1) Ranah kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.
- 2) Ranah afektif, yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban, penelitian, organisasi dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu berkenaan dengan hasil keterampilan dan kemampuan yang bertindak.

Ranah kognitif yang telah dijelaskan di atas dapat diuraikan lagi diantaranya sebagai berikut:

1) Mengingat

Mengingat adalah kemampuan memperoleh kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang untuk membandingkan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan informasi yang baru. Peserta didik mencari suatu informasi dalam memori jangka panjang yang identik dengan informasi yang baru diterima. Adapun proses kognitif pada kategori mengingat adalah mengingat kembali, menyebutkan, menyatakan, menuliskan.

2) Memahami

Memahami merupakan kemampuan mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Peserta didik memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama mereka. Proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan

Mengaplikasikan adalah melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Peserta didik memerlukan latihan soal sehingga peserta didik terlatih untuk mengetahui prosedur apa yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi (ketika tugas hanya soal latihan) dan mengimplementasikan (ketika tugas merupakan masalah).

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4) Menganalisis

Menganalisis adalah melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antarbagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya.

Kategori proses menganalisis meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria yang digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Kriteria ini ditentukan oleh siswa. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen jadi keseluruhan yang koheren. Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta yaitu meminta peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola yang tidak pernah ada sebelumnya. Mencipta berisikan tiga proses kognitif, yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat sederhana sampai tingkat yang kompleks, yaitu:

- 1) *Receiving/ attending*, yaitu kepekaan dalam menerima ransangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- 2) *Responding* atau jawaban, yaitu tanggapan yang diberikan oleh seseorang terhadap ransangan yang datang dari luar.
- 3) Penilaian yaitu terkait dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau ransangan yang terjadi dari luar.
- 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) Terakhir klasifikasi ranah afektif yaitu karakteristik nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Kemampuan fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan *interpretative*.

f. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam kegiatan sering mendengar bahkan mengalami sendiri dimana kita merasakan kesulitan menggali kembali hasil belajar yang sebelumnya sudah ditemukan atau kita ketahui. Suatu proses mengaktifkan kembali pesan yang tersimpan dinamakan menggali hasil belajar.

Kesulitan di dalam proses menggali pesan yang lama merupakan kendala di dalam proses pembelajaran karena siswa akan mengalami kesulitan untuk mengelola pesan baru yang memiliki keterkaitan dengan pesan lama yang telah diterima sebelumnya.

Dari hasil belajar di sekolah siswa tidak selalu baik, tetapi sering kali ada hal-hal yang bisa mengakibatkan kegagalan atau kemauan belajar yang biasanya disebut sebagai faktor. Secara umum, faktor yang mempengaruhi baik proses maupun hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kualitas hasil belajar. Sejak awal dikembangkan ilmu pengetahuan tentang perilaku manusia, banyak dibahas mengenai bagaimana mencapai hasil belajar yang efektif.

Hasil belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Berikut adalah beberapa faktor utama yang dapat meningkatkan hasil belajar:

1) Faktor Internal (Dari Dalam Diri Siswa)

- a) Motivasi Belajar: Semangat dan keinginan untuk belajar akan mendorong siswa untuk lebih tekun dan fokus.
- b) Minat: Ketertarikan terhadap suatu mata pelajaran atau bidang ilmu akan meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi.
- c) Kesehatan Fisik dan Mental: Tubuh yang sehat dan mental yang stabil memengaruhi daya konsentrasi dan daya ingat.
- d) Kecerdasan: Kecerdasan intelektual (IQ), emosional (EQ), dan spiritual (SQ) turut memengaruhi kemampuan belajar.
- e) Gaya Belajar: Pemahaman akan gaya belajar individu (visual, auditori, kinestetik) dapat meningkatkan efektivitas belajar.

2) Faktor Eksternal (Lingkungan Belajar)

- a) Keluarga: Dukungan dari keluarga, seperti perhatian orang tua dan suasana rumah yang kondusif, dapat meningkatkan semangat belajar.
- b) Sekolah: Kualitas pengajaran, fasilitas sekolah, dan lingkungan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mendukung proses belajar memengaruhi hasil belajar siswa.

- c) Guru: Metode pengajaran, kompetensi, dan kemampuan guru dalam membimbing siswa memiliki peran penting.
- d) Teman Sebaya: Lingkungan pertemanan yang positif dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.
- e) Sarana dan Prasarana: Akses ke buku, teknologi, dan fasilitas pendidikan lainnya mempermudah proses belajar.

3) Strategi dan Metode Belajar

- a) Manajemen Waktu: Kemampuan mengatur waktu belajar dan istirahat secara seimbang.
- b) Metode Belajar yang Efektif: Penggunaan metode yang sesuai, seperti diskusi kelompok, praktik langsung, atau pembelajaran berbasis proyek.
- c) Pemanfaatan Teknologi: Penggunaan alat bantu belajar seperti video pembelajaran, aplikasi edukasi, atau e-learning.

4) Faktor Lingkungan Sosial

- a) Budaya Belajar: Lingkungan yang menghargai pendidikan akan mendorong siswa untuk berprestasi.
- b) Komunitas Belajar: Bergabung dengan komunitas yang mendukung pendidikan akan meningkatkan motivasi dan keterampilan.

Dengan memperhatikan dan mengoptimalkan faktor-faktor ini,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hasil belajar siswa dapat meningkat secara signifikan.

Pakar psikologi mengidentifisiakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Dengan yang diketahuinya faktor terhadap hasil belajar, para pelaksana maupun pelaku kegiatan belajar dapat memberi intervensi positif untuk meningkatkan hasil belajar. Secara implisit ada dua faktor yang mempengaruhi belajar anak, yaitu faktor internal dan eksternal.

- 1) Faktor internal meliputi faktor fisiologis, yaitu kondisi jasmani dan keadaan fisiologis. Faktor fisiokologis sangat menunjang aktivitas belajar. Faktor fisiologis, yaitu yang mendorong atau memotivasi belajar diantaranya:
 - a) Ada keinginan untuk tahu
 - b) Agar mendapat simpati dari orang lain
 - c) Untuk memperbaiki kegagalan
 - d) Untuk mendapatkan rasa sesama
- 2) Faktor eskternal adalah faktor yang berasal dari luar peserta didik, dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu lingkungan sosial dan non sosial.

2. Media Interaktif

Media interaktif merupakan alat bantu pembelajaran yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran. Menurut Arsyad (2011), media interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna dapat mengontrol dan memberikan respon terhadap materi yang ditampilkan, baik berupa suara, gambar, video, maupun animasi. Media ini biasanya menggunakan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau layar sentuh, serta software edukatif yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif.

Media interaktif bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Beberapa contoh media interaktif adalah: aplikasi pembelajaran berbasis Android, video interaktif, atau program multimedia yang dirancang khusus untuk pelajaran tertentu.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.²⁷ Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pada pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.

Media pembelajaran adalah perantara atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Di dalam proses belajar mengajar, komunikasi dua arah yang seimbang sangat diperlukan, karena dapat

²⁷ Dian Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama*. (Jogjakarta: DIVA Press, 2011), hlm.13.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperlancar interaksi belajar. Bahkan dalam usaha guru untuk mengembangkan kreatifitas siswa, kecenderungan mengajak siswa aktif sebagai komunikator akan lebih berhasil.

Media pembelajaran menurut John Renold Siregar adalah salah satu unsur yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan proses kegiatan pembelajaran dalam keseluruhan program dan jenjang, sehingga kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik yang professional²⁸.

Menurut Munandi yang menjelaskan mengenai fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sumber belajar. Seorang guru merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan sesuai dengan indikator yang telah dibuat dan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memenuhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga guru dalam pembelajaran secara daring ini harus mampu membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dibuat guru juga harus berinovasi dan juga kreatif serta aktif atau interaktif, dengan demikian guru harus membuat mampu media pembelajaran secara interaktif²⁹. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajaran.

²⁸ Bahar et al., "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar."

²⁹ Hardiyanti, Pardimin, and Nyoman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk."



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajaran dalam memberikan tanggapan dan umpan balik.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.³⁰ Media pembelajaran adalah segala sesuatu digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Karim, media pembelajaran adalah suatu perantara yang menghubungkan si penyampai pesan dengan si penerima pesan, dalam hal ini pesan berupa materi pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan dalam hal yang berhubungan dengan program pendidikan. Menurut Wibawa media adalah semua saluran pesan yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain yang tidak ada dihadapannya.

Jadi media menunjukkan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat penerima pesan.

³⁰ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran cetakan ke – 14* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.3.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dengan kata lain medium (jamak, media) merupakan perantara komunikasi yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi film, televisi, diagram, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahanbahan cetakan, komputer, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi materi yang akan disampaikan mempunyai tujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran, maka media itu disebut media pembelajaran ³¹

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar, jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media Berbasis Manusia. Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.
- 2) Media Berbasis Cetakan. Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

³¹ Wibawa Basuki, (2010). Media Pengajaran. Jakarta: Depdikbud Ditjen Dikti PPTK



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Media Berbasis visual. Media berbasis visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
- 4) Media Berbasis Audiovisual. Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.
- 5) Media Berbasis Komputer. Komputer memilih fungsi yang berbedabeda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagaimana manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI) mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Dari pendapat di atas mengenai jenis-jenis media pengajaran maka dapat disimpulkan bahwa media dapat dikategorikan menjadi: media visual, media audiovisual, media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audiovisual dan media berbasis komputer.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Qasim Riau

c. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Ariani, & Ashadi adalah “Membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik³²”

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik.
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik³³.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Hamalik dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengakibatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis

³² Lestari, Ariani, & Ashadi, “Pengaruh Pembelajaran Kimia Menggunakan Metode Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Team Assisted Individualization (Tai) Dilengkapi Media Animasi Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Semester Ganjil Smk Sakti Gemolong.”

³³ Rahmatia, Monawati, and Darnius, “Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh.”



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terhadap siswa³⁴. Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran, sebagai berikut:

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mengunggah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk

³⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali³⁵.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad mengatakan “Banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat”³⁶. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat

³⁵ Arsyad, “Media Pembelajaran (A. Rahman, Ed.).”

³⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- 3) Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu atau kelompok.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan³⁷.

Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audiovisual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses

³⁷ Arsyad, "Media Pembelajaran (A. Rahman, Ed.)."

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat berikut ini dapat terealisasi:

- 1) Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
- 2) Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
- 3) Menunjukkan hubungan antara mata pelajaran dan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 4) Membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa
- 5) Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- 6) Mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
- 7) Memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
- 8) Melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu konsep-konsep yang bermakna dapat dikembangkan.
- 9) Memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membantu generalisasi yang tepat.
- 10) Meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna³⁸.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh guru.

Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain

³⁸ Arsyad.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya³⁹.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

f. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

- 1) Ciri fiksatif (*fixative property*) yaitu ciri menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan

³⁹ Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merekonstruksikan suatu kejadian atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

- 2) Ciri manipulatif (*manipulative property*) yaitu transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif, seperti kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar timelapse recording.
- 3) Ciri distributif (*distributive property*) yaitu ciri tersebut dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu⁴⁰.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media secara umum dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari sumber kepada penerima. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran adalah alat, metode, atau materi yang digunakan oleh guru atau instruktur untuk memfasilitasi proses belajar mengajar dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

⁴⁰ Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Interaktif merujuk pada adanya timbal balik atau komunikasi dua arah antara pengguna (dalam hal ini siswa) dengan media. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran interaktif adalah jenis media pembelajaran yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui interaksi dua arah.

Jadi, media pembelajaran interaktif adalah Suatu alat, metode, atau materi pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan adanya partisipasi aktif dan timbal balik yang signifikan dari siswa selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dengan media, memberikan respons, menerima umpan balik, dan bahkan memengaruhi jalannya pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.⁴¹ Contohnya : *power point, macromedia flash adobe flash*. Media interaktif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *power point*. *Power point* adalah *software* yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, *Power point* interaktif aplikasi presentasi dalam

⁴¹ Muhammad Sabri dan Titin Setiawati, "Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Pada Anak Menggunakan Powerpoint Di Smk Panca Budi" Jurnal Abdimas Budi Darma, Volume 1, No.1, Agustus 2021, hlm. 20.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

komputer yang penggunaannya mudah.⁴²

Pembelajaran interaktif adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Berbeda dengan metode tradisional yang cenderung satu arah dari guru ke siswa, pembelajaran interaktif menekankan pada komunikasi dua arah dan partisipasi aktif siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Berikut adalah beberapa poin penting mengenai pembelajaran interaktif:

- 1) Keterlibatan Aktif Siswa: Siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga berpartisipasi melalui berbagai kegiatan.
- 2) Komunikasi Dua Arah: Terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa.
- 3) Berpusat pada Siswa: Pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa.
- 4) Variasi Metode dan Aktivitas: Menggunakan berbagai cara untuk menjaga minat dan keterlibatan siswa (diskusi, permainan, teknologi, studi kasus, proyek dan lain-lain).
- 5) Umpan Balik: Guru memberikan umpan balik yang berkelanjutan untuk membantu siswa memahami dan meningkatkan diri.
- 6) Suasana Kelas yang Dinamis: Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan mendorong rasa ingin tahu.

⁴² Ari Metalin Ika Puspita, dkk, "Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Volume 1, No.1, 2020, hlm. 50.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk *software* berbasis komputer yang dilengkapi dengan fitur materi pelajaran, simulasi dengan animasi interaktif untuk materi yang abstrak, soal tes yang disertai dengan jawaban, serta dibuat dengan kemudahan dalam mengoperasikannya. Media pembelajaran interaktif ini pada saat proses pembelajaran digunakan oleh siswa dan guru, pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlibat interaksi secara langsung dengan media pembelajaran yang digunakan^{43 44}.

Media pembelajaran interaktif menurut⁴⁵ dan⁴⁶ adalah suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran.

Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara siswa dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu

⁴³ Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

⁴⁴ Yanto, “Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik.”

⁴⁵ Prior et al., (2016)

⁴⁶ Kirschner & Karpinski, (2010)

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan yang lainnya.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi-materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkonkretkan hal yang bersifat abstrak kepada siswa akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya.

b. Penggunaan media pembelajaran interaktif

Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

1) Buka file ppt powerpoint interaktif

Tombol mulai digunakan untuk memulai program dan menuju ke bagian menu (petunjuk, materi, soal, rangkuman)

2) Tombol home untuk kembali ke halaman menu

3) Tombol panah kembali untuk ke halaman yang dituju

4) Tombol silang untuk mengakhiri program

5) Tombol panah ke kiri untuk kembali ke halaman sebelumnya

6) Tombol panah ke kanan untuk kembali ke halaman selanjutnya

7) Tombol emoticon bingung untuk masuk ke kunci jawaban tes.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.1
Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

c. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Interaktif

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, animasi maupun video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Menambah motivasi pembelajaran selama proses belajar mengajar hingga di dapat tujuan pembelajaran yang diinginkan
- 3) Sistem pembelajaran lebih interaktif
- 4) Mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekadar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.

Melatih pembelajaran (siswa) lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Kekurangan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 1) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- 2) Penggunaannya harus pada perangkat PC atau laptop.
- 3) Pendidik harus memiliki kemampuan untuk mengoperasikan program⁴⁷

d. Jenis- jenis Media Pembelajaran Interaktif

- 1) Digital: Aplikasi edukasi (misalnya, Kahoot, Quizizz), Platform e-learning (Google Classroom, Edmodo), Virtual Reality (VR) untuk simulasi pembelajaran, Video interaktif, Animasi dan simulasi berbasis komputer
- 2) Non-Digital: Alat peraga interaktif, Kartu aktivitas siswa, Game edukasi berbasis fisik.

e. Karakteristik utama media pembelajaran interaktif meliputi:

- 1) Adanya interaksi: Siswa dapat berinteraksi dengan media melalui berbagai cara, seperti mengklik, mengetik, berbicara, atau bergerak.
- 2) Adanya umpan balik (feedback): Media memberikan respons terhadap tindakan siswa, baik berupa informasi tambahan, koreksi, maupun konsekuensi dari pilihan mereka.

⁴⁷ Agus Widianto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang, Skripsi (Yogyakarta : Universitas Yogyakarta). hlm. 43.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Kontrol oleh pengguna: Siswa memiliki kendali terhadap sebagian atau seluruh jalannya pembelajaran, seperti memilih materi, kecepatan belajar, atau urutan kegiatan.
- 4) Kombinasi berbagai media: Media interaktif seringkali menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan simulasi untuk menyajikan informasi secara lebih menarik dan efektif.
- 5) Mendorong pembelajaran aktif: Media ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, bereksplorasi, dan membangun pemahaman mereka sendiri.

f. Manfaat Pembelajaran Interaktif

- 1) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa: Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam belajar.
- 2) Memperdalam Pemahaman Materi: Dengan berinteraksi langsung, siswa lebih mudah memahami dan mengingat konsep.
- 3) Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21: Melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.
- 4) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis: Mendorong siswa untuk menganalisis informasi, mengajukan pertanyaan, dan mencari solusi.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kerjasama: Melalui diskusi dan kerja kelompok, siswa belajar berinteraksi dan bekerja secara efektif dengan orang lain.
- 6) Meningkatkan Rasa Percaya Diri: Siswa merasa lebih dihargai dan terlibat, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka.
- 7) Pembelajaran Lebih Menyenangkan: Suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.
- 8) Mengakomodasi Beragam Gaya Belajar: Metode interaktif dapat mengakomodasi siswa dengan gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik.
- 9) Meningkatkan Retensi Informasi: Konsep yang disampaikan melalui interaksi dan berbagai media lebih mudah diingat.

Secara keseluruhan, pembelajaran interaktif menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, efektif, dan berpusat pada siswa, membantu mereka mengembangkan berbagai keterampilan penting untuk masa depan.

g. Urgensi Media pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar interaktif termasuk dalam multimedia. Multimedia adalah media yang dapat menyatukan dua unsur media atau lebih contohnya teks grafis gambar foto audio video dan animasi disatukan secara utuh. Semakin baik jika penyampaian multimedia yang berupa kata-kata dan grafik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

disampaikan secara bersamaan materi yang disampaikan menggunakan kata-kata yang tercetak pada layar monitor serta menyajikan sebagai percakapan dapat didengarkan melalui speaker sedangkan melalui grafik akan tercetak seperti gambar, bagan, peta atau foto, maupun grafik dinamis seperti animasi atau video atau istilah lainnya disebut dengan ilustrasi statis.⁴⁸.

Secara keseluruhan inti dari pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut:

- 1) Keterlibatan Aktif Siswa: Ini adalah kunci utama. Siswa tidak hanya mendengarkan guru, tetapi juga aktif berpikir, bertanya, berdiskusi, mencoba, dan menciptakan.
- 2) Komunikasi Dua Arah: Terjadi pertukaran ide dan informasi antara guru dan siswa, serta antar siswa. Ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan responsif.
- 3) Berpusat pada Siswa (*Student-Centered*): Pembelajaran dirancang untuk memenuhi kebutuhan, minat, dan gaya belajar siswa. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi.
- 4) Variasi Metode dan Aktivitas: Pembelajaran interaktif menggunakan beragam teknik seperti diskusi kelompok, permainan edukatif, studi kasus, proyek kolaboratif, penggunaan teknologi, presentasi siswa.

⁴⁸ Adheliia Anggraini, "Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Di Paud Makarima Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023." Skripsi (Surakarta: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta. hlm. 18.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5) Umpan Balik (*Feedback*): Guru memberikan umpan balik yang konstruktif dan berkelanjutan untuk membantu siswa memahami kemajuan mereka dan area yang perlu ditingkatkan.

6) Lingkungan Belajar yang Kolaboratif: Pembelajaran seringkali melibatkan kerja kelompok dan interaksi sosial, yang membantu siswa.

Pembelajaran interaktif dianggap penting karena beberapa hal diantaranya:

1) Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi: Siswa lebih tertarik dan termotivasi ketika mereka aktif terlibat dalam proses belajar. Ini mengurangi rasa bosan dan meningkatkan fokus.

2) Memperdalam Pemahaman Konsep: Dengan berinteraksi langsung dengan materi dan teman sebaya, siswa dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam dan tahan lama.

3) Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21: Pembelajaran interaktif melatih keterampilan penting seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

4) Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis: Siswa didorong untuk menganalisis informasi, mengajukan pertanyaan, dan mengevaluasi berbagai perspektif.

5) Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kerjasama: Melalui

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diskusi dan kerja kelompok, siswa belajar bagaimana menyampaikan ide mereka dengan jelas dan bekerja secara efektif dengan orang lain.

- 6) Membangun Rasa Percaya Diri: Ketika siswa merasa dihargai dan memiliki kesempatan untuk berkontribusi, rasa percaya diri mereka akan meningkat.
- 7) Pembelajaran yang Lebih Menyenangkan: Suasana kelas yang interaktif cenderung lebih hidup dan menarik, membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan.
- 8) Mengakomodasi Berbagai Gaya Belajar: Variasi metode dalam pembelajaran interaktif dapat mengakomodasi siswa dengan gaya belajar yang berbeda (visual, auditori, kinestetik).

3. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik, untuk mencapai tujuan pendidikan, yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Adapun pendidikan menurut Omar Mohammad Al-Toumy adalah usaha mengubah tingkah laku individu dalam kehidupan pribadinya, masyarakatnya, dan alam sekitarnya melalui proses pendidikan.

Dalam perspektif Islam, Pendidikan Islam adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dalam mengarahkan pertumbuhan dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

perkembangan anak didik menjadi dewasa sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Sementara Pendidikan Agama Islam menurut Ahmad D. Marimba adalah bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju terbentuknya kepribadian yang utama menurut ukuran-ukuran Islam.

Pendidikan Agama Islam adalah proses pembelajaran dan pengajaran yang bertujuan untuk membentuk manusia agar memiliki keimanan, ketaqwaan, dan akhlak mulia berdasarkan ajaran Islam. Pendidikan ini mencakup pemahaman, penghayatan, dan pengamalan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Lebih lanjut Zakiah Daratjat mendefinisikan Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar nantinya setelah selesai dari pendidikan dapat memahami apa yang terkandung didalam Islam secara keseluruhan, menghayati makna dan maksud serta tujuannya dan pada akhirnya dapat mengamalkannya serta menjadikan ajaran-ajaran agama Islam yang telah dianutnya itu sebagai pandangan keselamatan dunia dan akhiratnya kelak.

Sedangkan menurut Ibnu Hadjar, Pendidikan Agama Islam merupakan sebutan yang diberikan pada salah satu subyek mata

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dalam menyelesaikan pendidikannya pada tingkat tertentu. Dengan kata lain bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan satu jenis pendidikan yang didesain dan diberikan kepada siswa yang beragama Islam dalam rangka untuk mengembangkan keberagamaan Islam mereka, oleh karena itu Pendidikan Agama Islam ini lebih ditekankan pada nilai-nilai Islam untuk memberi warna pada kualifikasi lulusan.

Pada hakekatnya Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses kegiatan pembinaan atau mendidik kepada anak atau peserta didik untuk mencapai kedewasaan kepribadian yang sesuai dengan ajaran atau tuntunan muslim yaitu berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasanya Pendidikan Agama Islam di sekolah adalah suatu proses pendewasaan peserta didik agar menjadi manusia yang sempurna sesuai dengan ajaran atau tuntunan agama Islam serta upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, dan mengimani ajaran agama Islam, serta mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Bab II Pasal 3, yang berbunyi: “Tujuan pendidikan nasional ialah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Tujuan menjadi faktor utama yang dibutuhkan dalam proses Pendidikan Agama Islam. Tujuan ialah suatu yang diharapkan tercapainya setelah sesuatu usaha atau kegiatan selesai. Menurut Zakiah Daradjat, tujuan Pendidikan Agama Islam memiliki tiga aspek yaitu aspek iman, ilmu dan amal, yang pada dasarnya berisi:

- 1) Menumbuhkan suburkan dan mengembangkan serta membentuk sifat positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dengan harapan menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT taat kepada perintah Allah SWT dan Rosul-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan agama dengan tujuan untuk membentuk pribadi yang berakhlak mulia, yang bertakwa kepada Allah SWT, sesuai dengan ajaran agama Islam dan mempunyai keyakinan yang mantab kepada Allah SWT.
- 3) Menumbuhkan dan membina ketrampilan beragama dalam semua lapangan dan kehidupan serta dapat memahami dan menghayati

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ajaran Islam secara mendalam dan bersifat menyeluruh, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman hidup.

Dalam merumuskan tujuan-tujuan diatas, kiranya perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Harus memenuhi situasi masyarakat Indonesia sekarang dan yang akan datang
- 2) Memenuhi hakiki masyarakat
- 3) Bersesuaian dengan pancasila dan undang-undang 1945
- 4) Menunjang tujuan yang secara hirarki kepada diatasnya.

Menurut Arifin tujuan pendidikan Islam adalah merealisasikan manusia muslim yang beriman dan bertaqwa serta berilmu pengetahuan yang mampu mengabdikan dirinya kepada Khaliqnya dengan sikap dan kepribadian yang merujuk kepada penyerahan diri kepada-Nya dalam segala aspek kehidupan, duniawiah dan ukhrawiah.

Sementara Hamdani Hamid mengungkapkan bahwa secara umum Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT. Serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi,

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.

Sedangkan Ahmad D. Marimba mengemukakan dua macam tujuan pendidikan yaitu tujuan sementara dan akhir. Tujuan sementara pendidikan agama Islam yaitu tercapainya tingkat kedewasaan baik jasmaniah maupun rohaniah. Adapun tujuan akhir pendidikan agama Islam yaitu terwujudnya kepribadian muslim yaitu kepribadian yang mencerminkan ajaran Islam. Tujuan Pendidikan Agama Islam secara umum yaitu:

- 1) Membentuk manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.
- 2) Membekali peserta didik dengan pengetahuan dan pemahaman tentang ajaran Islam.
- 3) Mendorong peserta didik untuk mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat.
- 4) Membangun kesadaran akan pentingnya toleransi dan kerukunan antarumat beragama.

c. Metode Pendidikan Agama Islam

Menurut Muhammad Qutb, teknik-teknik pendidikan dapat dilakukan melalui: teladan, kebiasaan, nasehat dan motivasi, pengawasan dan hukuman. Adapun uraian penjelasannya adalah sebagai berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Teladan

Suri teladan mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pendidikan dan dalam kehidupan manusia sendiri. Secara psikologis anak memang suka meniru, tidak saja yang baik, yang jelekpun ditirunya. Disamping itu manusia memang memerlukan tokoh teladan dalam hidupnya. Murid cenderung meneladani pendidiknya, ummat meneladani Nabi dan Nabi meneladani al-Qur'an.

2) Pembiasaan

Pembiasaan sebenarnya adalah sesuatu yang diamalkan berintikan dengan pengalaman dan pengulangan. Jika guru setiap masuk kelas mengucapkan salam, itu sudah dapat dianggap sebagai usaha membiasakan. Bila murid masuk kelas tidak mengucapkan salam, maka guru mengingatkan agar bila masuk ruangan hendaklah mengucapkan salam, ini juga salah satu cara membiasakan.

Islam mempergunakan kebiasaan itu sebagai salah satu teknik pendidikan. Lalu ia mengubah seluruh sifatsifat yang baik menjadi kebiasaan, sehingga jiwa dapat menunaikan kebiasaan itu tanpa terlalu payah dan tanpa banyak menemukan kesulitan.

3) Nasehat dan motivasi

Di dalam jiwa terdapat pembawaan untuk terpengaruh oleh kata-kata yang didengar. Pembawaan itu biasanya tidak tetap, dan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

oleh karena itu kata-kata harus diulang-ulang. Dalam pendidikan, nasehat saja tidak cukup bila tidak dibarengi dengan teladan dan perantara yang memungkinkan teladan itu diikuti dan diteladani.

Nasehat yang jelas dan dapat dipegangi adalah nasehat yang dapat menggantung perasaan dan tidak membiarkan perasaan itu jatuh ke dasar bawah dan mati tak bergerak. Untuk memperkuat nasehat pada anak, dapat diberikan motivasi untuk mengerjakan kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

Agar nasehat dan motivasi dapat lebih meyakinkan hati anak, maka yang memberi nasehat dan motivasi harus merasa terlibat dalam isi nasehat tersebut, merasa prihatin terhadap yang dinasehati, dilakukan dengan ikhlas dan berulang-ulang.

4) Pengawasan

Pengawasan itu penting sekali dalam mendidik anak-anak, tanpa pengawasan berarti membiarkan anak berbuat sekehendaknya. Anak tidak akan dapat membedakan yang baik dan yang buruk, tidak mengetahui mana yang seharusnya dihindari dan mana yang boleh dan harus dilaksanakan, mana yang membahayakan dan mana yang tidak.

Anak yang dibiarkan tumbuh sendiri menurut alamnya, akan menjadi manusia yang hidup menurut nafsunya saja.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kemungkinan anak itu akan menjadi tidak patuh dan tidak mengetahui kearah mana tujuan hidup yang sebenarnya.

5) Hukuman

Hukuman dalam proses pendidikan adalah penderitaan yang diberikan atau ditimbulkan dengan sengaja oleh seseorang (orang tua, guru dan sebagainya) sesudah terjadi suatu pelanggaran, kejahatan atau kesalahan. Sebagai alat pendidikan, hukuman hendaklah:

- a) Senantiasa merupakan jawaban atas suatu pelanggaran
- b) Sedikit banyaknya bersifat tidak menyenangkan
- c) Bertujuan kearah perbaikan.

Dalam pelaksanaannya hukuman dapat diberikan pada tingkat yang berbeda-beda. Ada orang yang sudah cukup baginya isyarat dari kejauhan hatinya sudah bergetar dan perasaannya sudah kecut dan akan memperbaiki kesalahannya. Tetapi ada pula orang yang hanya bisa tergerak oleh marah yang jelas dan keras, bahkan ada pula orang yang harus merasakan sengatan hukuman itu lebih dahulu pada kulitnya untuk bisa kembali baik.

Dalam menghukum anak, kiranya perlu memperhatikan hal-hal berikut:

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a) Menghukum dilakukan jika sudah tidak ada jalan lain untuk memperbaiki kesalahannya.
- b) Menghindari tindakan mengancam dan menakutnakti.
- c) Dalam menghukum hendaklah dengan perasaan halus, dengan sadar dan sudah diperhitungkan sebelumnya.
- d) Dalam menghukum hendaklah dengan sikap yang adil, sesuai proporsi kesalahannya.
- e) Hukuman yang diberikan hendaknya dapat menimbulkan rasa tanggung jawab pada anak serta bersifat memperbaiki kelakuan dan moral anak

d. Kurikulum Pendidikan Agama Islam

Istilah kurikulum awal munculnya digunakan dalam dunia olah raga pada zaman Yunani kuno. Curriculum dalam bahasa Yunani berasal dari kata curir yang berarti “pelari” dan curere yang berarti “tempat berpacu”.

Curriculum diartikan “jarak” yang harus “ditempuh” oleh pelari. Mengambil makna yang terkandung dari rumusan masalah di atas, kurikulum dalam pendidikan diartikan sebagai sejumlah mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik untuk memperoleh ijazah.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan menurut pendapat yang lain, sebagaimana pendapat para pakar pendidikan seperti Hilda Taba, Saylor dan Alexander, Smith, yang dikutip Hamdani Hamid mendefinisikan, Hilda Taba, kurikulum adalah “a plan for learning”. Definisi ini sangat sempit, karena hanya menekankan pada rencana pembelajaran saja.

Definisi yang agak luas dikemukakan oleh Saylor dan Alexander: “*the total effort of the school to achieving about desired outcomes in shool and out of school situation*”. Definisi ini dikatakan agak luas, karena mencakup semua usaha yang dilakukan sekolah untuk mencapai tujuan yang diinginkan baik pada situasi didalam maupun diluar sekolah. Definisi yang lebih luas, dikemukakan oleh Smith: “*a squence of potential experiences of disciplining children and youth in group ways of thinking and acting*”. Dikatakan luas, karena Smith lebih menekankan pada aspek sosial dalam kurikulum yakni mendidik peserta didik bagaimana cara berfikir dan berbuat untuk menjadi anggota masyarakat.

Kurikulum diartikan secara lebih luas, sebagaimana rumusan Nana Syaodih Sukmadinata kemukakan dalam buku pengembangan kurikulum dan praktek. Dia merumuskan tentang kurikulum menjadi tiga konsep.

Pertama, kurikulum sebagai substansi, artinya kurikulum dipandang sebagai rencana kegiatan belajar bagi peserta didik di

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sekolah, atau sebagai perangkat tujuan yang ingin dicapai. Kurikulum ini merupakan dokumen yang berisi rumusan tentang tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, jadwal, dan evaluasi. Kurikulum ini digambarkan sebagai dokumen tertulis mengenai hasil persetujuan bersama antara para penyusun kurikulum dan pemegang kebijaksanaan pendidikan dengan masyarakat.

Kedua, kurikulum sebagai sistem, artinya kurikulum merupakan bagian sistem persekolahan, sistem pendidikan, dan sistem masyarakat. Sistem kurikulum mencakup struktur personalia, dan prosedur kerja bagaimana cara menyusun suatu kurikulum, melaksanakan, mengevaluasi, dan menyempurnakannya. Hasil sistem kurikulum yaitu tersusnya kurikulum, dan fungsi dari sistem kurikulum adalah bagaimana memelihara kurikulum agar tetap dinamis.

Ketiga, kurikulum sebagai bidang studi, artinya kurikulum merupakan bidang kajian para ahli kurikulum dan ahli pendidikan dan pengajaran. Tujuan kurikulum sebagai bidang studi adalah mengembangkan ilmu tentang kurikulum dan sistem kurikulum. Mereka yang mendalami bidang kurikulum mempelajari konsep-konsep dasar kurikulum. Melalui studi kepustakaan dan berbagai kegiatan penelitian dan percobaan, mereka menemukan hal-hal baru yang dapat memperkaya dan memperkuat bidang studi kurikulum.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Di pihak lain, kurikulum diartikan sebagai rencana pembelajaran di sekolah yang sering dikanal sebagai pandangan tradisional. Dengan pandangan tersebut, belajar di sekolah seolah-olah hanya membaca buku teks yang sudah ditentukan sebagai sumber bahan pelajaran. Kurikulum menurut pandangan ini membagi kegiatan belajar ke dalam kegiatan kurikulum (*intra curricular*), penyertaan kurikulum (*co-curricular*), dan diluar kurikulum (*extra curricular*).

Adapun menurut pandangan modern, kurikulum bukan hanya rencana pembelajaran, melainkan suatu realitas yang terjadi dalam proses pendidikan di sekolah, kelas, luar kelas, pergaulan siswa dan lainnya yang diorganisasikan oleh sekolah.

Sedangkan kurikulum Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah berfungsi untuk:

- a) Menanamkan nilai ajaran Islam sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- b) Mengembangkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT. Serta berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal, sesuai dengan tingkatan perkembangan yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c) Menyesuaian mental peserta terhadap lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d) Memperbaiki kesalahan, kekurangan dan kelamahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e) Mencegah peserta didik dari hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia seutuhnya.
- f) Mengajarakan tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir nyata), sistem dan fungsionalnya.
- g) Menyalurkan peserta didik yang memiliki bakat khususnya di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk diri sendiri dan bagi orang lain.

e. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam:

Ramayulis dalam bukunya metodologi Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa orientasi pendidikan agama Islam diarahkan kepada tiga ranah (domain) yang meliputi: ranah kognitif, afektif dan psikomotoris. Ketiga ranah tersebut mempunyai garapan

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

masing-masing penilaian dalam pendidikan agama Islam, yakni nilai-nilai yang akan diinternalisasikan itu meliputi nilai Alqur'an, akidah, syariah, akhlak, dan tarikh.

Ruang lingkup PAI di sekolah umum meliputi aspek-aspek yaitu: Al-Qur'an dan Hadis, Aqidah Akhlak, Fikih dan Tarikh Kebudayaan Islam. Berikutnya PAI dilaksanakan sesuai dengan tingkat perkembangan fisik dan psikologis peserta didik serta menekankan keseimbangan, keselarasan dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah dengan alam sekitarnya.

Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti mencakup aspek yang sangat luas, yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif dan aspek psikomotorik.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam adalah untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara: (1) hubungan manusia dengan Allah SWT; (2) hubungan manusia dengan dirinya sendiri; (3) hubungan manusia dengan sesama manusia; (4) dan hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara empat hubungan yang telah disebut di atas, tercakup dalam pengelompokkan kompetensi dasar kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam beberapa materi pelajaran baik Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan. Adapun materi atau mata pelajaran tersebut adalah :

- 1) Al-Quran Hadis; menekankan pada kemampuan membaca, menulis dan menterjemahkan dengan baik dan benar.
- 2) Aqidah atau keimanan; menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan, serta menghayati dan mengamalkan nilai nilai asmaul husna sesuai dengan kemampuan peserta didik;
- 3) Akhlak; menekankan pada pengalaman sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela;
- 4) Fiqih/ibadah; menekankan pada acara melakukan ibadah dan mu'amalah yang baik dan benar; dan
- 5) Tarikh dan Kebudayaan Islam; menekankan pada kemampuan mengambil pelajaran (ibrah) dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim yang berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, untuk melestarikan dan mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam untuk mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan antara empat hubungan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yaitu hubungan manusia dengan Allah SWT, dirinya sendiri, sesama manusia, dan makhluk lain serta lingkungan alamnya.

Pendidikan Agama Islam tercakup dalam pengelompokan kompetensi dasar kurikulum PAI dan Budi Pekerti yang tersusun dalam beberapa materi pelajaran baik Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan yang meliputi Al-Qur'an Hadis, Aqidah, Akhlak, Fiqih, serta Tarikh dan Kebudayaan Islam.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat penelitian ini, maka peneliti terlebih dahulu melihat gambaran dari penelitian terdahulu. Beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan judul penelitian ini yaitu:

1. Penelitian dilakukan oleh M. Aldo Try Sakti Bimantara yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas V SD Negeri 24 Seluma. yaitu $t_{hitung} = 6,7079$ dan $t_{tabel} = 2,024$. Karena $t_{hitung} = 6,7079 > t_{tabel} = 2,024$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima⁴⁹. Persamaan penelitian M. Aldo Try Sakti Bimantara dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran terhadap hasil

⁴⁹ Bimantara, *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD NEgeri 24 Seluma*.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian M. Aldo Try Saktti Bimantara melakukan penelitian di Kelas V SD Negeri 24 Seluma menggunakan media animasi. Sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School menggunakan *Powerpoint* interaktif.

2. Penelitian dilakukan oleh Sri Rahmadani menyebutkan bahwa terdapat pengaruh multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. Pengaruh tersebut dapat dilihat dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(0,23 > 0,05)$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.⁵⁰ Persamaan penelitian Sri Rahmadani dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang media pembelajaran terhadap hasil belajar. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian Sri Rahmadani melakukan penelitian di Kelas VI SMP Percut Sei Tuan dengan menggunakan media *Powerpoint* sedangkan penelitian ini dilakukan di kelas VI SMP Negeri 1 Angkola Timur dengan menggunakan *Powerpoint* interaktif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Artauli Ling Ling Wei Sitohang dan Jumaria Sirait. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirancang oleh peneliti maka, peneliti melihat peningkatan hasil belajar

⁵⁰ Sri Rahmadani, "Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP Percut Sei Tuan." Skripsi (Medan: Universitas Negeri Medan 2022). hlm 54.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui, sebelum peneliti memberikan perlakuan kepada peserta didik sebagian besar siswa masih belum mencapai KKM, yaitu sebanyak 14 siswa (67,04 %) dan yang mencapai KKM masih sedikit, yaitu 7 siswa (33,3 %). Namun setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa meningkat, yaitu 100 % siswa berhasil mencapai KKM. Selanjutnya, pada hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $t_{tabel} 1,72913$, diperoleh $t_{hitung} = 7,18$. Ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,30 > 1,72913$), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran Powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada subtema 2 Manusia dan Lingkungan di SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa. Sehingga, berdasarkan hasil uji hipotesis maka ditetapkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat diketahui, penggunaan media powerpoint interaktif terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa mengalami peningkatan⁵¹.

4. Penelitian yang dilakukan Nursella. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. Setelah melakukan tinjauan literature secara komprehensif mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi telah menunjukkan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya ditingkat Sekolah Dasar. Maka dari itu, media

⁵¹ Sitohang and Sirait, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 095198 Silomaria Tanah Jawa."



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran interaktif ini layak untuk digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi pembelajaran yang menarik, efektif meningkatkan minat siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam studinya. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif ke dalam proses pembelajaran, guru dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa. Media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga menghasilkan pemahaman materi pelajaran yang lebih komprehensif. Media pembelajaran interaktif juga memungkinkan pendidikan melampaui batasan ruang dan waktu. Siswa memiliki keleluasaan untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, baik di dalam ataupun di luar kelas. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini dapat membantu mengoptimalkan tujuan pembelajaran serta mampu memenuhi kebutuhan siswa⁵².

5. Penelitian yang dilakukan Krisna Wahyu Saputra, Faizatul Amalia dan Khalid Rahman. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian Dkv Smk Negeri 10 Malang Krisna. Pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz memberikan pengaruh pada hasil belajar yang didapatkan dari masing-masing kelas

⁵² Nursella, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD."



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan dari hasil Pre-test dan Post-test yang mana didapati untuk jarak nilai pretest dan posttest kelas kontrol yaitu 15,66 dan untuk jarak nilai pretest dan posttest kelas eksperimen yaitu 29. Dari hasil tersebut didapati nilai pretest dan posttest kelas eksperimen memiliki jarak yang tinggi dari jarak nilai pretest dan posttest kelas kontrol sebesar 13,34 Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas 10 program keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Hasil belajar pada kelas eksperimen juga lebih baik dari pada hasil belajar kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan media pembelajaran interaktif Quizizz dalam pembelajaran informatika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis saat ini didapati bahwa efektivitas yang ditimbulkan dari penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz memberikan hasil sebesar 79% dan bisa dikatakan efektif dibandingkan dengan efektivitas dengan menggunakan media pembelajaran konvensional biasanya yang berada dikelas kontrol didapati hasil sebesar 36% dan bisa dikatakan tidak efektif⁵³.

⁵³ Saputra, Amalia, and Rahman, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 10 Program Keahlian DKV SMK Negeri 10 Malang."



C. Kerangka Berpikir

Pendidikan Agama Islam merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai menengah. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dibutuhkan pembahasan menyelesaikan masalah yang terdapat dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Pada siswa kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School, siswa masih banyak yang kurang paham dalam belajar Pendidikan Agama Islam yang salah satunya disebabkan karena guru masih menggunakan media pembelajaran buku/LKS dan papan tulis sehingga membuat mereka merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran itu berlangsung, sehingga mengakibatkan mereka kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam diperlukan suatu media pembelajaran interaktif yang merupakan penggunaan berbagai jenis media (yaitu: teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, setiap siswa akan belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, misalnya : penjelasan materi melalui video pembelajaran, dan guru juga harus mahir dalam menggunakan aplikasi belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif. Siswa dikatakan paham apabila siswa dapat menjelaskan materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



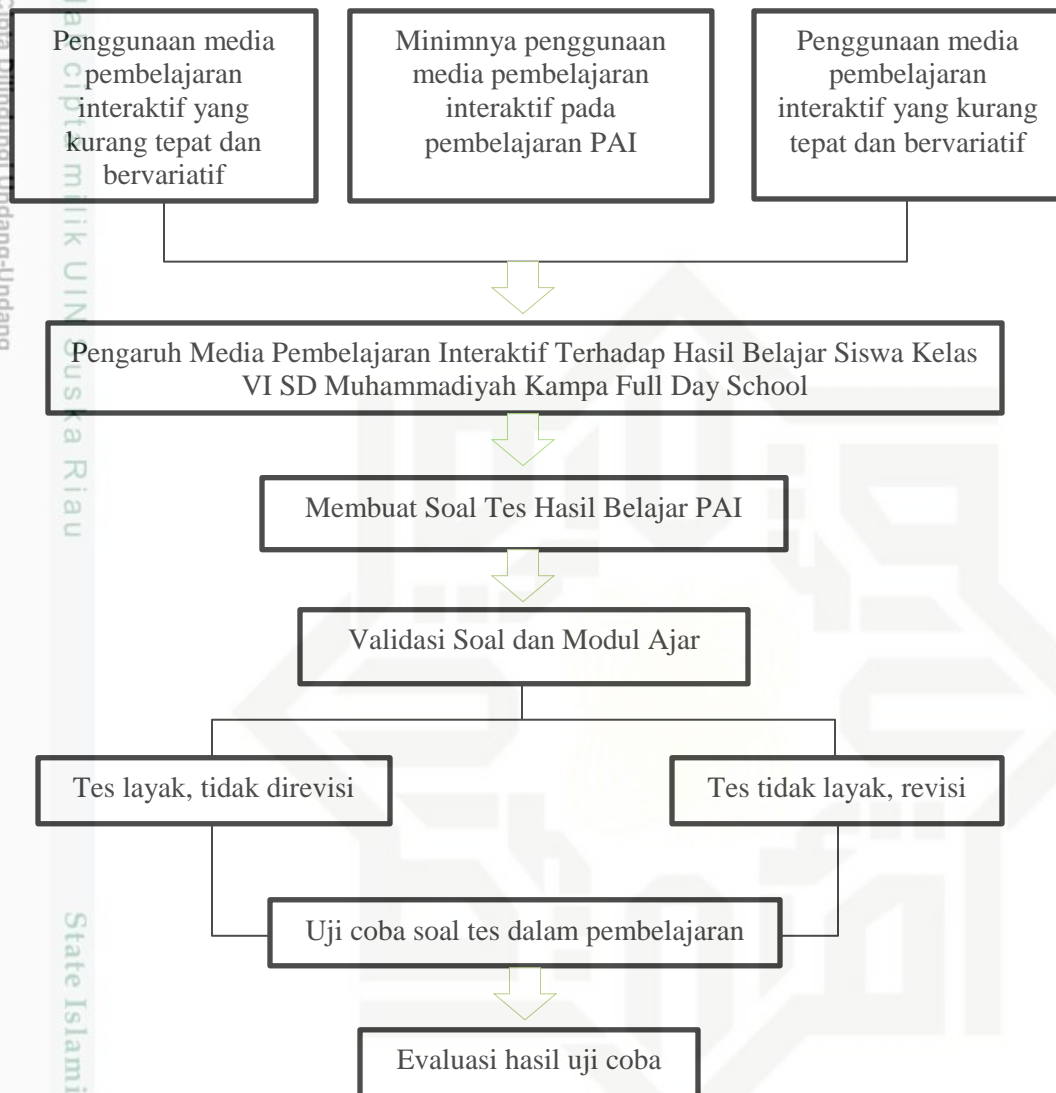
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tersebut. Mendefinisikannya dengan kata-katanya sendiri tidak dengan bahasa buku baik melalui pertanyaan, soal dan tes tugas melalui soal pada media interaktif.

Apabila siswa sudah paham dengan penjelasan media serta menyelesaikan masalah Pendidikan Agama Islam yang diberikan maka akan membuat siswa merasa senang dan bangga dalam belajar Pendidikan Agama Islam, sehingga tidak menyebabkan mereka bosan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini terdapat variable bebas dan variable terikat.

Variable bebasnya adalah media pembelajaran interaktif (X), sedangkan variable terikatnya adalah hasil belajar (Y), Seperti yang terdapat pada bagan berikut:

Gambar 2.2 Kerangka Berfikir**D. Konsep Operasional**

Kajian ini berkenaan dengan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa. hasil belajar adalah hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Berdasarkan konsep tersebut yang dimaksud dengan hasil belajar dalam kajian ini adalah kemampuan siswa dalam menguasai pelajaran meliputi aspek kogniti, afektif dan psikomotorik. Adapun indikator dari hasil belajar adalah:

- 1) Siswa mampu memahami materi PAI
- 2) Siswa mampu menerapkan nilai agama dalam kehidupan sehari-hari
- 3) Mata pelajaran PAI memberi pengaruh terhadap kehidupan siswa
- 4) Siswa memiliki minat dan partisipasi dalam mata pelajaran PAI

Hasil belajar tidak hanya sekadar nilai atau skor yang diperoleh siswa dalam ujian. Lebih dari itu, hasil belajar mencerminkan perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran. perubahan dapat dilihat dari pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dimiliki siswa.

Dari paparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa indikator hasil belajar adalah jika terdapat perubahan perilaku baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik pada diri siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian. Peneliti harus selalu bersikap terbuka terhadap fakta dan kesimpulan terdahulu baik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang memperkuat maupun yang bertentangan dengan prediksinya.

Jadi, dalam hal ini telaah teoritik dan temuan penelitian yang relevan berfungsi menjelaskan permasalahan dan menegaskan prediksi akan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian.⁵⁴

Berdasarkan hal tersebut, maka dapat diambil suatu hipotesis yaitu sebagai berikut: Terdapat pengaruh yang penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

⁵⁴ Ahmad Nizar Rangkuti, *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), hlm. 40.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School Jln. KH.Ahmad Dahlan RT 01/ RW 01 Dusun IV Pinatan Desa Kampar Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar. Alasan peneliti memilih sekolah tersebut karena belum diadakan penelitian dengan judul yang sama yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 09 November 2024. Sedangkan untuk pengumpulan data penelitian ini dimulai pada bulan Desember 2024 sampai Januari 2025.

B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang berbentuk angka atau data yang diangkakan). Disebut kuantitatif karena data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. Metode kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kuantitatif dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵⁵

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta diadakannya kontrol terhadap variabel tertentu. Penelitian ini dilaksanakan untuk pengujian hipotesis tertentu dengan dimaksudkan untuk mengetahui hubungan Sebab akibat variabel penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada atau tidaknya hubungan sebab-akibat serta seberapa besar hubungan sebabakibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada beberapa kelompok eksperimental dan menyediakan kontrol untuk perbandingan.⁵⁶

Penelitian eksperimen adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/treatment terhadap tingkah laku suatu objek/menguji hipotesis tentang ada-tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.⁵⁷

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model desain eksperimen *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dimana terdapat dua kelompok yang dipilih secara random. Kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

⁵⁵ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Citapustaka Media, 2014), hlm. 16.

⁵⁶ Iqbal Hasan, *Analisis Data penelitian Dengan Statistik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 10.

⁵⁷ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 75

³⁵ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 81.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan treatment, yaitu menggunakan media pembelajaran interaktif sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang tidak diberikan treatment. Rancangan penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.³⁵

Tabel 3. 1
Tabel Perlakuan

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen	T ₁	X	T ₁
Kelas Kontrol	T ₂	-	T ₂

Keterangan:

T₁ : nilai *pre-test* (tes awal)

T₂ : nilai *post-test*

X : diberikan perlakuan

- : tidak diberikan perlakuan

Dari tabel di atas, desain ini menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada setiap pertemuan kedua kelas diberikan perlakuan.

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas itu terlebih dahulu diberikan pre-test untuk mengetahui kondisi awal siswa. Kemudian diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Kelas eksperimen dengan media pembelajaran interaktif dan kelas kontrol dengan media pembelajaran seperti biasanya. Untuk melihat hasil belajar siswa diberikan post-test.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Muhammadiyah Full Day School Kampar dengan rentang usia 11-12 tahun. Adapun jumlah siswa yang menjadi subyek dalam penelitian adalah 46 siswa. Dimana kelas kelas eksperimen terdiri dari 23 siswa dan kelas kontrol juga terdiri dari 23 siswa. Peneliti akan terlibat langsung dalam proses eksperimen. Adapun guru dan kepala sekolah sebagai informan yang menjadi sumber data dalam penelitian. Guru juga dapat bertindak sebagai pengamat pada saat peneliti sedang melakukan eksperimen bersama siswa.

Objek dalam penelitian ini adalah Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pada setiap penelitian populasi sangat penting sebab dengan mengetahui populasi penelitian, maka dapat ditetapkan pengambilan data yang diperlukan. Populasi adalah keseluruhan nilai yang mungkin, hasil pengukuran ataupun perhitungan, kualitatif ataupun kuantitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin dipelajari sifat-sifatnya.⁵⁸ Hal ini sejalan dengan pendapat Suharsimi Arikunto yang mengatakan bahwa: “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian meliputi semua elemen yang ingin diteliti

⁵⁸ Iqbal Hasan, *Analisis Data penelitian...*, hlm. 12..



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam wilayah penelitian”.⁵⁹

Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School, dengan pertimbangan bahwa pada siswa di kelas VI penelitian akan dapat dilakukan secara lebih mendalam karena siswa di kelas VI masih menyesuaikan diri dengan lingkungan belajar yang baru sehingga banyak mengalami kesulitan belajar. Selain dari alasan tersebut, populasi siswa kelas VI ini memiliki ciri-ciri yang sama, dalam pembagian kelasnya tidak ada kelas unggulan ataupun kelas regular sehingga kemampuan siswa dianggap setara. Subyek penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School berjumlah 69 siswa. Sebagaimana dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 3.2
Keadaan Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	VI-1	23
2.	VI-2	23
3.	VI-3	23
Jumlah		69

2. Sampel

Sampel adalah sebagian objek yang akan diteliti yang dipilih sedemikian rupa sehingga mewakili keseluruhan objek (populasi) yang ingin diteliti. Penelitian ini menggunakan *Probality Sampling* jenis *Cluster Random Sampling*. Alasan peneliti menggunakan teknik

⁵⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 108.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

sampling ini adalah karena memungkinkan setiap *cluster* mempunyai peluang yang sama terambil dan setiap item dalam populasi mempunyai peluang yang sama dimasukkan sebagai sampel.

Dengan demikian yang menjadi sampel penelitian ini adalah kelas VI-1 yang berjumlah 23 siswa dan kelas VI-2 yang berjumlah 23 siswa. Dimana kelas VI-1 sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan pemberian media pembelajaran interaktif, sedangkan kelas VI-2 sebagai kelas kontrol.

Tabel 3.3
Sampel Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

Kelas	Jumlah Siswa
VI-1 (Eksperimen)	23 Siswa
VI-2 (Kontrol)	23 Siswa
Jumlah	46 Siswa

E. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan sarana penelitian untuk mengumpulkan data. Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁶⁰

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti akan menggunakan instrumen untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian

⁶⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, hlm. 108.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁶¹

Instrumen yang baik dalam suatu penelitian sangat penting sebab instrumen yang baik dapat menjadi pengambilan data yang akurat. Penyusunan instrumen didasarkan kepada kedua variabel, yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y).

Tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran yang didalamnya terdapat serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pre-test dan post-test.⁶²

Adapun test yang digunakan adalah tes subjektif yaitu bentuk isian (*Essay*) sebanyak 10 soal. Tes dilakukan pada awal (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*Posttest*) PAI pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Kisi-kisi tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini:
Penggunaan instrumen tes bertujuan untuk mengetahui apakah Penggunaan

⁶¹ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian...*, hlm.59-60.

⁶² Mariam Nasution, "Metode, Teknik, dan Instrumen Penelitian Hasil Belajar Matematika" *Jurnal Logaritma*, Volume 5, No.1, Juni 2017, hlm. 67.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media Pembelajaran Interaktif berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di Kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

Tabel 3.4
Taksonomi Bloom aspek kognitif

No	Ranah kognitif	Keterangan
1	C_1	Mengingat
2	C_2	Memahami
3	C_3	Mengaplikasikan
4	C_4	Menganalisis
5	C_5	Mengevaluasi
6	C_6	Mencipta

Tabel 3.5
Kisi-kisi Tes Hasil Belajar PAI Pretest dan Posttest

No	Indikator	Ranah Kognitif						Nomor Soal
		C_1	C_2	C_3	C_4	C_5	C_6	
1	Mengingat gambar tentang Shalat Lima waktu	✓						1
2	Mengingat cara melaksanakan shalar lima waktu	✓						2
3	Memahami keutamaan dalam shalat		✓					3
4	Memahami pengertian dan keutamaan shalat lima waktu		✓					4
5	Mengaplikasikan shalat dalam kehidupan sehari hari			✓				5,6
6	Menganalisis keutamaan shalat lima waktu				✓			7,8
7	Mengevaluasi shalat lima waktu					✓		9
8	Mencipta hubungan antara shalat lima waktu dan shalat sunnah						✓	10

F. Pengembangan Instrumen

Sebelum peneliti menggunakan instrument/test untuk menggunakan variabel yang diteliti maka peneliti terlebih dahulu memvalidkan tes/soal



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dengan menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Jika instrumen alat ukur tersebut tidak valid maupun reliable, maka tidak akan diperoleh hasil yang baik. Uji coba yang dilakukan meliputi sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang berarti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Scarvia B. Anderson dkk yang dikutip Ali Hamzah menyatakan: “A test is valid it measures what it purpose to measure – suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur.”⁶³

Untuk menghitung validitas suatu butir soal, peneliti menggunakan aplikasi SPSS Versi 23 dengan menggunakan uji *Pearson correlation* yaitu membandingkan nilai *Pearson correlation* yang $r_{tabel} = 0,4444$ dengan kriteria validitas tes, sebagai berikut:

H_0 Apabila nilai *Pearson correlation* $> r_{tabel}$, maka butir soal tes valid

H_a Apabila nilai *Pearson correlation* $< r_{tabel}$, maka butir soal tes tidak valid

Table 3.6
Validitas Tes Pretest Hasil Belajar Siswa

Butir soal	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	0,668	0,4444	Valid
2	0,667	0,4444	Valid
3	0,811	0,4444	Valid

⁶³ Ali Hamzah, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2020), hlm 214.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4	0,634	0,4444	Valid
Butir soal	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
5	0,725	0,4444	Valid
6	0,590	0,4444	Valid
7	0,654	0,4444	Valid
8	0,527	0,4444	Valid
9	0,585	0,4444	Valid
10	0,782	0,4444	Valid

Table 3.7
Validitas Tes *Posttest* Hasil Belajar Siswa

Butir soal	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
1	0,641	0,4444	Valid
2	0,706	0,4444	Valid
3	0,758	0,4444	Valid
4	0,853	0,4444	Valid
5	0,653	0,4444	Valid
6	0,685	0,4444	Valid
7	0,623	0,4444	Valid
8	0,811	0,4444	Valid
9	0,591	0,4444	Valid
10	0,855	0,4444	Valid

Berdasarkan kriteria butir soal tes yang digunakan dalam mengambil data 10 butir soal, artinya soal tersebut dapat digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil perhitungan nya terdapat pada lampiran 11 dan 12.

2. Uji Reliabilitas

Reliabel berarti dapat dipercaya. Reliabilitas tes dikatakan tinggi jika skor yang diperoleh itu akurat atau tepat, hasil tes ulangan sama, dan dapat digeneralisasikan terhadap keadaan instrumen tes lain yang sejenis. Reliabilitas yang menyatakan hubungan skor yang diperoleh dengan skor



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

lain disebut sebagai koefisien reliabilitas, yang ditunjukkan dengan rentangan skor dari 0 sampai 1. Artinya semakin dekat dengan 1 berarti koefisien reliabilitas tinggi.

Reliabilitas yang digunakan untuk mengukur tes bentuk uraian adalah dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 23. Untuk mengukur reliabilitas suatu variabel dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan $r_{tabel} = 0,4444$ dengan kriteria yaitu:

- a) Apabila nilai *Pearson Correlation* ($r_{hitung} > r_{tabel}$) maka instrumen dapat dikategorikan reliabel
- b) Apabila nilai *Pearson Correlation* ($r_{hitung} < r_{tabel}$) maka instrumen dapat dikategorikan tidak reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tes *Pretest*, diperoleh nilai $r_{hitung} = 0,864$ dan tes *Posttest* diperoleh $r_{hitung} = 0,894$ harga tersebut dibandingkan dengan harga $r_{tabel} = 0,4444$ sehingga dapat disimpulkan bahwa soal tersebut dikategorikan bersifat reliabel sehingga dapat dipergunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungannya dapat dilihat dalam lampiran 11 dan lampiran 12.

3. Tingkat Kesukaran Soal

Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (*difficulty index*). Besarnya indeks kesukaran antara 0,00 sampai dengan 1,0. Indeks kesukaran ini menunjukkan taraf

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesukaran soal. Soal dengan indeks kesukaran 0,00 tersebut menunjukkan bahwa soal itu terlalu sukar. Sebaliknya, indeks 1,0 menunjukkan bahwa soalnya terlalu mudah. Indeks kesukaran dilambangkan dengan huruf P.⁶⁴

Rumus untuk mencari besar P adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Dimana:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan betul

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Klasifikasi interpretasi taraf kesukaran :

$P = 0,00$ sangat sukar

$0,00 < P \leq 0,30$ sukar

$0,30 < P \leq 0,70$ sedang

$0,70 < P \leq 1,00$ mudah

$P = 1,00$ sangat mudah

⁶⁴ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar...*, hlm. 232.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table 3.8
Hasil uji coba taraf kesukaran instrument *Pretest*

Butir soal	Daya pembeda	Keterangan
1	0,875	Mudah
2	0,8125	Mudah
3	0,7	Mudah
4	0,775	Mudah
5	0,725	Mudah
6	0,6875	Sedang
7	0,85	Mudah
8	0,7	Sedang
9	0,666	Sedang
10	0,583	Sedang

Table 3.9
Hasil uji coba taraf kesukaran instrument *Posttest*

Butir soal	Daya pembeda	Keterangan
1	0,8625	Mudah
2	0,85	Mudah
3	0,7625	Mudah
4	0,7125	Mudah
5	0,675	Sedang
6	0,6875	Sedang
7	0,8	Mudah
8	0,766	Mudah
9	0,583	Sedang
10	0,566	Sedang

4. Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Angka yang menunjukkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

besarnya daya pembeda disebut indeks deskriminasi, disingkat dengan D.

Seperti halnya indeks kesukaran, indeks deskriminasi (daya pembeda) berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Hanya bedanya, indeks kesukaran tidak mengenal tanda negatif tetapi pada indeks deskriminasi ada tanda negatif. Tanda negatif pada indeks deskriminasi digunakan jika sesuatu soal “terbalik” menunjukkan kualitas test. Yaitu anak pandai disebut bodoh dan anak bodoh disebut pintar.⁶⁵ Rumus untuk mencari indeks deskriminasi (daya pembeda) adalah sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Dimana:

- J : Jumlah peserta tes
- J_A : Banyaknya peserta kelompok atas
- J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah
- B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar
- B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar
- P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
- P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Dengan kriteria sebagai berikut :

$D_p \leq 0,00$ daya beda butir tes sangat jelek

$0,00 < D_p \leq 0,20$ daya butir tes jelek

⁶⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar...*, hlm. 235.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$0,20 < Dp \leq 0,40$ daya butir tes cukup

$0,40 < Dp \leq 0,70$ daya butir tes baik

$0,70 < Dp \leq 1,00$ daya butir tes sangat baik.

Table 3.10
Hasil Uji Coba Daya Pembeda Instrumen *Pretest*

Butir soal	Daya pembeda	Keterangan
1	0,3	Cukup
2	0,325	Cukup
3	0,35	Cukup
4	0,15	Cukup
5	0,3	Cukup
6	0,275	Cukup
7	0,366	Cukup
8	0,266	Cukup
9	0,33	Cukup
10	0,366	Cukup

Table 3.11
Hasil Uji Coba Daya Pembeda Instrumen *Pretest*

Butir soal	Daya pembeda	Keterangan
1	0,275	Cukup
2	0,3	Cukup
3	0,275	Cukup
4	0,05	Cukup
5	0,3	Cukup
6	0,275	Cukup
7	0,466	Baik
8	0,466	Baik
9	0,266	Cukup
10	0,333	Cukup

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

terkumpul. Analisis data kuantitatif dapat dilakukan menggunakan bantuan statistik, baik yang deskriptif maupun yang inferensial tergantung tujuannya.⁶⁶

1. Analisis Data Akhir (Posttest)

a. Uji normalitas

Uji kenormalan ini digunakan untuk mengetahui kenormalan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perhitungan dilakukan dengan data yang diperoleh dari nilai *posttest*.

H_0 = data berdistribusi normal

H_a = data tidak berdistribusi normal

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_t)^2}{f_t}$$

Keterangan : X^2 : harga chi kuadrat f_o : frekuensi yang diperoleh dari sampel/hasil observasi f_t : frekuensi yang diperoleh/diharapkan dalam sampel sebagai cerminan dari frekuensi yang diharapkan dalam populasi. Untuk harga chi-kuadrat digunakan taraf signifikan 5% (0,05) dan derajat kebebasan (*dk*) $(r-1)(c-1)$, $X^2_{itung} < X^2_{tabel}$ untuk dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka akan digunakan uji non-parametrik yaitu *Mann Whitney*.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui keadaan varians

⁶⁶ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian...*, hlm. 69.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, sama atau berbeda. Pengujian homogenitas ini menggunakan uji varians dua peubah bebas yang disebut uji-F. Dengan demikian uji hipotesis yang akan diuji:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_0 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Keterangan :

σ_1^2 : varians skor kelompok eksperimen

σ_2^2 : varians skor kelompok kontrol

H_0 : hipotesis pembandingan kedua varians sama

H_a : hipotesis kerja, kedua varians tidak sama

Uji statistiknya menggunakan uji-F, dengan rumus $f_{hitung} = \frac{S_1^2}{S_2^2}$

Keterangan :

S_1^2 : varians terbesar

S_2^2 : varians terkecil.

Kriteria pengujian adalah jika H_0 diterima $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Dengan taraf nyata 5% dan dk pembilang = (n_1-1) dan dk penyebut (n_2-2) . Jika H_0 ditolak maka F mempunyai harga-harga lain. Sehingga apabila varians tidak homogen digunakan dengan uji t' atau *Independent Sample Test*.

Keterangan:

n_1 : banyaknya data yang variansnya lebih besar n_2 : banyaknya data yang variansnya lebih kecil.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Uji Perbedaan Rata-rata

Untuk menguji perbedaan rata-rata kedua kelas setelah diberikan perlakuan dipakai rumus uji-t. Selanjutnya uji-t ini juga digunakan untuk menentukan pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif. Hipotesis yang akan diuji adalah sebagai berikut :

Jika $H_0 = \mu_1 \leq \mu_2$ berarti hasil belajar dilihat dari hasil belajar siswa kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School yang menggunakan media pembelajaran interaktif tidak lebih baik dari rata-rata hasil Pendidikan Agama Islam siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Jika $H_a = \mu_1 > \mu_2$ berarti hasil belajar dilihat dari hasil belajar siswa kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School yang menggunakan media pembelajaran interaktif tidak lebih baik dari rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif.

Keterangan :

μ_1 = rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas eksperimen.

μ_2 = rata-rata hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas kontrol.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji-t dipengaruhi oleh homogenitas antar kelompok, yaitu variansnya homogenitas maka dapat digunakan uji-t.

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dengan, } S = \sqrt{\frac{(n_1-1) S_1^2 + (n_2-2) S_2^1}{n_1+n_2-2}}$$

Keterangan :

\bar{X}_1 : mean sampel kelompok eksperimen

\bar{X}_2 : mean sampel kelompok kontrol

S_2^1 : : variansi kelompok eksperimen

S_1^2 : : variansi kelompok kontrol

n_1 : banyaknya sampel kelompok eksperimen

n_2 : banyaknya sampel kelompok kontrol.

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila $-t_{tabel} < t_{hitung} < t_{tabel}$.

Dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan $dk = (n_1 + n_2 - 2)$ dan tolak H_0 jika t mempunyai harga-harga lain.

2. Uji Hipotesis

Untuk analisis data hipotesis dilakukan uji statistik dengan uji perbedaan rata-rata (uji-t) sebagai berikut:

- a. Membuat hipotesis dalam bentuk model statistik

$$H_a: \mu_A \neq \mu_B$$

$$H_0: \mu_A = \mu_B$$



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Membuat hipotesis dalam bentuk kalimat

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

H_a = Terdapat pengaruh yang dari penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.

- c. Menentukan resiko kesalahan atau taraf nyata (α) sebesar 5%

- d. Menentukan uji yang digunakan

Uji statistik yang digunakan adalah uji t dua sampel, karena data berbentuk interval/rasio.

- e. Kaidah pengujian

Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima

- f. Menghitung nilai t_{hitung} dan menentukan nilai t_{tabel} .

1) Menghitung nilai t_{hitung} dengan SPSS versi 23.

2) Menentukan nilai t_{tabel} yang ditentukan dengan menggunakan tabel distribusi t dengan cara : taraf signifikan

$$\alpha = \frac{5\%}{2} = \frac{0,05}{2} = 0,025 \text{ (dua arah) dengan } dk = n_1 + n_2 - 2$$

- g. Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} adalah untuk mengetahui H_0 ditolak atau diterima berdasarkan kaidah pengujian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School maka dapat dibuat kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar pendidikan agama islam siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. Oleh karena itu, hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa masih dapat mencapai nilai KKM. Hal tersebut terbukti dengan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen nilai rata-rata pre-test pada eksperimen sebesar 12,70 sedangkan nilai rata-rata post-test pada kelas eksperimen sebesar 33,05. Bahwa nilai rata-rata anak mengalami peningkatan yang jauh dari nilai sebelum diberikan perlakuan (pre-test) media pembelajaran interaktif.

B. Saran

1. Kepada guru hendaknya untuk dapat kreatif dalam memilih metode pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Kepada sekolah, hendaknya mengikut sertakan guru pada pelatihan berbasis metode pembelajaran kreatif.
3. Kepada peneliti selanjutnya, agar dapat menambah variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

DAFTAR PUSTKA

- Adheliia Anggraini (2023), Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Di Paud Makarima Surakarta Tahun Pelajaran 2022/2023. *Skripsi* Surakarta: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Agus Widyianto (2016), Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasiss *Macromedia Flash8* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sistem Pengisian Di SMK Negeri 1 Magelang, *Skripsi* Yogyakarta : Universitas Yogyakarta.
- Ajibola, 2008, "Innovation and Curriculum Development for Basic Education in Nigeria: Policy Priorities and Challenges of Practice and Implementation", *Research Journal of International Studies*- Issue 8
- Ali Hamzah (2020), *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Alisuf Sabri, 2002, *Ilmu Pendidikan* Jakarta : Pedoman Ilmu Jaya
- Almira Amir (2016), Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Eksakta*, Volume 2, No.1.
- Amalida, Lusi, and Leli Halimah. "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4, no. 1 (2023): 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>.
- Amalida, Lusi, and Leli Halimah. "Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal* 4, no. 1 (2023): 54–60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>.
- Amna Emda (2019), Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tps Di Sma Negeri 12 Banda Aceh, *Lantanida Journal* 2.
- Arif Firmansyah (2006), *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya* 3, no. 1.
- Arsyad Azhar (2011), *Media Pembelajaran* cetakan ke – 14 Jakarta : Rajawali Pers.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran (A. Rahman, Ed.)." *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 2017.

Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran (A. Rahman, Ed.)." *Jakarta: Raja Grafindo Persada*, 2017.

Bahar, Herwina, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 155–62. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.

Bahar, Herwina, Dewi Setyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3, no. 2 (2020): 155–62. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.

Bimantara, M. Aldo Try Saktti (2022), Pengaruh Media *Interaktif Animasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24 Seluma, *Skripsi* Bengkulu: Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno.

Depag RI, 2006, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, Jakarta : Depag RI

Depag RI, 2006, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen Serta Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, Jakarta : Depag RI

Departemen Pendidikan Nasional, 2005, *Pendidikan Kecakapan Hidup Life Skills*, Jakarta: Dirjend Dikdasmen

Departemen Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses*.

Departemen Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*

Depdikbud, 1997, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka

Dewi Salma Prawiradilaga, 2013, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning* Jakarta: Prenada Media Group

Dian Indriana (2011), *Ragam Alat Bantu Pengajaran*, cetak pertama. Jogjakarta: DIVA Press.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dimiyati dan Mujiono, 2006, *Belajar dan Proses Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta

Dimiyati Dan Mudjiono (2009), *Belajar Dan Pembelajaran*, Jakarta : Rineka Cipta.

Dimiyati, Mudjiono, and Mudjiono Mudjiono. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006.

Dimiyati, Mudjiono, and Mudjiono Mudjiono. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jakarta: Rineka Cipta*, 2006.

Dinn Wahyudin, 2008, "*Inovasi Pendidikan*", *Modul Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Universitas Terbuka

Dinn Wahyudin, *et al.* 2008, *Pengantar Pendidikan*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka Direktorat Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010, *Akuntabilitas Kinerja Kepala Sekolah Dalam Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Binatama Raya

Djaramah, Syaiful Bahri, *Evaluasi Hasil Belajar* (2009), Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Eli Santi (2014), "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Materi Membuat Benda Konstruksi Melalui Model Explicit Instruction," *Journal of Elementary Education* 3.

Empi Effendi dan Hartono Zhuang, 2005, *E-learning Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi Publisher

Fazlur Rahman, 1984, *Islam*, terj. Mohammad, Ahsin, Bandung: Pustaka Setia

Glenda Cox, 2010, *Sustaining Innovations in Educational Technology: Views of Innovators at the University of Cape Town*, (South Africa, Cape Town: Ascillite Sydney

Hamzah B Uno, Nina Lamatenggo, 2012, *Landasan Pendidikan* Jakarta : Bumi Aksara Hari Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*

Hardiyanti, Siti, Pardimin, and I Nyoman. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk." *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, no. 20 (2016): 1067–74.

Hardiyanti, Siti, Pardimin, and I Nyoman. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk." *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, no. 20 (2016): 1067–74.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Harja Saputra, (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran e-learning Sebagai Sarana Penunjang Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Kundur Kabupaten Karimun* (Doctoral Dissertation), Riau : Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Hery Noer Aly Dan Munzir Suparta, 2010, *Pendidikan Islam Kini dan Mendatang* Jakarta :Triasco <http://www.ilmukomputer.com> diakses, 21 Juni 2018
- Huda, Ikmal Choirul. "Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 38–48.
- Huda, Ikmal Choirul. "Peranan Perpustakaan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020): 38–48.
- I Kadek Suartama dan I Kade Tastra, 2014, *E-learning Berbasis Moodle* Yogyakarta : Graha Ilmu
- Imam Machali, "Kebijakan Pendidikan Islam dari Masa ke Masa, dari Kebijakan Diskriminatif Menuju Kebijakan Berkeadilan", *NADWA Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 3, Nomor 1, (Mei 2009)
- Inandhi Trimahesri and Agustina Tyas Asri Hardini (2019), Peningkatan
- Indah Komsiyah (2012), *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Teras.
- Iqbal Hasan (2009), *Analisis Data penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- John M.Echols dan Hassan Shadily, 2010, *Kamus Inggris Indonesia*, Jakarta: Gramedia
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 3, no. 2 (2020): 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>.
- Kartini, Ketut Sepdyana, and I Nyoman Tri Anindia Putra. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* 3, no. 2 (2020): 8–12. <https://doi.org/10.33627/re.v3i2.417>.
- Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Menggunakan Model Realistic Mathematics Education, *Thinking Skills and Creativity Journal* 2.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Kerri Spiering & Sheri Erickson, 2006, "Study Abroad as Innovation the Diffusion Model to International Education", *International Education Journal*, 2006, 7 (3), 314-322 ISSN 1443-1475 (@ Shannon Research Press, <http://iej.com.au>).
- Kirschner, Paul A., and Aryn C. Karpinski. "Facebook® and Academic Performance." *Computers in Human Behavior* 26, no. 6 (2010): 1237–45. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024>.
- Kirschner, Paul A., and Aryn C. Karpinski. "Facebook® and Academic Performance." *Computers in Human Behavior* 26, no. 6 (2010): 1237–45. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024>.
- Kpolovie, Peter James, Andy Igho Joe, and Tracy Okoto. "Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School" 1, no. 11 (2014): 73–100.
- Kpolovie, Peter James, Andy Igho Joe, and Tracy Okoto. "Academic Achievement Prediction: Role of Interest in Learning and Attitude towards School" 1, no. 11 (2014): 73–100.
- Lexy J. Moleong, 2016, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya. Lihat <http://www.asep-hs.web.ugm.ac.id>, diakses 21 Juni 2018
- Lihat, <http://saberpungli.id> dan rumpun pungli di sekolah (diakses 25 Mei 2018)
- Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl (2014), *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran* (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *ANIDA'*, 37(1), 27-34
- Mariam Nasution (2017), Metode, Teknik, dan Instrumen Penelitian Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Logaritma*, Volume 5, No.1.
- Muakhirin, Binti. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* no. 01 (2014): 51–55.
- Muakhirin, Binti. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* no. 01 (2014): 51–55.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Muhammad Jauhar (2011), *Implementasi Paikem dari Behavioristik sampai Konstruktivistik*, Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Muhammad Sabri dan Titin Setiawati (2021), Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Pada Anak Menggunakan Powerpoint Di Smk Panca Budi, *Jurnal Abdimas Budi Darma*, Volume 1, No.1.
- Mulyasa, 2009, *Manajemen Berbasis Sekolah* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudyana (2009), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Nisa, Titin Faridatun (2011), Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Setting Model Treffinger Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa, *Jurnal Pedagogia*.
- Prior, Daniel D, Jason Mazanov, David Meacheam, Graham Heaslip, and James Hanson. "Attitude, Digital Literacy and Self Efficacy: Flow-on Effects for Online Learning Behavior." *The Internet and Higher Education* 29 (2016): 91–97.
- Prior, Daniel D, Jason Mazanov, David Meacheam, Graham Heaslip, and James Hanson. "Attitude, Digital Literacy and Self Efficacy: Flow-on Effects for Online Learning Behavior." *The Internet and Higher Education* 29 (2016): 91–97.
- Purwanto (2009), *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspita, Ari Metalin Ika, dkk (2020), Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Volume 1.
- Putra, Alfa Dadi, Hasna Salsabila (2021), Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan, *Inovasi Kurikulum*, No.2.
- Rangkuti, Ahmad Nizar (2015), *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*, Medan : Perdana Publishing.
- Rangkuti, Ahmad Nizar (2014), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Citapustaka Media.
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani. "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.
- Ricardo, Ricardo, and Rini Intansari Meilani. "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 79. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Sari, Lli Nur Indah (2019), Pengaruh Kecerdasan Logis-Matematis Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas VII Di MTSN 2 Padangsidempuan, *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Sains*, Volume 7, No.1.
- Siregar, Lely Suryani (2023), Guru Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 1 Angkola Timur, *Wawancara Pribadi*.
- Siti Mawaddah, Hana Anisa (2015), Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generative (Genetika Learning) Di SMP, *Jurnal Pendidikan Pendidikan Agama Islam*, Vol 3.
- Sri Rahmdani (2022), Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas VIII SMP Percut Sei Tuan. *Skripsi* Medan: Universitas Negeri Medan.
- Suharsimi Arikunto (2018), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Warti, Elis. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2016): 177
- Warti, Elis. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2016): 177–85. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.394>.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19, no. 1 (2019): 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.



LAMPIRAN

Taksonomi Tujuan Pendidikan Menurut Bloom

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa yang diharapkan, diperlukan tujuan yang bersifat operasional yaitu tujuan berupa tingkah laku yang dapat dikerjakan dan diukur. Tujuan berkaitan dengan sifat secara operasional dan tujuan pembelajaran khusus (Subiyanto, 1986: 46).

Benyamin Bloom mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar ke dalam tiga kategori, yaitu:

- a. **Ranah kognitif**, meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual.
- b. **Ranah afektif**, berkenaan dengan sikap dan nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan (karakterisasi).
- c. **Ranah psikomotorik**, mencakup kemampuan yang berupa keterampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interperatif.

Taksonomi tujuan pembelajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom terdiri atas enam tingkatan yaitu (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Analisis, (5) Sintesis, dan (6) Evaluasi. Keenam jenis taksonomi tersebut diuraikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber;

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

satu per satu berikut ini.

1. Pengetahuan

Pengetahuan adalah kemampuan yang paling rendah tetapi paling dasar dalam kawasan kognitif. Kemampuan untuk mengetahui adalah kemampuan untuk mengenal atau mengingat kembali sesuatu objek, ide, prosedur, prinsip atau teori yang pernah ditemukan dalam pengalaman tanpa memanipulasikannya dalam bentuk atau simbol lain. Kemampuan mengetahui sedikit lebih rendah dibawah kemampuan memahami, karena itu orang yang mengetahui belum tentu memahami atau mengerti apa yang diketahuinya.

2. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami segala pengetahuan yang diajarkan seperti kemampuan mengungkapkan dengan struktur kalimat lain, membandingkan, menafsirkan, dan sebagainya. Kemampuan memahami dapat juga disebut dengan istilah “mengerti”.

Kemampuan-kemampuan yang tergolong dalam taksonomi ini, mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi ialah:

- a) Translasi, yaitu kemampuan untuk mengubah simbol tertentu menjadi simbol lain tanpa perubahan makna.
- b) Interpretasi, yaitu kemampuan untuk menjelaskan makna yang terdapat di dalam simbol, baik simbol verbal maupun nonverbal.
- c) Ekstrapolasi, yaitu kemampuan untuk melihat kecenderungan atau arah atau kelanjutan dari suatu temuan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Penerapan

Penerapan ialah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau teori tertentu pada situasi tertentu. Seseorang menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan, dan mengidentifikasi mana yang sama.

4. Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Secara rinci Bloom mengemukakan tiga jenis kemampuan analisis, yaitu: (1) Menganalisis unsur, (2) Menganalisis hubungan, dan (3) Menganalisis prinsip-prinsip organisasi.

5. Sintesis

Jenjang sintesis merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu, atau menggabungkan bagian-bagian sehingga terjelma pola yang berkaitan secara logis, atau mengambil kesimpulan dari peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya satu dengan yang lainnya.

6. Evaluasi

Evaluasi merupakan kemampuan tertinggi, yaitu bila seseorang dapat melakukan penilaian terhadap suatu situasi, nilai-nilai, atau ide-ide. Evaluasi ialah kemampuan untuk mengambil keputusan, menyatakan pendapat atau memberi penilaian berdasarkan kriteria-kriteria tertentu baik



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

kualitatif maupun kuantitatif.

Taksonomi tujuan pengajaran pada kawasan afektif dikategorikan dalam lima jenis kategori yang menurut **W. Gulo (2002: 66)** yaitu: (1) Penerimaan, (2) Tanggapan, (3) Penilaian, (4) Pengelolaan, dan (5) Penghayatan (karakterisasi).

1. **Penerimaan**, meliputi penerimaan secara pasif terhadap suatu masalah, situasi, gejala, nilai, dan keyakinan. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek penerimaan adalah memilih, mengikuti, meminati, memberi, dan sebagainya.
2. **Tanggapan**, berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek tanggapan adalah mengajukan, melaporkan, menampilkan, mendukung, dan sebagainya.
3. **Penilaian**, berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tertentu. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek penilaian adalah meyakini, mengusulkan, menekankan, meyakinkan, dan sebagainya.
4. **Pengelolaan**, meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi suatu sistem nilai. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek pengelolaan adalah mempertahankan, mengubah, memadukan, membentuk pendapat, dan sebagainya.
5. **Penghayatan (karakterisasi)**, keterpaduan semua sistem nilai yang telah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek penghayatan adalah mendengarkan, memecahkan, mempengaruhi, dan sebagainya.

Selain ranah kognitif dan ranah afektif, ranah psikomotorik termasuk ke dalam taksonomi tujuan pembelajaran menurut Bloom, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Taksonomi pembelajaran terhadap ranah psikomotorik secara garis besar dibedakan kedalam 4 tahap, yaitu:

1. **Meniru** merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamatinya walaupun belum mengerti makna atau hakikat dari keterampilan itu. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah mengkonstruksi, menggabungkan, mengatur, menyesuaikan, dan sebagainya.
2. **Memanipulasi** merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan seperti yang diajarkan, dalam arti mampu memilih yang diperlukan. Kata kerja yang sering digunakan dalam mengukur aspek ini adalah menempatkan, membuat, memanipulasi, merancang, dan sebagainya.
3. **Pengalamiahan** merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal-hal yang diajarkan (sebagai contoh) telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini diantaranya adalah memutar, memindahkan, menarik, mendorong, dan sebagainya.
4. **Artikulasi** merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif. Contoh kata kerja operasional yang biasa digunakan untuk mengukur aspek ini adalah menggunakan, mensketsa, menimbang, menjeniskan, dan sebagainya.

5. Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari dan kemampuan intelektual (*knowledge*). Sebagian besar tujuan instruksional berada dalam ranah kognitif. Kemudian Bloom membagi ranah kognitif kedalam enam jenjang kemampuan secara hierarkis, yaitu:

- *Recall of Data* (Hafalan/C1)

Merupakan kemampuan menyatakan kembali fakta, konsep, prinsip, prosedur atau istilah yang telah dipelajari tanpa harus memahami atau dapat menggunakannya. Tingkatan ini merupakan tingkatan yang paling rendah namun menjadi prasyarat bagi tingkatan selanjutnya. Kemampuan yang dimiliki hanya kemampuan menangkap informasi kemudian menyatakan kembali informasi tersebut tanpa harus memahaminya. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menyebutkan, mendefinisikan, menggambarkan.

- *Comprehension* (Pemahaman/C2)

Merupakan salah satu jenjang kemampuan dalam proses berpikir dimana siswa dituntut untuk memahami yang berarti mengetahui tentang sesuatu hal dan dapat melihatnya dari beberapa segi. Pada tingkatan ini, selain



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

hapal siswa juga harus memahami makna yang terkandung misalnya dapat menjelaskan suatu gejala, dapat menginterpretasikan grafik, bagan atau diagram serta dapat menjelaskan konsep atau prinsip dengan kata-kata sendiri. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menyajikan, menginterpretasikan, menjelaskan.

- *Application* (Penerapan/C3)

Merupakan kemampuan berpikir lebih tinggi daripada pemahaman. Jenjang penerapan merupakan kemampuan menggunakan prinsip, teori, hukum, aturan, maupun metode yang dipelajari pada situasi baru atau pada situasi kongkrit. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu mengaplikasikan, menghitung, menunjukkan.

- *Analysis* (Analisis/C4)

Merupakan kemampuan untuk menganalisa atau merinci suatu situasi, atau pengetahuan menurut komponen yang lebih kecil atau lebih terurai dan memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lain. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menganalisa, membandingkan, mengklasifikasikan.

- *Synthesis* (Sintesis/C5)

Merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu, atau menggabungkan bagian-bagian (unsur- unsur) sehingga terjelma pola yang berkaitan secara logis, atau mengambil kesimpulan dari peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya satu dengan yang lainnya. Kemampuan



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultana Syarif Kasim Riau

ini misalnya dalam merencanakan eksperimen, menyusun karangan, menggabungkan objek-objek yang memiliki sifat sama ke dalam satu klasifikasi. Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menghasilkan, merumuskan, mengorganisasikan.

• *Evaluation* (Evaluasi/C6)

Merupakan kemampuan untuk membuat pertimbangan (penilaian) terhadap suatu situasi, nilai-nilai atau ide-ide. Kemampuan ini merupakan kemampuan tertinggi dari kemampuan lainnya, yaitu bila seseorang dapat melakukan penilaian terhadap situasi, nilai-nilai atau ide-ide. Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, materi dan kriteria tertentu. Untuk dapat membuat suatu penilaian, seseorang harus memahami, dapat menerapkan, menganalisis dan mensintesis terlebih dahulu. ***Contoh kata kerja yang digunakan yaitu menilai, menafsirkan, menaksir, memutuskan.***

1. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap (*attitude*), apresiasi (*appreciation*), dan motivasi (*motivation*) siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Kartwohl & Bloom (Dimiyati & Mudjiono, 1994; Syambasri Munaf, 2001) membagi ranah afektif menjadi lima aspek, yaitu:

☐ *Receiving* (Penerimaan)

Merupakan tingkat afektif yang terendah, meliputi penerimaan secara pasif terhadap suatu masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan. Misalnya mendengarkan dengan seksama penjelasan guru energi dan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

panas.

☐ *Responding* (Jawaban)

Merupakan bagian afektif yang meliputi keinginan dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Misalnya menyerahkan laporan praktikum/tugas tepat waktu.

☐ *Valuing* (Penilaian)

Mengacu pada nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tertentu. Reaksi-reaksi yang dapat muncul seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Misalnya menunjukkan rasa tanggung jawab terhadap alat-alat laboratorium yang dipakai waktu praktikum dan bersikap jujur dalam kegiatan pembelajaran.

☐ *Organization* (Organisasi)

Meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi satu sistem nilai. Sikap-sikap yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal. Sikap yang ditunjukkan misalnya mampu menimbang akibat positif dan negatifnya tentang kemajuan sains terhadap kehidupan umat manusia.

☐ *Characterization* (Karakteristik)

Merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Misalnya bersedia mengubah pendapat jika ditunjukkan bukti-bukti yang tidak mendukung pendapatnya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan manual fisik (*skills*) dan kemampuan bertindak individu. Harrow (Syambasri Munaf, 2001) mengembangkan ranah psikomotor dengan enam jenjang, yaitu:

- ☐ **Gerakan refleks**, gerakan yang tidak disadari.
- ☐ **Keterampilan gerakan-gerakan dasar**, yaitu gerakan yang menuntut kepada keterampilan yang sifatnya kompleks.
- ☐ **Kemampuan perseptual**, termasuk membedakan visual, auditif, motoris.
- ☐ **Kemampuan dalam bidang fisik**, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- ☐ **Gerakan-gerakan skill**, mulai dari keterampilan sederhana sampai kompleks.
- ☐ **Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi**, seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.



LAMPIRAN

Nama :
Kelas :
Usia :
Jenis Kelamin :

KISI-KISI INSTRUMEN

No	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Pernyataan	Jumlah Butir dan Nomor Butir	
1.	Hasil Belajar	1. Pemahaman Materi PAI	1) Saya memahami konsep rukun iman dengan baik setelah mengikuti pelajaran PAI.	1	5 butir
			2) Saya dapat menjelaskan rukun Islam dengan jelas kepada orang lain.	2	
			3) Saya mengetahui tata cara ibadah seperti salat, puasa, dan zakat dengan benar.	3	
			4) Saya memahami nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Al-Qur'an dan hadis.	4	
			5) Materi sejarah Islam yang diajarkan membantu saya memahami perjuangan Rasulullah SAW.	5	
		2. Penerapan Nilai Agama dalam Kehidupan Sehari-Hari	1) Saya rutin melaksanakan salat lima waktu.	6	5 butir
			2) Saya berusaha bersikap jujur, sabar, dan adil sesuai ajaran Islam.	7	
			3) Saya menghormati dan membantu sesama seperti yang diajarkan dalam pelajaran PAI.	8	
			4) Saya berusaha membaca dan memahami Al-Qur'an secara rutin.	9	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
 State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

No	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Pernyataan	Jumlah Butir dan Nomor Butir	
			5) Saya menghindari perbuatan yang dilarang agama seperti berbohong atau mencuri.	10	
	3. Pengaruh Pelajaran PAI terhadap Kehidupan		1) Pelajaran PAI membuat saya lebih dekat dengan Allah SWT.	11	5 butir
			2) Saya merasa lebih percaya diri dalam menjalankan ibadah setelah belajar PAI.	12	
			3) Pelajaran PAI membantu saya memahami pentingnya menjaga hubungan dengan sesama manusia.	13	
			4) Saya lebih menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar PAI.	14	
			5) Saya merasa pelajaran PAI memberikan pengaruh positif dalam kehidupan saya.	15	
	4. Minat dan Partisipasi dalam Pembelajaran PAI		1) Saya merasa senang dan termotivasi saat belajar Pendidikan Agama Islam.	16	5 butir
			2) Saya aktif bertanya atau berdiskusi saat ada materi PAI yang kurang saya pahami.	17	
			3) Media atau metode yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI membantu saya memahami materi.	18	
			4) Saya merasa nilai-nilai agama Islam mudah diaplikasikan dalam kehidupan setelah mempelajarinya.	19	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

No	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Pernyataan	Jumlah Butir dan Nomor Butir	
				20	
			5) Saya ingin mempelajari lebih banyak tentang agama Islam di luar jam pelajaran.		





Angket Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI)

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan saksama.
2. Berikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda.
3. Pilihan jawaban:

Sangat Setuju (SS) = 5

Setuju (S) = 4

Netral (N) = 3

Tidak Setuju (TS) = 2

Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

No	Pernyataan	Skor Jawaban				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (N)	4 (S)	5 (SS)
1.	Saya memahami konsep rukun iman dengan baik setelah mengikuti pelajaran PAI.					
2.	Saya dapat menjelaskan rukun Islam dengan jelas kepada orang lain.					
3.	Saya mengetahui tata cara ibadah seperti salat, puasa, dan zakat dengan benar.					
4.	Saya memahami nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Al-Qur'an dan hadis.					
5.	Materi sejarah Islam yang diajarkan membantu saya memahami perjuangan Rasulullah SAW.					
6.	Saya rutin melaksanakan salat lima waktu.					
7.	Saya berusaha bersikap jujur, sabar, dan adil sesuai ajaran Islam.					

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

No	Pernyataan	Skor Jawaban				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (N)	4 (S)	5 (SS)
8.	Saya menghormati dan membantu sesama seperti yang diajarkan dalam pelajaran PAI.					
9.	Saya berusaha membaca dan memahami Al-Qur'an secara rutin.					
10.	Saya menghindari perbuatan yang dilarang agama seperti berbohong atau mencuri.					
11.	Pelajaran PAI membuat saya lebih dekat dengan Allah SWT.					
12.	Saya merasa lebih percaya diri dalam menjalankan ibadah setelah belajar PAI.					
13.	Pelajaran PAI membantu saya memahami pentingnya menjaga hubungan dengan sesama manusia.					
14.	Saya lebih menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar PAI.					
15.	Saya merasa pelajaran PAI memberikan pengaruh positif dalam kehidupan saya.					
16.	Saya merasa senang dan termotivasi saat belajar Pendidikan Agama Islam.					
17.	Saya aktif bertanya atau berdiskusi saat ada materi PAI yang kurang saya pahami.					
18.	Media atau metode yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI membantu saya memahami materi.					
19.	Saya merasa nilai-nilai agama Islam mudah diaplikasikan dalam kehidupan setelah mempelajarinya.					
20.	Saya ingin mempelajari lebih banyak tentang agama Islam di luar jam pelajaran.					

INSTRUMEN NILAI SETIAP PERTEMUAN

No	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Pernyataan	Pre-Test	Treatmen 1	Treatmen 2	Treatmen 3	Post-Test
1.	Hasil Belajar	Pemahaman Materi PAI	1. Saya memahami konsep rukun iman dengan baik setelah mengikuti pelajaran PAI.	39	45	47	53	84
			2. Saya dapat menjelaskan rukun Islam dengan jelas kepada orang lain.	30	41	50	64	82
			3. Saya mengetahui tata cara ibadah seperti salat, puasa, dan zakat dengan benar.	47	55	57	62	84
			4. Saya memahami nilai-nilai moral yang diajarkan dalam Al-Qur'an dan hadis.	34	43	46	58	88
			5. Materi sejarah Islam yang diajarkan membantu saya memahami perjuangan Rasulullah SAW.	35	43	55	61	84

No	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Pernyataan	Pre-Test	Treatmen 1	Treatmen 2	Treatmen 3	Post-Test
		Penerapan Nilai Agama dalam Kehidupan Sehari-Hari	1. Saya rutin melaksanakan salat lima waktu.	33	44	51	64	96
			2. Saya berusaha bersikap jujur, sabar, dan adil sesuai ajaran Islam.	33	46	55	65	90
			3. Saya menghormati dan membantu sesama seperti yang diajarkan dalam pelajaran PAI.	37	44	59	72	98
			4. Saya berusaha membaca dan memahami Al-Qur'an secara rutin.	40	56	65	69	90
			5. Saya menghindari perbuatan yang dilarang agama seperti berbohong atau mencuri.	35	44	57	70	97

No	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Pernyataan	Pre-Test	Treatmen 1	Treatmen 2	Treatmen 3	Post-Test
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau		Pengaruh Pelajaran PAI terhadap Kehidupan	1. Pelajaran PAI membuat saya lebih dekat dengan Allah SWT.	36	46	62	76	93
			2. Saya merasa lebih percaya diri dalam menjalankan ibadah setelah belajar PAI.	36	45	63	71	96
			3. Pelajaran PAI membantu saya memahami pentingnya menjaga hubungan dengan sesama manusia.	39	50	64	73	92
			4. Saya lebih menghargai perbedaan dalam kehidupan sehari-hari setelah belajar PAI.	38	44	61	73	96
			5. Saya merasa pelajaran PAI memberikan pengaruh positif dalam kehidupan saya.	41	55	62	70	93

No	Variabel Penelitian	Indikator Penelitian	Pernyataan	Pre-Test	Treatmen 1	Treatmen 2	Treatmen 3	Post-Test
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau		Minat dan Partisipasi dalam Pembelajaran PAI	1. Saya merasa senang dan termotivasi saat belajar Pendidikan Agama Islam.	45	48	56	69	95
			2. Saya aktif bertanya atau berdiskusi saat ada materi PAI yang kurang saya pahami.	43	50	64	76	95
			3. Media atau metode yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI membantu saya memahami materi.	43	52	59	67	90
			4. Saya merasa nilai-nilai agama Islam mudah diaplikasikan dalam kehidupan setelah mempelajarinya.	39	50	66	81	93
			5. Saya ingin mempelajari lebih banyak tentang agama Islam di luar jam pelajaran.	37	50	64	73	97

LAMPIRAN

1. Data Hasil Belajar Awal pada Kelas Eksperimen (Pre-Test)

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Abian	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
2	Ahlisa	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
3	Ahmad	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
4	Alfisyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Alifa	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	29
6	Askia	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	26
7	Bahri	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	2	3	2	1	2	32
8	Dhiva	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	31
9	Farhan	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	35
10	Farisha	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	1	36
11	Hutri	3	1	2	3	2	1	1	3	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	4	2	42
12	Ibnu	3	4	3	2	2	3	2	5	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	60
13	Keyla	3	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	3	4	5	83
14	Fadhli	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	Haikal	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
16	Alzidani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	Fatih	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	29
18	Rfka	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	26
19	Rendika	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	2	3	2	1	2	32
20	Rheihan	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	31

21	Syafira	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	3	3	2	3	4	2	1	40
22	Syifa	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	1	36
23	Yasmin	3	1	2	3	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	3	2	3	2	37

2. Data Hasil Belajar Awal pada Kelas Kontrol (Pre-Test)

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Afdal	4	2	1	3	1	4	1	4	1	3	1	1	4	1	3	1	1	4	1	3	44
2	Alfiyah	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
3	Aqilah	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
4	Azam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Dhiana	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	29
6	Electra	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	26
7	Fahri	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	2	3	2	1	2	32
8	Fathan	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	31
9	Habibus	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	2	1	35
10	Hassan	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	1	36
11	Haura	3	1	2	3	2	1	1	3	1	1	2	2	1	2	2	3	3	3	4	2	42
12	Keyla	3	4	3	2	2	3	2	5	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	4	3	60
13	Aufa	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
14	Rifqi	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	Hafizul	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
16	Rahmat	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	Nahrowi	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	29
18	Naila	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	26
19	Nuril	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2	1	2	3	2	1	2	32
20	Rafael	2	1	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	31

21	Syafa	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	2	1	40
22	Wulan	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	3	3	1	36
23	Yazid	5	3	4	3	4	5	4	3	3	5	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	80

3. Data Hasil Belajar Treatmen I Kelas Eksperimen

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Abian	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	4	3	1	50
2	Ahlisa	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
3	Ahmad	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
4	Alfisyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Alifa	2	1	3	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	29
6	Askia	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	26
7	Bahri	1	1	4	1	1	1	3	1	3	1	3	1	4	2	3	2	3	2	4	2	43
8	Dhiva	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1	3	42
9	Farhan	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	4	40
10	Farisha	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	4	3	4	3	3	3	3	3	46
11	Hutri	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	2	62
12	Ibnu	5	4	5	4	4	3	4	5	4	5	4	3	5	4	3	4	4	3	4	3	80
13	Keyla	3	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	3	4	5	83
14	Fadhli	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	Haikal	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
16	Alzidani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	Fatih	2	1	3	2	1	2	1	1	4	2	1	4	1	1	3	2	4	2	5	2	44
18	Rfka	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	26

19	Rendika	1	1	4	1	1	1	1	3	1	3	1	3	4	2	3	2	3	2	3	2	42
20	Rheihan	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1	3	41
21	Syafira	3	4	5	4	3	3	4	5	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	4	71
22	Syifa	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	45
23	Yasmin	3	4	2	3	2	3	4	1	3	1	2	2	1	2	2	3	2	3	2	2	47

4. Data Hasil Belajar Treatmen II Kelas Eksperimen

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Abian	3	2	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	61
2	Ahlisa	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
3	Ahmad	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
4	Alfisyah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Alifa	2	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	51
6	Askia	1	1	1	1	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	1	3	1	4	2	55
7	Bahri	1	1	4	1	1	1	3	1	3	1	3	1	4	2	3	2	3	2	4	2	43
8	Dhiva	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1	3	42
9	Farhan	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	4	40
10	Farisha	2	4	2	4	2	3	2	3	4	3	2	5	4	3	4	3	4	3	4	3	64
11	Hutri	3	3	2	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	81
12	Ibnu	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	90
13	Keyla	3	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	3	4	5	83
14	Fadhli	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	Haikal	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	5	4	54

5. Data Hasil Belajar Treatmen III Kelas Eksperimen

[illegible]

13	Keyla	3	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	3	4	5	83
14	Fadhli	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
15	Haikal	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	5	4	54
16	Alzidani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
17	Fatih	2	4	3	2	5	2	3	4	4	2	4	4	5	3	3	2	4	2	5	4	67
18	Rfka	1	1	1	1	1	1	1	4	3	5	4	3	1	3	4	3	4	2	3	2	48
19	Rendika	1	1	4	1	1	1	1	3	1	3	1	3	4	2	3	2	3	2	3	2	42
20	Rheihan	4	5	4	5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	5	3	4	3	74
21	Syafira	5	4	5	4	3	5	4	5	3	4	3	5	4	5	3	4	5	4	5	4	84
22	Syifa	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	45
23	Yasmin	5	4	5	3	4	5	4	3	5	3	4	3	5	4	4	5	4	3	5	4	82

6. Data Hasil Belajar Post-Test pada Kelas Eksperimen

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Abian	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	90
2	Ahlisa	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	5	4	3	5	4	5	4	5	76
3	Ahmad	4	3	4	3	4	3	5	4	3	5	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	73
4	Alfisyah	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	5	4	3	4	5	3	4	5	4	5	77
5	Alifa	3	4	3	4	3	5	4	5	3	5	3	5	3	5	3	5	3	4	3	5	78
6	Askia	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	69
7	Bahri	5	3	4	5	4	5	3	4	5	4	5	4	5	3	4	5	4	3	4	5	84

8	Dhiva	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	94
9	Farhan	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	93
10	Farisha	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	91
11	Hutri	3	3	2	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	81
12	Ibnu	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	90
13	Keyla	3	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	3	4	5	83
14	Fadhli	1	1	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	3	4	3	4	59
15	Haikal	5	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	5	4	74
16	Alzidani	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	39
17	Fatih	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	97
18	Rfka	5	4	3	5	4	3	5	4	3	5	4	3	1	3	4	3	4	2	3	2	70
19	Rendika	1	2	3	4	3	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	3	4	3	2	3	71
20	Rheihan	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
21	Syafira	5	4	5	4	3	5	4	5	3	4	3	5	4	5	3	4	5	4	5	4	84
22	Syifa	2	3	2	2	2	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	79
23	Yasmin	5	4	5	3	4	5	4	3	5	3	4	3	5	4	4	5	4	3	5	4	82

7. Data Hasil Belajar Post-Test pada Kelas Kontrol

NO	NAMA	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	TOTAL
1	Afdal	3	2	3	2	3	2	2	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	61
2	Alfiyah	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	36
3	Aqilah	2	1	2	1	3	1	3	2	3	2	1	2	1	2	1	2	3	1	2	3	38
4	Azam	1	1	1	1	2	3	2	1	2	3	2	1	3	2	1	2	3	2	1	2	36
5	Dhiana	2	4	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	33
6	Electra	1	1	1	1	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	1	3	1	4	2	55
7	Fahri	1	1	4	1	1	1	3	1	3	1	3	1	4	2	3	2	3	2	4	2	43
8	Fathan	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1	3	42
9	Habibus	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	3	3	2	3	4	2	4	40
10	Hassan	2	4	2	4	2	3	2	3	4	3	2	5	4	3	4	3	4	3	4	3	64
11	Haura	3	3	2	3	4	3	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	81
12	Keyla	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	90
13	Aufa	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	1	2	1	32
14	Rifqi	1	1	1	2	1	2	1	2	2	3	2	3	2	3	2	1	2	3	2	3	39
15	Hafizul	2	1	2	1	2	1	2	1	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	5	4	54
16	Rahmat	1	3	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	3	2	1	2	1	2	37
17	Nahrowi	2	4	3	2	5	2	3	4	4	2	4	4	5	3	3	2	4	2	5	4	67
18	Naila	1	1	1	1	1	1	1	4	3	5	4	3	1	3	4	3	4	2	3	2	48
19	Nuril	1	1	4	1	1	1	1	3	1	3	1	3	4	2	3	2	3	2	3	2	42
20	Rafael	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	3	1	3	41
21	Syafa	3	1	4	3	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	35
22	Wulan	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	24
23	Yazid	5	4	5	4	3	5	4	5	3	4	3	5	4	5	3	4	5	4	5	4	84

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel Hasil Belajar Kelas Eksperimen

NO	NAMA	Hasil Belajar Kelas Eksperimen				
		Pre-Test	Treatmen I	Treatmen II	Treatmen III	Post-Test
1	Abian	21	50	61	61	90
2	Ahlisa	22	22	22	40	76
3	Ahmad	25	25	25	45	73
4	Alfisyah	20	20	20	20	77
5	Alifa	29	29	51	51	78
6	Askia	26	26	55	55	69
7	Bahri	32	43	43	79	84
8	Dhiva	31	42	42	62	94
9	Farhan	35	40	40	69	93
10	Farisha	36	46	64	84	91
11	Hutri	42	62	81	81	81
12	Ibnu	60	80	90	90	90
13	Keyla	83	83	83	83	83
14	Fadhli	22	22	22	22	59
15	Haikal	25	25	54	54	74
16	Alzidani	20	20	20	20	39
17	Fatih	29	44	67	67	97
18	Rfka	26	26	48	48	70
19	Rendika	32	42	42	42	71
20	Rheihan	31	41	41	74	99
21	Syafira	40	71	84	84	84
22	Syifa	36	45	45	45	79
23	Yasmin	37	47	63	82	82

Tabel Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Keterangan	Pre-Test Eksperimen	Pre-Test Kontrol	Post-Test Eksperimen	Post-Test Kontrol
Mean	33,04	33,21	79,69	48,78
Median	31	31	81	42
Mode	22	22	90	36
Std. Deviation	14,12	13,82	13,34	17,87
Range	63	60	60	66
Minimum	20	20	39	24
Maximum	83	80	99	90
Sum	760	764	1833	1122



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

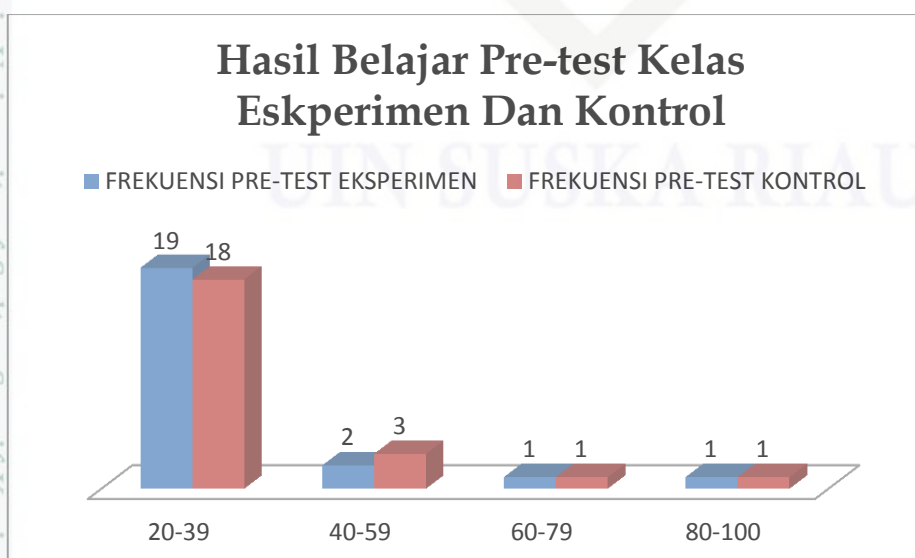
Tabel Perolehan Data Hasil Klasifikasi Skor Pre-Test Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen

Hasil Belajar Pre-Test Eksperimen					
Interval / Klasifikasi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-39	19	82,6%	82,6	82,6
	40-59	2	8,7%	8,7	91,3
	60-79	1	4,3%	4,3	95,7
	80-100	1	4,3%	4,3	100,0
	Total	23	100,0%	100,0	

Tabel Perolehan Data Hasil Klasifikasi Skor Pre-Test Hasil Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol

Hasil Belajar Pre-Test Kontrol					
Interval / Klasifikasi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-39	18	78,3	78,3	78,3
	40-59	3	13,0	13,0	91,3
	60-79	1	4,3	4,3	95,7
	80-100	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Grafik Data Hasil Pre-Test Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol





Tabel Data Hasil Treatmen I Pada Kelas Eksperimen

Hasil Belajar Treatmen I					
Interval / Klasifikasi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-39	9	39,1	39,1	39,1
	40-59	10	43,5	43,5	82,6
	60-79	2	8,7	8,7	91,3
	80-100	2	8,7	8,7	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Tabel Data Hasil Treatmen II Pada Kelas Eksperimen

Hasil Belajar Treatmen II					
Interval / Klasifikasi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-39	5	21,7	21,7	21,7
	40-59	10	43,5	43,5	65,2
	60-79	4	17,4	17,4	82,6
	80-100	4	17,4	17,4	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Tabel Data Hasil Treatmen III Pada Kelas Eksperimen

Hasil Belajar Treatmen III					
Interval / Klasifikasi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-39	3	13,0	13,0	13,0
	40-59	8	34,8	34,8	47,8
	60-79	6	26,1	26,1	73,9
	80-100	6	26,1	26,1	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Tabel Data Hasil Post-Test Kelas Eksperimen

Hasil Belajar Post-Test Eksperimen					
Interval / Klasifikasi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-39	1	4,3	4,3	4,3
	40-59	1	4,3	4,3	8,7
	60-79	9	39,1	39,1	47,8
	80-100	12	52,2	52,2	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

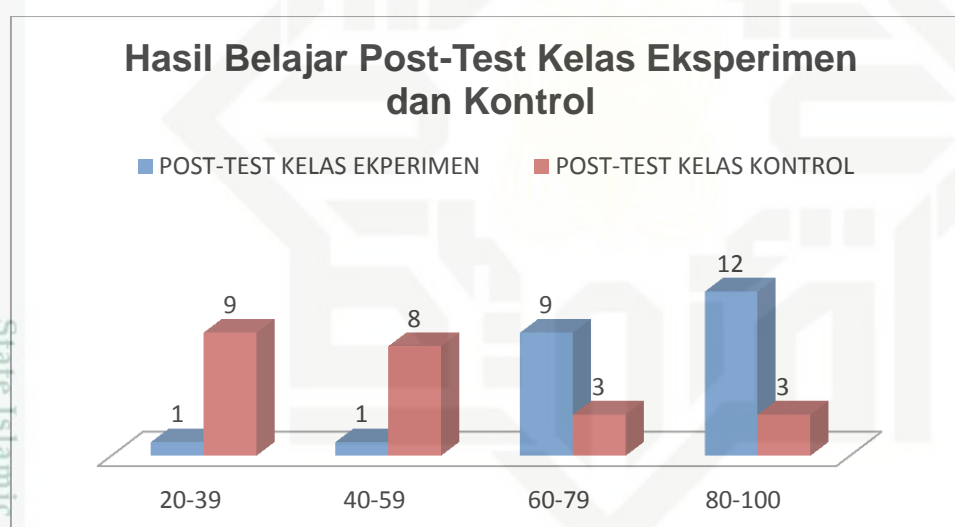
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel Data Hasil Post-Test Kelas Kontrol

KELAS					
Interval / Klasifikasi		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20-39	9	39,1	39,1	39,1
	40-59	8	34,8	34,8	73,9
	60-79	3	13,0	13,0	87,0
	80-100	3	13,0	13,0	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Grafik Hasil Post-Test Hasil Belajar Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PRE-TEST EKSPERIMEN DAN KONTROL	Pre-Test Eksperimen	,204	23	,018	,723	23	,023
	Pre-Test Kontrol	,162	23	,123	,862	23	,065

a. Lilliefors Significance Correction

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel Hasil Uji Normalitas Data Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM POST-TEST EKSPERIMEN DAN KONTROL	Post-Test Eksperimen	,124	23	,200	,919	23	,063
	Post-Test Kontrol	,166	23	,100	,887	23	,014
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Tabel Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Perlakuan	F _{Hitung}	α (0,05)	Kesimpulan
1	Pre-Test Eksperimen	0,023	0,05	Normal
2	Post-Test Eksperimen	0,063	0,05	Normal
3	Pre-Test Kontrol	0,065	0,05	Normal
4	Post-Test Kontrol	0,014	0,05	Normal

Tabel Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Pre-Test Kelas Eksperimen Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM PRE-TEST EKSPERIMEN DAN KONTROL	Based on Mean	,006	1	44	,941
	Based on Median	,003	1	44	,957
	Based on Median and with adjusted df	,003	1	43,910	,957
	Based on trimmed mean	,005	1	44	,946



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Post-Test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM POST-TEST EKSPERIMEN DAN KONTROL	Based on Mean	3,644	1	44	,063
	Based on Median	2,518	1	44	,120
	Based on Median and with adjusted df	2,518	1	43,040	,120
	Based on trimmed mean	3,313	1	44	,076

Tabel Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test dan Post-Test pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Perlakuan	F _{Hitung}	α (0,05)	Kesimpulan
1	Pre-Test Eksperimen dan Kontrol	0,941	0,05	Homogen
2	Post-Test Eksperimen dan Kontrol	0,063	0,05	Homogen

Tabel Pengujian Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)		
Pair 1	sebelum dilakukan treatment - setelah dilakukan treatment	-20,353	4,191	,719	-21,815	-18,890	-28,314	33	,000

DOKUMENTASI



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



الشهادة

اختبار كفاءات اللغة العربية لغير الناطقين بها

يشهد العلق بأن :

سيد / ة : Hafazo :

رقم الهوية : 1401172704860003

تاريخ الاختبار : 27-01-2025

الصلاحية : 27-01-2027

قد حصل / ت على النتيجة في اختبار الكفاءات في اللغة العربية لغير الناطقين بها

48	:	الاستماع
44	:	القواعد
45	:	القرائة
457	:	المجموع

الترقيم التعريفي

No. 30/GIC/AP/T/2025



© Hak Cipta Milik UIN Suska Riau

State Islami



الأمين العام

أدي خضير الدين المالجي

Hak Cipta: Di Pekabertu Undang-Undang

Date: 30-01-2025

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa menyebutkan sumber.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Certificate Number: 29/GLC/EPT/1/2025

ENGLISH PROFICIENCY TEST[®] CERTIFICATE OF ACHIEVEMENT

This is to certify that

Name : Hafazo
ID Number : 1401172704860003
Test Date : 28-01-2025
Expired Date : 28-01-2027

achieved the following scores:

Listening Comprehension	: 45
Structure and Written Expression	: 47
Reading Comprehension	: 44
Total	: 453



Lizati Mastra Kaisiah, M. Pd

Hak Cipta Global Languages Course Director

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Powered by 



Izin No: 420/BID.PAUD.PNF.2/VIII/2017/6308
Under the auspices of:
Global Languages Course
At: Pekanbaru

Date: 30-01-2025

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

UIN SUSKA RIAU

KONTROL KONSULTASI BIMBINGAN TESIS / DISERTASI*

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Pembimbing / Promotor *	Paraf Pembimbing / Promotor *	Keterangan
1.	18/3	Optimasi Penulisan		
2.	20/3	Informasi		
3.	24/3	Paralelisme Data		
4.	26/3	Analisis Data		
5.	10/4	Perbaikan dan penyempurnaan		
6.	14/4	Ke menasional		

Catatan:

*Coret yang tidak perlu Dilindungi Undang-Undang Pekanbaru, 14 April 2025

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KONTROL KONSULTASI BIMBINGAN TESIS / DISERTASI*

No.	Tanggal Konsultasi	Materi Pembimbing / Promotor *	Paraf Pembimbing / Co Promotor *	Keterangan
1.	1/2	Litaklay		
2.	13/2	lini.		
3.	20/2	Metodologi		
4.	25/2	Isid pedia		
5.	27/2	Persepsi		
6.	4/3	menyusun		

Catatan:

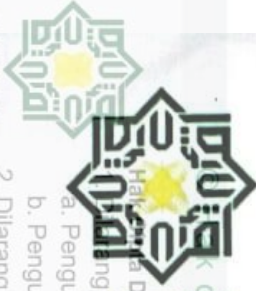
*Coret yang tidak perlu

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا
THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 P.O.BOX. 1004
 Phone & Facs, (0761) 858832, Website: <https://pasca.uin-suska.ac.id> Email : pasca@uin-suska.ac.id

KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NAMA : HAFIZO
NIM : 2229011440
PRODI : Pendidikan Agama Islam
KONSENTRASI : _____

NO	HARI/TGL	JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI	PESERTA UJIAN	PARAF SEKRETARIS
1	Kam, 06-03-2025	Desain media pembelajaran Kitab kuning Berbasis Flipbook Interaktif untuk meningkatkan minat belajar santri di PDF wustha Daarun Ushdhuq Bangkang	PUTRI WATTIDAH LUTHFIYAH 22890128373	
2	Kamis, 06-03-2025	Desain dan pengembangan pembelajaran Fiqih Berbasis reair menggunakan website dgn pemrograman PHP dan MySQL untuk meningkatkan pemahaman siswa MTS Tahfizh Cendekia Pekanbaru.	M. TASHIRUM MARZUKI 222890115832	
3	Kamis, 06-03-2025	Hubungan penguasaan ilmu Tajwid dan pemahaman ayat dengan kemampuan menghafal Al-Quran siswa Mts Tahfizh Cendekia Pekanbaru	ALYA FICRY NUGROHO 22390115510	

Pekanbaru, 06 Maret 2025
 Kaprodi,

Dr. Alwizar, M.Ag
 NIP. 19700422 200312 1 002

- NB** 1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.
 2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 10 kali seminar proposal Tesis
 3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis



PEMERINTAH KABUPATEN KAMPAR
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

JALAN H. R SOEBRANTAS NOMOR..... TELP. (0762) 20146

BANGKINANG

Kode Pos : 28412

REKOMENDASI

Nomor: 071/BKBP/2024/651

Tentang

**PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET/RISET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kampar setelah membaca Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau Nomor : **Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau, Nomor : 503/DPMPTS/NON IZIN RISET/69440** Tanggal 9 Oktober 2024 dengan ini memberi Rekomendasi /Izin Penelitian kepada :

1. Nama : **HFAZO**
2. NIM : **22290114140**
3. Universitas : **UIN SUSKA RIAU**
4. Program Studi : **PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**
5. Jenjang : **S2**
6. Alamat : **PEKANBARU**
7. Judul Penelitian : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD MUHAMMADIYAH KAMPA FULL DAY SCHOOL**
8. Lokasi Penelitian : **SD MUHAMMADIYAH KAMPA FUL DAY SCHOOL**

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan Penelitian yang menyimpang dari ketentuan dalam proposal yang telah ditetapkan atau yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset/pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan penelitian/pengumpulan data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dikeluarkan.

Demikian rekomendasi ini diberikan, agar digunakan sebagaimana mestinya dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan Riset ini dan terima kasih.

Dikeluarkan di Bangkinang
pada tanggal 5 November 2024

a.n. **KEPALA BADAN KESBANGPOL KAB. KAMPAR**

SEKRETARIS

YULIANTO, SE

Pembina/IV a

NIP. 19720721 199303 1 003

Rekomendasi ini disampaikan Kepada Yth

1. Kepala SD Muhammadiyah Kampa Full Day School.
2. Direktur Program Pascasarjana UIN Suska Riau di Pekanbaru.
3. Yang Bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا

THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004
Phone & Facs. (0761) 856832. Site : pps.uin-suska.ac.id E-mail : pps@uin-suska.ac.id

KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NAMA :
NIM :
PRODI :
KONSENTRASI :

: Hafaz
: 22290114140
: PAI
:

NO	HARI/TGL	JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI	PESERTA UJIAN	PARAF SEKRETARIS
1	Senin, 4/12/2023	Hubungan Cipta Milik UIN Suska Riau dan Kompetensi Guru Agama		
2	Senin, 4/12/2023	- Strategi penanaman nilai-nilai akidah dalam Perspektif Hadits	Endang Sutarna 2229011030	
3	Senin, 4/12/2023	- Pengaruh pengelolaan kelas dan mutu pembelajaran terhadap hasil belajar PAI	Risalah 22290120051	
4	Senin, 4/12/2023	- Siswa di madrasah ibtidaiyah suka bec. mandiri bab. Berkeadilan		
5	Senin, 4/12/2023	- Pemberdayaan Komite madrasah dalam pelaksanaan manajemen berbasis madrasah	Mariani 22290120052	
6	Senin, 4/12/2023	- Meneguhkan mutu pendidikan di MI kec. Batin Salapan		
7	Senin, 4/12/2023	- Korelasi perilaku dan kekecewaan belajar terhadap prestasi belajar siswa	Rahmah 222901920029	
8	Senin, 4/12/2023	- Mata pelajaran PAI di MI Huda Wathan Puri		
9	Senin, 4/12/2023			
10	Senin, 4/12/2023			
11	Senin, 4/12/2023			
12	Senin, 4/12/2023			
13	Senin, 4/12/2023			
14	Senin, 4/12/2023			
15	Senin, 4/12/2023			

Pekanbaru, 04 Desember 2023

Kaprodi,

Dr. Alwizar, M.Ag

NIP. 19700422 200312 1 002

NB 1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.

2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 5 kali seminar proposal Tesis

3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis

atau masalah.



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH CABANG KAMPAR III
SD MUHAMMADIYAH KAMPA FULL DAY SCHOOL

KECAMATAN KAMPA KABUPATEN KAMPAR RIAU

Jl. KH. Ahmad Dahlan Desa Kampa Kecamatan Kampa

Email: Sdmkampa@gmail.com Hp. 0852 6564 9245

28461

SURAT KETERANGAN

Nomor : 56/IV.4/AU/F/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Muhammadiyah Kampa Full Day School Dusun IV Pinatan Desa Kampa Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar Provinsi Riau, dengan ini menerangkan :

Nama	: HAFAZO
NIM	: 22290114140
Lokasi Penelitian	: SD Muhammadiyah Kampa Full Day School
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam S2

Bahwa nama tersebut diatas mengadakan penelitian di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School mulai tanggal 09 Oktober 2024 s/d 09 Januari 2025 dengan Judul Penelitian “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School**”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kampa, 10 Januari 2025

Kepala Sekolah

RAHMAD, S.Ag.M.Sv

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا
THE GRADUATE PROGRAMME

Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 Po.BOX. 1004
Phone & Fax (0761) 858832. Website: <https://pasca.uin-suaska.ac.id>. Email : pasca@uin-suaska.ac.id.

Nomor : B-3759/Un.04/Ps/HM.01/10/2024
Lamp. :-
Hal : Izin Melakukan Kegiatan Riset Tesis/Disertasi

Pekanbaru, 09 Oktober 2024

Kepada
Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Prov. Riau
Pekanbaru

Dengan hormat, dalam rangka penulisan tesis/disertasi, maka dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk mengizinkan mahasiswa yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Hafazo
NIM	: 22290114140
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam S2
Semester/Tahun	: V (Lima) / 2024
Judul Tesis/Disertasi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

untuk melakukan penelitian sekaligus pengumpulan data dan informasi yang diperlukannya dari Kampar

Waktu Penelitian: 3 Bulan (09 Oktober 2024 s.d 09 Januari 2025)

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.



Wasalam
Direktur,

Prof. Dr. H. Ilyas Husti, MA
NIP. 19611230 198903 100 2

Tembusan:
Yth. Rektor UIN Suska Riau

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



Sertifikat
Nomor: B-006Z/Un.04/PS/PP.00.9/04/2025

Komite Penjaminan Mutu Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Menerangkan Bahwa :

Nama	: Hafazo
NIM	: 2229011140
Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Muhammadiyah Kampa Full Day School

Telah dilakukan uji Turnitin dan dinyatakan lulus cek plagiasi Tesis Sebesar (24%) di bawah standar maksimal batas toleransi kemiripan dengan karya tulis ilmiah lainnya. Berdasarkan peraturan Pemerintah melalui Dikti Nomor UU 19 Tahun 2002: Permendiknas 17 tahun 2010 bahwa tingkat persentase kesamaan tulisan yang diunggah di dunia maya hanya boleh 20-25% kesamaan dengan karya lainnya.

Pekanbaru, 06 Maret 2025
Pemeriksa Turnitin Pascasarjana

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
Staf **Dr. Perisi Nopel, M.Pd.** University of Sultan Syarif Kasim Riau
NUPN. 9920113670

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan menyebarkan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PASCASARJANA
كلية الدراسات العليا
THE GRADUATE PROGRAMME
Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 94 Pekanbaru 28129 PO.BOX. 1004
Phone & Faxes, (0761) 856832, Site : pps.uin-suska.ac.id E-mail : pps@uin-suska.ac.id

KARTU KONTROL MENGIKUTI SEMINAR PROPOSAL / TESIS / DISERTASI
PASCASARJANA UIN SULTAN SYARIF KASIM RIAU

NAMA : HAFAZO
NIM : 22290114140
PRODI : PAI
KONSENTRASI : -

NO	HARI/TGL	JUDUL PROPOSAL / TESIS / DISERTASI	PESERTA UJIAN	PARAF SEKRETARIS
1	13 Juni 2023	Hubungan Kualifikasi dan Kompetensi Guru	Ara Citra Annisa	
2		dengan Kemampuan Evaluasi Guru MAN	22190123936	
3		2-tahap pekanbaru		
4	13 Juni 2023	Pelaksanaan program madrasah diniyah Ta'limiyah	Anandita Yahya	
5		wortha di smp 2. Kecamatan Rambak Kabupaten Pekanbaru	22190113398	
6	13 Juni 2023	Hubungan Rutinitas Literasi Keagamaan dan	Rizka Alhudaqah	
7		kecerdasan Emosional dengan perilaku santri di	22190124218	
8		Pendak pesantren Teknologi Riau		
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

Pekanbaru,
Kaprodi,

Dr. Alwizar, M.Ag
NIP. 19700422 200312 1 002

20

- NB 1. Kartu ini dibawa setiap kali mengikuti ujian.
2. Setiap mahasiswa wajib menghadiri minimal 5 kali seminar proposal Tesis
3. Sebagai syarat ujian Proposal dan tesis

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan penelitian, penulisan, penerbitan, atau penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan masalah.

UIN SUSKA RIAU

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Penulis Tesis ini bernama Hafazo dilahirkan di Pendalian, tanggal 27 April 1986. Alamat lengkap Dusun Padang Merbau Barat Desa Koto Perambahan Kecamatan Kampa Kabupaten Kampar, lahir dari pasangan suami istri Bapak Saripuddin dan Ibu Ropaah yang merupakan anak keempat dari Delapan bersaudara. Penulis tesis ini menyelesaikan Pendidikan Dasarnya di SD Negeri 006 Pendalian dari tahun masuk 1994 dan lulus 2000, setelah itu melanjutkan

ke MTs Ulul Albab dari tahun masuk 2000 dan lulus 2003,

Setelah lulus dari MTs Ulul Albab penulis tesis ini melanjutkan pendidikannya ke Madrasah Aliyah Ulul Albab dari mulai masuk 2003 dan lulus 2006, setelah lulus Madrasah Aliyah Ulul Albab penulis melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi yaitu masuk di STAI Al-Azhar Pekanbaru pada tahun 2011 dan lulus 2015. Penulis menyelesaikan S1 dengan tugas akhir penelitian yaitu dengan judul Minat Remaja Menghadiri Wirid Pengajian di Desa Koto Perambahan .

Setelah lulus dari Setelah Lulus S1 pada tahun 2015. Pada Tahun 2017 Penulis mengabdikan diri di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School sampai sekarang.