

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SMP AL-WASHLIYAH 31 MEDAN**

Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Ruslan, M. Pd

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Nama : NADIA KHAIRINA

NPM : 2101020022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

2025

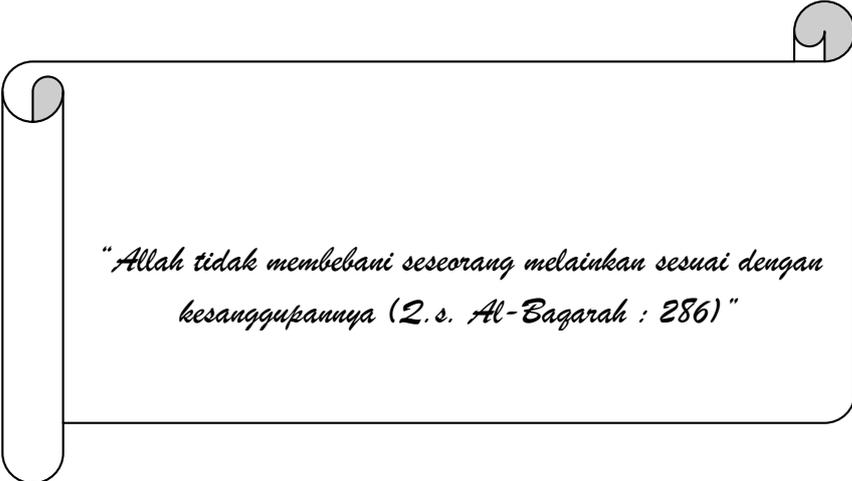
PERSEMBAHAN

Karya Ilmiah Ini saya persembahkan Kepada Kedua Orangtua saya

Ayahanda Muhammad Adi

Ibunda Raudah

*Semua Karena Dukungan Dan Cinta Mereka Yang Membuat Semangat dan
Mencapai Semuanya*



"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya (2. s. Al-Baqarah : 286)"

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Nadia Khairina
NPM : 2101020022
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S-1)
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan" merupakan karya asli saya. Jika dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil dari plagiarism, maka saya bersedia ditindak sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 13 Juni 2025

Yang menyatakan




Nadia Khairina

2101020022

PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul

**Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa
Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan**

Oleh:

Nadia Khairina
2101020022

*Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini
telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk
dipertahankan dalam ujian skripsi*

Medan, 13 Juni 2025

Pembimbing



Dr. Muhammad Ruslan, M. Pd

**FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA MEDAN
2025**

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

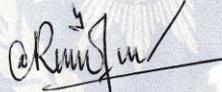
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai di berikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat di setujui untuk di pertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama Mahasiswa : **Nadia Khairina**
Npm : **2101020022**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul Skripsi : **Pengunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan**

Medan 20 Juni 2025

Pembimbing



Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd

**Diketahui / Disetujui
Oleh :**

Ketua Program Studi



Assoc. Prof. Dr. Hasnan Rudi Setiawan, M.Pd

Dekan



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Medan, 20 Juni 2025

Nomor : Istimewa
Lampiran : 3 (Tiga) eksemplar
Hal : Skripsi a.n. Nadia Khairina

Kepada Yth : Bapak Dekan Fakultas Agama Islam UMSU

Di-

Medan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti dan memberi saran-saran perbaikan seluruhnya terhadap skripsi mahasiswa an. Nadia Khairina yang berjudul **“Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan”**. Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini dapat diterima dan diajukan pada sidang munaqasah untuk mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam UMSU.

Demikianlah kami sampaikan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing



Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsuMEDAN](https://www.facebook.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.instagram.com/umsuMEDAN) [umsuMEDAN](https://www.youtube.com/umsuMEDAN)



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini disusun oleh

Nama Mahasiswa : **Nadia Khairina**
NPM : **2101020022**
Program Studi : **Pendidikan Agama Islam**
Judul Skripsi : **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan**

Disetujui dan memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian mempertahankan skripsi.

Medan, 20 Juni 2025

Pembimbing

Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd

Diketahui / Disetujui

Oleh :

Dekan,



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Nadia Khairina. 2025. *“Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan”*. Skripsi. Dibimbing oleh Bapak Dr. Muhammad Ruslan. M. Pd. Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini ingin memahami penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan. Hal ini dilakukan dengan mengamati dan menganalisis penggunaan media tersebut dalam pembelajaran sehingga memengaruhi tingkat kreativitas siswa. Masalah utama dalam penelitian ini yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru dan media yang digunakan hanya berupa buku paket. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya kurangnya media yang menarik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Penelitian ini dilakukan di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui tampilan visualisasi gambar, animasi, audio, dan video. Siswa merasa senang, tidak adanya kebosanan dan semua siswa fokus dengan media dan materi yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Powerpoint dalam mata pelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 31 Medan. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai siswa di atas KKM.

Kata kunci: Media pembelajaran interaktif, kemampuan siswa, pembelajaran PAI.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah menolong hamba-Nya menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kemudahan. Tanpa pertolongan-Nya mungkin penulis tidak bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tugas ini disusun untuk memenuhi syarat mendapat gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara serta memberi pengetahuan tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan”.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang sudah mendukung menyelesaikan skripsi ini diantaranya :

1. Kedua orang tua tersayang dan yang sangat saya cintai Ayahanda M. Adi dan Ibunda Raudah yang telah membesarkan, mendidik dan membimbing saya dengan cinta dan kasih sayang yang luar biasa, serta tak hentinya selalu mendoakan dan mendukung saya sampai saya bisa menuntut ilmu hingga saat ini.
2. Bapak Prof. Dr. Agussani, M. AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M. Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
5. Bapak Dr. Muhammad Ruslan, M. Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan saran, nasihat, arahan, dan bimbingan dalam proses pembuatan skripsi.
6. Seluruh Dosen Pendidikan Agama Islam yang sudah membimbing dan memberikan saya banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar.

7. Sahabat seperjuangan saya Kak Dilah Arsitah yang tak hentinya memberikan saya motivasi, semangat dan selalu menemani saya dengan candaanya.
8. Ibu Nursyamsi, S. Ag selaku Kepala Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan yang telah memberikan izin melakukan penelitian serta memberikan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
9. Guru-guru SMP Al-Washliyah 31 Medan yang telah membantu dalam proses penelitian.

Semoga tugas ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih luas bagi pembaca.

Medan, Januari 2025

Nadia Khairina

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Masalah.....	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
B. Kajian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis dan Sifat Penelitian	34
B. Tempat dan waktu penelitian	35
C. Sumber Data.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	36
E. Teknik Penjamin Keabsahan Data	38
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Gambaran Umum Di SMP Al-Washliyah 31 Medan.....	42

B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMP Al-Washliyah 31 Medan	43
Tabel 4.2 Data Siswa di SMP Al-Washliyah 31 Medan	45
Tabel 4.3 Nama-nama Siswa di SMP Al-Washliyah 31 Medan	45
Tabel 4.4 Sarana dan Prasarana	47

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi telah membawa peluang baru dalam dunia pendidikan. Teknologi memberi dorongan kepada pendidik untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran supaya lebih mudah dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: 1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu, 2) Berkomunikasi secara efektif, empati, dan santun dengan peserta didik. Kemudian pada Permendiknas No 16 tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh. Menurut Trinaldi pembelajaran berbasis teknologi adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mendukung proses belajar mengajar. Metode ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat proses belajar lebih efektif, interaktif, dan mudah diakses (Trinaldi et al., 2022).

Pendidik harus menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang ada guna menciptakan ruang kelas yang menarik agar kemampuan peserta didik dapat berkembang dengan baik. Pembelajaran berbasis teknologi memanfaatkan berbagai media, salah satunya media pembelajaran interaktif. Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi pembelajaran (Hakim & Windayana, 2016). Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Utomo, 2023). Media pembelajaran interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam satu platform. Dalam surah Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ
 أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَٰؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ﴿٣١﴾

Artinya : Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar”.

Berdasarkan ayat tersebut, Allah mengajarkan Nabi Adam mengenai nama-nama benda semuanya yang berada di bumi, selanjutnya Allah memberi perintah kepada malaikat untuk menuturkan nama-namanya, yang sebetulnya para malaikat belum mengetahuinya. Benda-benda yang dituturkan Nabi Adam a.s atas perintah Allah, tentu sudah diberi penjelasan gambaran bentuknya oleh Allah swt. Berarti dalam proses pembelajaran harus terdapat metode pembelajaran yang tepat untuk memudahkan seseorang dalam mempelajari suatu hal. Sama halnya dengan media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai metode untuk belajar mengembangkan kognitif pada anak dengan salah satu contohnya adalah menampilkan gambar sesuai dengan tema yang dipelajari.

Berdasarkan tafsir Ibnu Katsir, kata asmaa’ pada Q.S Al-Baqarah ayat 31 menunjukkan bahwa Allah mengajari Nabi Adam terkait nama segala macam benda, baik dzat, sifat, maupun af’al (perbuatannya). Kata asmaa’ juga mengandung arti bahwa nama-nama seluruh makhluk, baik yang kecil maupun yang besar. Tafsir ini menjelaskan mengenai media pembelajaran secara visual. Tafsir Al-Misbah, yang menafsirkan ayat 31 bahwa para ulama memahami pengajaran nama-nama kepada Adam as. sebagai proses mengajarkan kata-kata, di antara mereka ada yang berpendapat bahwa benda-benda tersebut dipaparkan kepada nabi Adam, dan pada saat yang sama Nabi Adam mendengar suara yang menyebutkan nama benda yang dipaparkan tersebut. Pendapat lain menyatakan bahwa Allah mengilhamkan langsung nama benda tersebut kepada Nabi Adam pada saat dipaparkan, sehingga Nabi Adam memiliki kemampuan untuk memberi setiap benda nama yang membedakannya dari benda lainnya. Pendapat kedua ini dinilai lebih kuat karena mengajar tidak selalu harus melalui pemberian instruksi atau penyampaian kata-kata, melainkan bisa juga melalui proses pengasahan

potensi yang dimiliki siswa, hingga potensi tersebut berkembang dan menghasilkan beragam pengetahuan. Tafsir ini menjelaskan mengenai media pembelajaran secara audio.

Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan kemampuan siswa khususnya pada mata pelajaran PAI seperti berpikir kritis, bersikap spiritual, dan keterampilan sosial. Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah *Power Point*. Media pembelajaran *Power Point* merupakan media pembelajaran yang bersifat nyata karena dapat menampilkan materi dalam unsur teks, gambar dan video dengan interaktif. Media pembelajaran *Power Point* juga bersifat visualisasi atau dapat dilihat secara langsung oleh mata sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Beberapa kelemahan yang ada dalam pembelajaran ialah peserta didik masih diajarkan dengan menggunakan metode ceramah oleh pendidik, sehingga membuat peserta didik sedikit jenuh pada saat pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran PAI belum efektif dalam penyampaiannya dan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran PAI yang peserta didik pelajari selama ini terkesan biasa saja karena mereka hanya menggunakan media buku paket yang ada, dan pendidik pun belum menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajarannya. Wanda Ramansyah menemukan fakta pada penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan sendiri bahwa peserta didik jika diminta memilih menggunakan buku teks atau belajar menggunakan video animasi, dapat diketahui bahwa kecenderungan mereka untuk lebih memilih belajar dengan video animasi dari pada menggunakan buku teks. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
2. Media yang digunakan hanya berupa buku paket.

C. Batasan Masalah

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah power point.
2. Media pembelajaran interaktif meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran PAI.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan?
3. Bagaimana penyelesaian masalah penghambat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan
2. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan
3. Mengetahui penyelesaian masalah penghambat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan akademik untuk mendapatkan teori-teori baru terkait dengan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan

kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa :

- a) Mempermudah siswa dalam memahami materi.
- b) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- c) Meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa.
- d) Belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan.

2) Bagi Guru :

- a) Membantu guru memahami kebutuhan dan gaya belajar siswa secara lebih baik.
- b) Memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.
- c) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- d) Mengajar menjadi lebih seru dan tidak monoton.

3) Bagi Peneliti :

- a) Dapat memperoleh kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan.
- b) Menambah wawasan bagi penulis dan pembaca pada umumnya dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

G. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun karya tulis ilmiah ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas tentang kajian ilmiah yang meliputi kajian teori, kajian peneliti terdahulu, dan kerangka penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian dengan komponen jenis dan sifat penelitian, tempat dan waktu penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik penjamin keabsahan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran penelitian yang diteliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin yaitu medium, yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media ialah alat yang digunakan sebagai perantara. Media dapat diartikan sebagai sarana komunikasi antara pemberi dan penerima untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran disekolah. Menurut Arief Sardiman yang dikutip oleh Arsyad menyatakan bahwa media ialah suatu perantara atau penghubung pesan dan informasi dari sumber sehingga sampai kepada penerima. Sedangkan kata pembelajaran dalam bahasa inggris yang “learning” yang berarti sebagai proses saling melakukan antara pendidik dengan peserta didik yang berlangsung secara dinamis (Arsyad, 2015). Pembelajaran ialah sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi dalam bentuk hubungan timbal balik atau interaksi yang dilakukan secara terus menerus antara peserta didik dengan pendidik (Asyhar, 2010). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan bentuk informasi dari sumber yang sudah terencana dengan baik dan menyalurkan informasi dengan membangun interaksi sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini selaras dengan pendapat Febriyanti dan Mulyaningtyas (2022:55-56) media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, mendukung proses pembelajaran dengan lancar, serta tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sujipto Media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses pembelajaran dengan tujuan untuk memperjelas makna dari pesan yang disampaikan dengan lebih baik dan mudah dipahami oleh penerima pesan (Kustandi Cecep, 2013). Menurut Cahyawati media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa untuk menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam bentuk

pikiran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berkembangnya media pembelajaran ataupun aplikasi-aplikasi pembelajaran tentunya dapat mempermudah dalam proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Pohan et al., 2022). Berdasarkan teori yang telah diuraikan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sehingga diperlukan keterampilan guru dalam menguasai media pembelajaran baik secara teori maupun praktek.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

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

Menurut Azhar Arsyad dalam (Wulandari et al., 2023) ada empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, antara lain:

- 1) Fungsi Atensi, yaitu membuat peserta didik tertarik dan terarah untuk memperhatikan dan fokus terhadap isi pelajaran yang berhubungan dengan makna visual yang disajikan dengan isi teks atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif, merupakan fungsi media visual yang mampu dilihat dari tingkat peserta didik ketika menikmati kegiatan belajar atau membaca teks

yang ada gambarnya. Simbol atau gambar visual mampu membangkitkan emosi dan sikap siswa, contohnya informasi yang berkaitan dengan masalah sosial atau ras.

- 3) Fungsi Kognitif merupakan fungsi media visual yang yang dapat dilihat dari temuan temuan penelitian yang mengemukakan bahwa simbol visual atau gambar memudahkan tercapainya tujuan untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terdapat pada gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris merupakan fungsi media pengajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyatakan media visual memberi konteks untuk memahami teks dan memberi bantuan peserta didik yang memiliki tingkat kemampuan membacanya rendah untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Di Indonesia menggunakan berbagai jenis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, medianya berupa media visual atau media grafis, media audio, dan media proyeksi diam.

1) Media visual atau media grafis

Media visual adalah media yang tidak mengandung unsur suara namun bisa dilihat (Sanjaya, 2015). Media visual meliputi media yang mampu diproyeksikan dan media yang tidak mampu diproyeksikan. Media visual adalah jenis media yang banyak digunakan bahkan mayoritas pendidik di jenjang anak usia dini sering menggunakannya sebagai media untuk menyampaikan isi tema yang akan diajarkan. Media visual selain sederhana, pembuatan medianya juga mudah, harga media relative murah, dan media dapat dibuat sendiri. Adapun contoh media visual diantaranya: (a) papan bulletin, (b) papan flanel, (c) peta dan globe, (d) poster, (e) kartun, (f) grafik, (g) bagan atau chart, (h) diagram, (i) sketsa berupa gambar sederhana, dan (j) foto atau gambar yang bersifat konkrit (Nurhayati, 2022). Media-media tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

2) Media audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indra pendengaran (Dzakirah, 2021). Penyampaian pesan dilakukan secara verbal dan

non verbal. Berikut contoh media audio diantaranya: laboratorium bahasa, piringan hitam, pita magnetik, alat perekam, dan radio.

3) Media proyeksi diam (audio-visual)

Media proyeksi diam (still projected medium) memiliki kesamaan dengan media grafis berupa sama-sama menghadirkan rangsangan visual. Perbedaannya yaitu media grafis berinteraksi langsung dengan pesan media yang berkaitan, melainkan media proyeksi sebelum digunakan harus di proyeksikan ke proyektor supaya sasaran dapat melihatnya, sekaligus disertai rekaman audio ataupun visual saja. Berikut contoh media proyeksi diantaranya: simulasi, permainan (game), video, televisi, film gelang, film, mikrofilm, proyektor tak tembus pandang, media transparansi, film rangkai, dan film bingkai (Adhelia Anggraini, 2023).

2. Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Pembelajaran Interaktif

Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah. Suatu hal bersifat saling melakukan aksi dan reaksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara yang satu dengan yang lainnya. Salah satu bagian dari multimedia ialah pembelajaran interaktif. Multimedia merupakan presentasi materi dengan menggunakan gambar dan kata-kata. “Gambar” dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan berbentuk gambar atau pictorial form. Hal ini dapat berbentuk grafik dinamis (video dan animasi) atau grafik statis (peta, foto, grafik, dan ilustrasi). Melainkan “Kata” dalam definisi ini adalah materi yang ditampilkan dengan bentuk verbal (verbal form), seperti penggunaan kata-kata atau teks yang dicetak ataupun diucapkan. Media pembelajaran interaktif 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 (Margareta et al., 2024). 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 dengan yang lainnya sehingga mampu membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk video, animasi, simulasi, serta permainan edukatif. Media pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif membuat pengguna memiliki berbagai pilihan yang dapat dipilih mengenai aplikasi yang tersedia yang akan dipelajari. Adapun komponen pembelajaran interaktif menurut Sutopo yaitu:

- 1) Teks, merupakan simbol media visual yang berguna untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks mempunyai beberapa bentuk atau jenis (misalnya: Comic San MS, Arial, Times New Roman), warna dan ukuran. Unit satuan teks meliputi size dan length. Size menunjukkan seberapa besarnya atau kecilnya suatu huruf. Length menunjukkan jumlah huruf didalam kata atau halaman.
- 2) Grafik atau image, adalah media berbasis visual. Grafik meliputi gambar yang bergerak ataupun diam. Gambar gerak meliputi film, video, dan animasi. Gambar gerak dapat diukur menggunakan resolusi, size, dan juga mempunyai durasi. Gambar diam meliputi poster, lukisan, gambar digital, dan foto. Biasanya pengukuran gambar diam berdasarkan resolusi dan size (biasa disebut canvas size) saja.
- 3) Animasi, memiliki arti gerakan video atau gambar, contohnya gerakan orang yang melaksanakan kegiatan tertentu, dan lain sebagainya. Animasi dapat dibuat menggunakan tiga cara yaitu diantaranya (1) frame-by-frame animation dilaksanakan dengan membuat gambar yang tidak sama antara satu dengan yang lain, kemudian menempatkannya kedalam frame secara urut, (2) tweened animation dilakukan dengan menunjukkan pergerakan

suatu objek dari satu lokasi ke lokasi lainnya, (3) shape animation adalah animasi yang menyajikan perubahan bentuk.

- 4) Audio, terdiri dari tiga jenis, antara lain: (1) narasi sebagai pelengkap penjelasan yang dilihat melalui video, (2) musik sebagai penjelas ciri-ciri suatu gambar, (3) sound effect sebagai pemberi efek dalam bentuk suara untuk membuat informasi lebih jelas.
- 5) Video, merupakan hasil pengolahan yang didapatkan dari kamera. Biasanya file video membutuhkan lebih banyak penyimpanan daripada file gambar.
- 6) Link interactive, dimanfaatkan untuk memadukan berbagai elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terintegrasi (Sutopo, 2012).

Karakteristik media interaktif adalah responsif, adanya feedback langsung, fleksibilitas, keterlibatan pengguna, memungkinkan kustomisasi dan personalisasi, mengandung beragam elemen multimedia, dan memiliki visual yang menarik. Media interaktif juga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan media, baik secara langsung melalui input (misalnya klik, sentuhan) maupun melalui feedback yang diberikan oleh media. Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2011) mengemukakan ada tiga karakteristik media interaktif yaitu:

- 1) Memiliki ciri fiksatif (Fixative Property), yaitu media yang dapat merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dan disamping itu dapat memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.
- 2) Memiliki ciri manipulatif (Manipulative Property), yaitu media dapat mempercepat atau memperlambat menyajikan suatu kejadian kepada peserta didik.
- 3) Memiliki ciri distributif (Distributive Property), yaitu media dapat memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada jumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

b. Model-model Media Pembelajaran Interaktif

Terdapat berbagai model media pembelajaran interaktif. Berikut empat model media pembelajaran interaktif diantaranya model Drills, tutorial, simulasi, dan games (Wilantara & Kartolo, 2022). Penjelasan masing-masing model adalah sebagai berikut:

1) Model Drills

Model drills adalah model yang memuat soal latihan yang dijadikan bagian dari pemahaman materi bagi siswa. Model ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberi pengalaman belajar yang lebih nyata dengan memberikan soal latihan guna menguji penampilan siswa melalui cepat atau lambatnya saat menyelesaikan soal latihan yang disediakan program. Umumnya model drills ini memiliki tahapan materi, diantaranya: (a) Menampilkan masalah dalam bentuk soal-soal latihan dengan tingkatan tertentu dari penampilan siswa, (b) siswa mengerjakan latihan soal, (c) penampilan siswa direkam oleh program, serta dievaluasi dan diberikan umpan balik, (d) Apabila jawabannya benar maka program akan menampilkan materi berikutnya, namun apabila jawaban yang diberikan salah maka program akan menampilkan fasilitas untuk mengulang latihan, yang dapat diberikan secara parsial atau pada akhir keseluruhan soal.

2) Model Tutorial

Tutorial merupakan pembelajaran khusus melalui instruktur yang terqualifikasi. Program pembelajaran berbasis komputer dengan model tutorial ialah program pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan perangkat lunak seperti program komputer yang memuat materi pembelajaran (Utomo & Purwaningsih, 2022). Pola dasar metode tutorial ini adalah mengikuti pengajaran dengan program jenis branching dimana informasi mata pelajaran ditampilkan dalam unit kecil, kemudian diikuti dengan pertanyaan. Komputer menganalisis tanggapan peserta didik serta memberikan umpan balik yang benar. Pembelajaran tutorial memiliki tujuan memberi siswa “kepuasan” pemahaman yang lengkap (mastery) terhadap topik atau materi yang dipelajari. Pola penerapan menggunakan model tutorial ini diantaranya: (a) computer menampilkan materi, (b) peserta didik memberi umpan balik, (c)

computer mengevaluasi umpan balik peserta didik dengan orientasi pada arah peserta didik dalam menempuh peresentasi selanjutnya, dan (d) melanjutkan atau mengulangi langkah sebelumnya.

3) Model Simulasi

Model simulasi adalah salah satu strategi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberi pengalaman belajar yang lebih nyata dengan pembuatan bentuk-bentuk tiruan pengalaman yang dekat dengan kondisi aslinya. Model simulasi ini dibagi menjadi empat kelompok diantaranya fisik, situasi, prosedur, dan proses, dimana penggunaan disetiap kelompok disesuaikan dengan kepentingan tertentu.

4) Model Games

Model games dikembangkan atas dasar “pembelajaran menyenangkan”. Siswa akan menghadapi beberapa aturan dan petunjuk permainan. Pembelajaran dirancang seakan siswa mengikuti permainan yang ditampilkan dengan beberapa simulasi supaya siswa dapat melaksanakan semua pengalaman belajar mereka saat memecahkan masalah yang dimaksud.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif

Beberapa jenis media pembelajaran interaktif antara lain:

- 1) E-Learning atau pembelajaran elektronik didefinisikan sebagai proses belajar mengajar yang memanfaatkan teknologi internet dan media digital untuk menyampaikan, memfasilitasi, dan memungkinkan pembelajaran jarak jauh (Setyoningsih, 2015). E-learning adalah sistem belajar mengajar yang memungkinkan guru dan siswa tidak perlu berada di tempat dan waktu yang sama untuk proses pembelajaran, dengan internet sebagai medianya (Ananda Hadi Elyas, 2018). E-learning merupakan aplikasi berbasis internet yang mampu menghubungkan pendidik dan peserta didik secara online dalam bentuk format digital (Azizah et al., 2018). Kelebihan dari E-Learning antara lain menghemat biaya, fleksibilitas waktu dan tempat belajar, dan interaksi virtual yang efisien. Adapun kekurangan e-learning yakni kurangnya interaksi tatap muka, keterbatasan aksesibilitas dan teknologi, serta sulit menilai

pemahaman peserta didik secara akurat. Contohnya media E-Learning adalah Moodle dan Google Classroom.

- 2) Game edukasi adalah permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan. Ini berarti game tersebut tidak hanya sekadar hiburan, tetapi juga berfungsi untuk mengajarkan konsep, meningkatkan keterampilan, dan memotivasi siswa dalam proses belajar. Game edukasi adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan untuk memberikan pengalaman pendidikan atau belajar yang menyenangkan dan mendidik. Game edukasi memiliki banyak kelebihan seperti mempermudah proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Namun, juga memiliki kekurangan seperti potensi keterbatasan konten, kurangnya interaksi langsung dengan guru, dan kemungkinan siswa menjadi kecanduan. Contoh media Game edukasi yaitu Kahoot dan Quizizz.
- 3) Video interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio, visual, dan teks dengan kemampuan interaksi antara pengguna dan media. Penonton tidak hanya pasif melihat dan mendengar, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam menentukan kecepatan dan urutan penyajian, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan personal. Video interaktif adalah sistem penyampaian pengajaran yang menggunakan rekaman video dengan pengendalian komputer, di mana penonton tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga memberikan respons aktif yang menentukan kecepatan dan urutan penyajian (Fazain & Anistiyasari, 2017). Video interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya pada pembelajaran. Kelebihan utamanya adalah meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan fleksibilitas dalam belajar, dan memvisualisasikan materi yang kompleks. Namun, kekurangan video interaktif meliputi biaya produksi yang tinggi, ketergantungan pada teknologi, dan potensi kurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa. Contohnya Video dengan simulasi dan Video pembelajaran dengan green screen.
- 4) Papan tulis digital, juga dikenal sebagai papan tulis interaktif, adalah perangkat keras yang menggabungkan fitur papan tulis tradisional dengan teknologi digital, seperti layar sentuh yang dapat digunakan untuk

menulis, menggambar, atau menavigasi konten digital. Papan tulis digital sering terhubung ke komputer atau perangkat pintar lain, memungkinkan pengguna untuk menampilkan, berbagi, dan mengedit konten digital secara langsung. Kelebihannya antara lain meningkatkan keterlibatan siswa, memungkinkan pembelajaran kolaboratif, dan memberikan banyak fitur untuk memperkaya metode pengajaran. Kekurangannya meliputi biaya yang lebih tinggi, potensi kesulitan bagi guru yang tidak terbiasa dengan teknologi, dan kebutuhan akan dukungan teknis. Contohnya termasuk Google Jamboard, Microsoft Whiteboard, dan Miro.

- 5) Presentasi interaktif adalah metode penyampaian informasi yang mendorong partisipasi aktif dari audiens melalui elemen interaktif seperti kuis, jajak pendapat, dan simulasi. Presentasi interaktif bertujuan untuk menciptakan pertukaran pendapat antara presenter dan audiens, menjadikannya lebih dinamis dan menarik dibandingkan presentasi tradisional. Kelebihan Presentasi interaktif meningkatkan partisipasi audiens, menarik perhatian, mempermudah pemahaman materi, meningkatkan motivasi belajar, dan melatih kemampuan berpikir. Contoh presentasi interaktif adalah PowerPoint Interaktif, Video dan Animasi.

Salah satu jenis media yang digunakan di SMP Al-Washliyah 31 Medan yaitu presentasi interaktif berbasis Power Point. Microsoft Power Point adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran interaktif (Akbar, 2017). Aplikasi power point merupakan salah satu aplikasi presentasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Power point akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional dan juga mudah. Kelebihan dari Power Point adalah penyajian materi bisa dirancang dengan menarik, dapat digunakan berulang-ulang, dan dapat menggabungkan semua unsur media, seperti teks, video, animasi, dan gambar sehingga informasi visual mudah dipahami peserta didik. Power Point juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang bersifat interaktif pada mata pelajaran PAI dengan

mempresentasikan bahan ajar. Sedangkan kekurangan dari Power Point yaitu diantaranya:

- (1) Tidak semua sekolah mempunyai fasilitas yang memadai.
- (2) Jika tampilan slide tidak dirancang dengan baik atau hanya berupa teks biasa saja, maka pembelajaran melalui media tersebut tidak akan mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- (3) Guru yang tidak memahami aplikasi program komputer tidak dapat merancang pembelajaran lewat media komputer, ia harus bekerja sama dengan ahli komputer.

3. Kemampuan Belajar Siswa

a. Kemampuan Kognitif Siswa

Kata “cognitive” berasal dari cognition yang memiliki arti mengerti atau pengertian. Kognitif merupakan suatu proses berfikir berupa kemampuan seseorang dalam mengaitkan, memberi nilai dan pertimbangan terhadap suatu peristiwa ataupun kejadian (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020). Ajaran Islam menjelaskan bahwa manusia tidak mengetahui apa-apa saat ia lahir, namun Allah telah memberikan mereka kemampuan hati untuk menimba ilmu, merasa, meraba, mencium, melihat dan mendengar. Pernyataan tersebut dapat dilihat dalam Q.S. An-Nahl Ayat 78:



Artinya : “dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.” (Q.S. An-Nahl ayat 78).

Ibnu katsir menjelaskan kemampuan berfikir, melihat serta mendengarnya manusia mengalami perkembangan secara bertahap. Bertambahnya usia seseorang hingga ia dewasa akan berada pada tahap memiliki kemampuan melihat, mendengar, serta daya pikir yang dapat memisahkan sesuatu yang benar atau

salah serta yang baik dan buruk. Kognitif manusia sangat diperhatikan dalam Islam. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya berbagai hadits ataupun ayat alquran yang menggambarkan mengenai pentingnya mencari ilmu dan menggunakan akal guna memahami fenomena alam yang menunjukkan kekuasaan Allah (Nazhan et al., 2025).

Media Pembelajaran interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara audio dan visual. Siswa akan melihat dan mendengar secara langsung karena media pembelajaran interaktif dapat menghasilkan gambar yang bersumber dari laptop untuk mengvisualisasikan ide-ide sehingga informasi yang disajikan lebih jelas dan menarik. Gambar dan suara juga dapat membantu memperjelas materi yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kognitif, siswa dapat mengingat dengan baik materi atau pesan yang disampaikan melalui teks beserta gambar. Hal ini sesuai dengan teori paivio yaitu dual coding theory yang mana menurutnya sistem kognitif manusia terdiri dari sub sistem yaitu sistem verbal dan sistem gambar. Pembelajaran Interaktif akan semakin baik jika penyampaian materinya yang berupa kata-kata dan gambar disampaikan secara bersamaan. Azwar berpendapat bahwa dalam konstruksi tes prestasi belajar yang mengukur kemampuan kognitif, taksonomi yang dijadikan acuan adalah taksonomi Bloom domain kognitif dengan enam tingkatan taraf kompetensi. Tingkatan tersebut terdiri atas:

- 1) *Knowledge* (pengetahuan) yaitu suatu tahapan disaat seorang anak mampu mengingat dan mengenang kembali tentang fakta, nama, istilah, proses, prinsip, teori dan lain-lain. Instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan anak (siswa) pada tahapan ini diantaranya: Menyebutkan, mendefinisikan, melukiskan, mencocokkan, mengidentifikasi, memberi nama, membuat garis besar, dan menyatakan kembali.
- 2) *Comprehension* (pemahaman) yaitu suatu tahapan disaat seorang anak sudah mampu mengerti dan memahami setelah pelajaran itu diketahui dan diingat. Dalam hal ini siswa dapat mengorganisasikan pelajaran yang telah diterimanya dengan bahasa sendiri. Instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan anak (siswa) pada tahapan ini diantaranya: Menjelaskan,

merumuskan dengan kata-kata sendiri, mengubah, menyatakan secara luas, memberi contoh, memperkirakan, membedakan, dan mengubah dan menarik kesimpulan.

- 3) *Application* (penerapan), yaitu sebuah kesanggupan siswa dalam menerapkan ide-ide umum, teori, prinsip atau segala materi ajar dalam situasi yang baru dan kongkrit. Instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan anak (siswa) pada tahapan ini diantaranya: Menghitung, menggunakan, mengapresiasi, mendemonstrasikan, memodifikasi, menghubungkan, memecahkan, dan menghasilkan.
- 4) *Analysis* (analisis), yaitu suatu kemampuan seorang siswa dalam menguraikan dan merincikan penjelasan ke dalam bagian-bagian terkecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian satu dengan bagian lainnya. Instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan anak (siswa) pada tahapan ini diantaranya: Menguraikan, mengkategorikan, merincikan, memilih, memisah-misahkan, membuat diagram, membuat skema, dan membeda-bedakan.
- 5) *Synthesis* (sintesis), yaitu suatu tahap disaat siswa mampu memadukan atau menyatukan bagian-bagian tertentu secara logis menjadi struktur yang menunjukkan keseluruhan. Instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan anak (siswa) pada tahapan ini diantaranya: Menggabungkan, menghimpun, menyusun, mengorganisasikan, merancang, menyusun kembali, merevisi, menceritakan dan membuat modifikasi.
- 6) *Evaluation* (evaluasi), yaitu suatu kemampuan siswa untuk mempertimbangkan suatu ide, situasi, nilai-nilai, dan metode berdasarkan suatu aturan dan kriteria tertentu. Instrumen penilaian untuk mengukur kemampuan anak (siswa) pada tahapan ini diantaranya: Membandingkan, menilai, mempertentangkan, mengkritik, mengintrepretasikan, dan menyimpulkan (Anshari, n.d.).

b. Teknik Pengajaran Kognitif

Teknik pengajaran kognitif ialah suatu proses pembelajaran yang membentuk kemampuan kognitif siswa. Adapun teknik pengajaran yang mampu membentuk kemampuan kognitif siswa diantaranya adalah:

- 1) Eksperimentasi
- 2) Problem solving, diskusi, tanya jawab.
- 3) Belajar secara induktif (mahasiswa dihadapkan pada contoh-contoh, kemudian mereka menyimpulkan sendiri konsep-konsep pengetahuan yang tersirat dalam contoh-contoh itu). Mengatur topik dari yang paling konkrit ke yang abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks.
- 4) Pembelajaran dengan menggunakan “advance organizer” paling tidak dengan cara membuat rangkuman terhadap materi yang diberikan, dilengkapi dengan uraian singkat yang menunjukkan relevansi materi yang sudah diberikan dengan materi baru. Mengajarkan mahasiswa memahami konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan, dengan memberi fokus pada hubungan yang terjalin antara konsep-konsep yang ada (Hulaimi & Khairuddin, 2021).

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Siswa

Inteligensi atau kemampuan seseorang berbeda-beda antara satu orang dengan orang lainnya. Hal tersebut disebabkan banyak faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan kognitif. Faktor yang memberi pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak diantaranya:

- 1) Faktor Hereditas/Keturunan

Ahli filsafat Schopenhauer memelopori teori hereditas atau nativisme yang menyatakan manusia dilahirkan dengan kemampuan tertentu yang tidak dipengaruhi oleh lingkungan. Kemampuan atau keterbatasan kemampuan manusia dalam menyelesaikan permasalahan ditentukan oleh faktor bawaan. Berdasarkan hal ini sering ditemui anak yang pintar sekali, agak pintar dan bodoh, walaupun mendapatkan pelatihan dan pembelajaran yang sama.

2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke, bahwa manusia terlahir dalam kondisi suci, diibaratkan dengan kertas putih yang masih putih tanpa coretan ataupun noda.

3) Faktor Kematangan

Kematangan setiap organ fisik dan psikis dapat diketahui melalui pencapaian organ-organ tersebut dalam melakukan fungsinya.

4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah seluruh kondisi diluar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan ini dibagi menjadi dua meliputi pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar) dan sengaja (sekolah formal).

5) Faktor Minat dan Bakat

Minat mendorong tindakan kearah tujuan dengan lebih semangat. Melainkan bakat merupakan kemampuan bawaan, namun memerlukan pengembangan untuk mewujudkannya (Ahmad, 2014).

d. Optimalisasi Kemampuan Kognitif Dalam Sitem Pembelajaran

Aspek kognitif merupakan faktor paling utama yang mempengaruhi sistem pembelajaran anak (siswa). Dalam hal ini, aspek kognitif (berpikir) dan menganalisis yang berkedudukan pada otak ini merupakan sumber sekaligus pengendali dari aspek-aspek lainnya. Jadi, organ otak sebagai fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal pikiran, melainkan juga menjadi puncak pengontrol aktivitas perasaan dan perbuatan. Sebagai puncak pengontrol, otak selalu bekerja siang dan malam. Adanya kerusakan pada otak maka akan mengakibatkan kehilangan fungsi kognitif, dan tanpa adanya fungsi kognitif maka martabat manusia tidak akan jauh berbeda dengan perilaku hewan. Optimalisasi kemampuan kognitif dalam sistem pembelajaran memberikan perhatian pada sistem otak dengan menempatkan guru pada peran fasilitator pembelajaran dan siswa pada peran pemecah masalah dan mengambil keputusan nyata. Seorang fasilitator (guru) menyiapkan panggung untuk proses pembelajaran. Guru (pendidik) tidak mengatakan atau mengaku bahwa ia mengetahui semua jawaban

siswa, tetapi melengkapi kelas dengan masalah untuk dipecahkan, dan menyusun materi pendukung (Noviana, 2010).

4. Pembelajaran PAI

Pendidikan agama islam terdiri dari dua makna yakni “pendidikan” dan “agama Islam”. Salah satu pengertian pendidikan menurut Plato adalah mengembangkan potensi siswa, sehingga moral dan intelektual mereka berkembang sehingga menemukan kebenaran sejati, dan guru menempati posisi penting dalam memotivasi dan menciptakan lingkungannya (Yusuf, 2025). Dalam etiknya Aristoteles, pendidikan diartikan mendidik manusia untuk memiliki sikap yang pantas dalam segala perbuatan (Bunyamin, 2018). Dalam pandangan al-Ghazali pendidikan adalah usaha pendidik untuk menghilangkan akhlak buruk dan menanamkan akhlak yang baik kepada siswa sehingga dekat kepada Allah dan mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat (Hamim, 2017). Pendidikan adalah proses berkesinambungan dalam kehidupan manusia untuk mengembangkan potensi diri melalui pengajaran dan pelatihan. Kata Islam berasal dari bahasa Arab “aslama-yuslimu-islam” yang berarti tunduk, patuh, dan selamat. Secara istilah Islam adalah agama yang dapat menyelamatkan hidup dunia dan akhirat. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam mempersiapkan siswa untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan Hadits . Pendidikan Islam ialah upaya menuju pembentukan kepribadian anak sesuai dengan ajaran Islam (Zalsabella P et al., 2023). Pendidikan agama Islam merupakan upaya mendidikan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang.

Ada tiga istilah yang umum digunakan dalam pendidikan Islam, yaitu al-Tarbiyah (pengetahuan tentang al-rabb), al-Ta’lim (ilmu teoritik, kreativitas, komitmen tinggi dalam mengembangkan ilmu, serta sikap hidup yang menjunjung tinggi nilai-nilai ilmiah), al-Ta’dib (integrasi ilmu dan iman yang membuahkan amal) (Khoir et al., 2022).

1. Istilah Tarbiyah

Kata Tarbiyah berasal dari kata dasar “rabba”, “yurabbi” menjadi “tarbiyah” yang mengandung arti memelihara, membesarkan dan mendidik. Dalam statusnya sebagai khalifah berarti manusia hidup di alam mendapat kuasa dari Allah untuk mewakili dan sekaligus sebagai pelaksana dari peran dan fungsi Allah di alam (Hidayah, 2023). Dengan demikian manusia sebagai bagian dari alam memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang bersama alam lingkungannya. Tetapi sebagai khalifah Allah maka manusia mempunyai tugas untuk mengolah, memelihara dan melestarikan alam dan lingkungan alam. Dalam bentuk kata kerja, kata ini dapat dijumpai di dalam Al-Qur’an seperti pada Surat Al-Isra’ ayat 24.

2. Istilah Al-Ta’lim

Secara Etimologi, Ta’lim berkonotasi pembelajaran, yaitu semacam proses transfer ilmu pengetahuan. Hakikat ilmu pengetahuan bersumber dari Allah SWT. Seperti pada surat Al-Baqarah ayat 31. Adapun proses pembelajaran (ta’lim) secara simbolis dinyatakan dalam informasi Al-Qur’an ketika penciptaan Adam A.S. oleh Allah SWT. Adam menerima pemahaman tentang konsep ilmu pengetahuan langsung dari penciptanya. Proses pembelajaran ini disajikan dengan menggunakan konsep ta’lim yang sekaligus menjelaskan hubungan antara pengetahuan Adam as. dengan Tuhannya.

3. Istilah Al-Ta’dib

Menurut Al-Attas, istilah yang paling tepat untuk menunjukkan pendidikan Islam adalah Al-Ta’dib, konsep ini didasarkan pada Hadits Nabi yang artinya: “Tuhan telah mendidikku, maka ia sempurnakan pendidikanku” (HR. Al-Askary dari Ali r.a). Al-Ta’dib berarti pengenalan dan pengetahuan secara berangsur-angsur ditanamkan ke dalam diri manusia (peserta didik) tentang tempat-tempat yang tepat dari segala sesuatu di dalam tatanan penciptaan. Dengan pendekatan ini pendidikan akan berfungsi sebagai pembimbing ke arah pengenalan dan pengakuan tempat Tuhan yang tepat dalam tatanan wujud dan kepribadiannya (Hidayah, 2023).

Dari ketiga kata bahasa Arab tersebut kita melihat bahwa kata tarbiyah mempunyai pengertian yang lebih luas dan lebih cocok dipakai untuk kata pendidikan dibandingkan dengan kata ta'dib dan ta'lim. Kata ta'lim lebih dititik beratkan kepada pengajaran karena lebih terfokus kepada pengetahuan, kecerdasan dan keterampilan sebagaimana ayat yang telah kita kutip di atas, sedangkan pendidikan lebih luas dari sekadar pengajaran. Sementara itu, kata ta'dib lebih banyak mengacu kepada pendidikan akhlak dan budi pekerti sebagaimana yang dianut oleh para ahli pendidikan, seperti Prof. Zakiah Daradjat dan Abdur-Rahman An-Nahlawi. Meskipun demikian, Muhammad Naquib Al-Attas yang mengatakan bahwa kata ta'dib lebih cocok dipakai untuk kata pendidikan karena kata ta'dib mencakup wawasan ilmu dan amal yang merupakan esensi pendidikan Islam. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses mengubah keadaan siswa dengan berbagai cara untuk mempersiapkan masa depan yang baik baginya (Khoir et al., 2022).

Khusus pendidikan agama Islam, sudah menjadi keharusan bagi guru untuk membentuk karakter dan moral siswa yang bernilai religius. Nilai menurut Halstead sebagaimana dikutip Tamuri & Awang yang diterjemahkan dari Rohmat Mulyana pada bukunya Zainul Fitri, bahwa pada biasanya nilai erat kaitannya dengan kepercayaan, sikap, atau perasaan yang dibanggakan individu, dipegang teguh, dan dipilih lantaran dilakukan terus menerus tanpa adanya paksaan dan sebagai acuan pada kehidupan setiap individu. Secara etimologi, kata karakter menurut bahasa latin character, yang berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak. Secara terminologi (istilah), karakter diartikan sebagai sifat manusia yang umumnya bergantung dengan faktor kehidupannya sendiri. Karakter merupakan sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti, sebagai karakteristik khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter adalah nilai-nilai perilaku taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang menyebabkan terwujud pada pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan dari kebiasaan-kebiasaan agama, hukum, tata-tata krama, budaya, dan adat istiadat. Pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action).

Secara etimologis, istilah moral berasal dari *mos* dalam bahasa Latin, bentuk jamaknya *mores*, yang berarti tata-cara atau adat-istiadat. Moral diartikan sebagai akhlak, budi pekerti, atau susila. Secara terminologi, moral merupakan aturan, kaidah atau hukum berbentuk perintah dan larangan yang mengatur perilaku manusia dan warga itu berada. Moral adalah nilai perilaku wajib dipatuhi, lantaran moral adalah kebiasaan yang mengatur baik-buruknya individu di suatu masyarakat. Kepribadian seseorang sangat erat kaitannya dengan kegiatan sehari-hari, moral diharapkan demi kehidupan yang tenang dan harmonis sesuai aturan. Pendidikan karakter tidak hanya berupa materi yang hanya mampu dicatat dan dihafalkan dan tidak bisa dinilai pada jangka pendek, namun pendidikan karakter adalah sebuah pembelajaran yang ter aplikasi pada seluruh aktivitas anak didik baik di sekolah atau lingkungan masyarakat melalui proses pembiasaan, keteladanan, dan dilakukan secara berkesinambungan. Oleh karena itu, keberhasilan pendidikan karakter ini menjadi tanggung jawab bagi antara sekolah, masyarakat dan orang tua (Suhaedi, 2016). Pendidikan Agama Islam menjadi pondasi penting dalam pembentukan karakter dan moral siswa di sekolah. Sumber ajaran Islam berasal dari:

a. Al-Quran

Al-Quran adalah kitab suci dalam Islam yang dianggap sebagai firman Allah yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad. Ini adalah panduan utama untuk kehidupan umat Islam dan berisi ajaran moral, etika, hukum, dan petunjuk spiritual. Al-Qur'an memiliki fungsi yang sangat penting dalam agama Islam dan kehidupan umat Muslim antara lain:

- 1) Panduan Hidup (Hidayah). Salah satu fungsi utama Al-Qur'an adalah memberikan panduan moral dan etika bagi umat Islam. Ini mencakup pedoman tentang perilaku, moralitas, dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Al-Qur'an mengajarkan nilai-nilai seperti kejujuran, keadilan, belas kasihan, dan kebaikan.
- 2) Hukum dan Syariah. Al-Qur'an berisi hukum-hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan, seperti hukum pernikahan, warisan, perdagangan, dan lainnya. Ini adalah salah satu sumber utama hukum dalam Islam dan digunakan untuk mengambil keputusan hukum.

- 3) Panduan Ibadah. Al-Qur'an memberikan petunjuk tentang cara menjalankan ibadah dalam Islam. Ini mencakup tata cara sholat, puasa, zakat, haji, dan ritual-ritual ibadah lainnya.
- 4) Sumber Ilmu Pengetahuan. Al-Qur'an juga mengandung pengetahuan ilmiah dan informasi tentang alam semesta. Meskipun bukan buku pelajaran ilmiah, Al-Qur'an mengandung ayat-ayat yang mengundang umat Muslim untuk memikirkan penciptaan Allah.
- 5) Sumber Inspirasi. Al-Qur'an adalah sumber inspirasi bagi umat Muslim yang mengandung kisah-kisah para nabi dan umat-umat terdahulu, memberikan pelajaran dan inspirasi tentang kesabaran, keteguhan, dan keimanan dalam menghadapi cobaan.
- 6) Penghiburan dan Ketenangan Hati. Al-Qur'an dapat memberikan penghiburan dan ketenangan bagi orang yang sedang menghadapi kesulitan atau kesedihan. Banyak umat Muslim merasa bahwa membaca Al-Qur'an membantu mereka mendapatkan ketenangan batin dan mengatasi kesulitan.
- 7) Peningkat dan Peringatan. Al-Qur'an berfungsi sebagai pengingat kepada umat Islam tentang kewajiban mereka kepada Allah dan tentang akhirat. Ini mencakup peringatan tentang konsekuensi tindakan manusia di dunia dan di akhirat.
- 8) Penghafalan dan Qira'at. Al-Qur'an juga memiliki fungsi praktis dalam hal penghafalan dan bacaan. Banyak umat Muslim mempelajari dan menghafal Al-Qur'an, dan berbagai qira'at (cara membaca) Al-Qur'an telah dikembangkan.
- 9) Pembangunan Karakter. Al-Qur'an membantu dalam pembentukan karakter dan kepribadian umat Islam yang menekankan kebajikan dan nilai-nilai moral yang positif.
- 10) Pembentukan Identitas Muslim. Al-Qur'an memainkan peran penting dalam membentuk identitas Muslim yang menghubungkan umat Islam dengan sejarah mereka dan memberi mereka panduan tentang siapa mereka dan apa yang mereka yakini.

b. Hadis

Hadis adalah catatan tentang tindakan, perkataan, dan persetujuan Nabi Muhammad. Hadis membantu menjelaskan dan memperdalam pemahaman Al-Quran serta memberikan panduan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Hadis memiliki beberapa fungsi penting dalam Islam diantaranya:

- 1) Penjelasan Al-Qur'an. Hadis membantu dalam memahami dan menjelaskan ayat-ayat Al-Qur'an yang mungkin memerlukan konteks, penafsiran, atau penjelasan tambahan. Hadis dapat memberikan wawasan tentang bagaimana Nabi Muhammad SAW mempraktikkan ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Sumber Hukum Islam. Hadis merupakan salah satu sumber hukum Islam selain Al-Qur'an. Hukum-hukum Islam, tata cara ibadah, dan panduan etika didasarkan pada Hadis. Hadis digunakan dalam menyusun hukum Syariah dan memandu pengambilan keputusan hukum dalam berbagai aspek kehidupan.
- 3) Panduan Etika dan Moral. Hadis berisi banyak ajaran moral dan etika. Mereka mengajarkan prinsip-prinsip kebaikan, kejujuran, kesopanan, dan perilaku yang baik. Hadis sering digunakan sebagai pedoman perilaku sehari-hari dan interaksi sosial.
- 4) Panduan Ibadah. Hadis menjelaskan bagaimana melaksanakan ibadah, seperti sholat, puasa, zakat, dan haji, sesuai dengan praktik Nabi Muhammad SAW. Mereka memberikan rincian tentang tata cara, waktu, dan cara beribadah yang benar.
- 5) Sejarah Islam. Hadis juga berfungsi sebagai sumber sejarah Islam. Mereka mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam kehidupan Nabi Muhammad SAW dan perkembangan awal Islam. Ini membantu dalam memahami konteks historis ajaran dan peristiwa penting dalam Islam.
- 6) Penghafalan dan Pembelajaran. Hadis sering dihafal oleh para ulama dan umat Muslim untuk mempertahankan tradisi dan memastikan pengetahuan tentang ajaran Islam. Mereka juga digunakan dalam pelajaran agama dan pendidikan Islam.

- 7) Menjaga Keaslian Ajaran. Hadis digunakan untuk menjaga keaslian ajaran Islam. Mereka membantu dalam mengidentifikasi dan menghindari praktek-praktek bid'ah (inovasi agama) yang tidak diakui dalam Islam.
- 8) Memberikan Motivasi dan Inspirasi. Hadis sering mencakup nasihat dan kutipan yang memberikan motivasi dan inspirasi kepada umat Muslim. Mereka memberikan nasihat tentang kehidupan, kerja keras, kebaikan, dan ketaatan kepada Allah.
- 9) Pertanyaan dan Klarifikasi. Hadis juga digunakan untuk menjawab pertanyaan atau klarifikasi tentang tindakan atau pernyataan Nabi Muhammad SAW. Mereka memberikan petunjuk dalam situasi-situasi yang tidak diatur secara khusus dalam Al- Qur'an.
- 10) Perbandingan dan Kritik. Hadis juga digunakan oleh para cendekiawan dan ahli hukum Islam untuk membandingkan dan menilai kualitas atau kebenaran suatu hadis. Ini adalah bagian penting dalam ilmu hadis yang disebut "Ilmu Jarh wa Ta'dil."

c. Ijtihad (Usaha Intelektual)

Ijtihad adalah penyerahan segenap kesanggupan untuk menggunakan semua pikiran dan tenaga secara bersungguh-sungguh. Ijtihad bertujuan untuk memberikan solusi dalam pertanyaan hukum yang belum dijelaskan dalam Al-Qur'an dan hadist. Ini biasanya dilakukan oleh ulama (cendekiawan agama) yang berkualifikasi. Ijtihad berperan sangat penting dalam Islam karena membantu dalam menghadapi perubahan zaman, situasi, dan tantangan baru. Berikut fungsi ijtihad antara lain:

- 1) Penyesuaian dengan Zaman dan Tempat. Ijtihad memungkinkan umat Islam untuk mengadaptasi ajaran Islam dengan kondisi dan perubahan zaman yang terus berjalan. Ini membantu dalam memecahkan masalah-masalah baru yang tidak ada dalam teks-teks klasik Islam.
- 2) Penemuan Solusi Hukum. Ketika hukum Islam tidak memiliki panduan langsung atau ketika masalah baru muncul, ijtihad memungkinkan cendekiawan agama (mujtahid) untuk menggunakan penalaran dan pemahaman agama mereka untuk menemukan solusi hukum yang sesuai.

- 3) Kehadiran Hukum Islam dalam Aspek Hidup Sehari-hari. Ijtihad membantu menjadikan hukum Islam relevan dan terkait dengan kehidupan sehari-hari umat Muslim. Ini mencakup berbagai aspek, seperti hukum pernikahan, perdagangan, teknologi, dan ekonomi.
- 4) Menghindari Bid'ah (Inovasi dalam Agama). Dengan ijtihad yang dilakukan oleh ulama yang terqualifikasi, umat Islam dapat menghindari bid'ah, yaitu inovasi atau perubahan dalam agama yang tidak diakui oleh Islam.
- 5) Mengembangkan Ilmu Hukum Islam. Proses ijtihad berkontribusi pada perkembangan ilmu hukum Islam, yang membantu menghasilkan pemahaman yang lebih dalam tentang ajaran Islam.
- 6) Pemecahan Perselisihan Hukum. Ijtihad dapat digunakan untuk memecahkan perselisihan hukum antara berbagai mazhab (pendekatan hukum) dalam Islam. Ini membantu dalam mencapai kesepakatan dan pemahaman yang lebih luas tentang isu-isu hukum.
- 7) Penguatan Otoritas Ulama. Ijtihad dapat meningkatkan otoritas dan peran ulama dalam masyarakat Islam, karena mereka diakui sebagai penjaga ajaran dan pemberi nasihat dalam masalah agama dan hukum.
- 8) Pendekatan Humanis. Ijtihad memungkinkan penerapan pendekatan humanis dalam pemahaman hukum Islam. Ini memungkinkan penekanan pada nilai-nilai seperti keadilan, kemanusiaan, dan kesejahteraan sosial dalam penafsiran hukum Islam.

Adapun status ijtihad yaitu:

- 1) Tidak bersifat mutlak bisa berubah sesuai dari sifat dan akal manusia
- 2) Berlaku khusus
- 3) Hasil ijtihad wajib mempertimbangkan kemaslahatan umat, motivasi serta akibatnya
- 4) Tidak boleh dalam membahas tentang ibadah, karena sudah ada ketetapanya dalam Al-Qur'an dan hadist (sunnah)

Penanaman nilai-nilai Islam dalam jiwa, rasa, dan pikir; serta keserasian dan keseimbangan adalah karaktersitik utamanya (Firmansyah, 2019). Sebagai

mata pelajaran yang wajib dipelajari di sekolah baik yang umum maupun yang khusus, Pendidikan Agama Islam mempunyai karakteristik. Adapun karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara lain:

- (1) Pendidikan Islam merujuk pada aturan-aturan yang sudah jelas dan pasti (al-Quran dan al-Hadits)
- (2) Pendidikan Agama Islam selalu mempertimbangkan dua sisi kehidupan duniawi dan ukhrawi dalam setiap langkah dan gerakannya
- (3) Pendidikan Agama Islam bermisikan pembentukan akhlakul karimah
- (4) Pendidikan Agama Islam diyakini sebagai dakwah
- (5) Pendidikan Agama Islam bermotifkan ibadah
- (6) Prinsip-prinsip dasar Pendidikan Agama Islam tertuang dalam tiga kerangka dasar ajaran Islam, yaitu akidah, syariah, dan akhlak
- (7) Tujuan diberikannya mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah untuk membentuk insan yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT

Pendidikan Agama Islam mencakup elemen keilmuan yang meliputi:

- (1) Al-Qur'an-Hadis

Pendidikan Agama Islam menekankan kemampuan baca dan tulis Al-Qur'an dan hadis dengan baik dan benar. Ia juga mengantar peserta didik dalam memahami makna secara tekstual dan kontekstual serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan Agama Islam juga menekankan cinta dan penghargaan tinggi kepada Al-Qur'an dan Hadis Nabi sebagai pedoman hidup utama seorang muslim.

- (2) Akidah

Berkaitan dengan prinsip kepercayaan yang akan mengantarkan peserta didik dalam mengenal Allah, para malaikat, kitab-kitab Allah, para Nabi dan Rasul, serta memahami konsep tentang hari akhir serta qadā' dan qadr. Keimanan inilah yang kemudian menjadi landasan dalam melakukan amal saleh, berakhlak mulia dan taat hukum.

- (3) Akhlak

Merupakan perilaku yang menjadi buah dari ilmu dan keimanan. Akhlak akan menjadi mahkota yang mewarnai keseluruhan elemen dalam Pendidikan

Agama Islam. Ilmu akhlak mengantarkan peserta didik dalam memahami pentingnya akhlak mulia pribadi dan akhlak sosial, dan dalam membedakan antara perilaku baik (*maḥmūdah*) dan tercela (*maẓmūmah*). Dengan memahami perbedaan ini, peserta didik bisa menyadari pentingnya menjauhkan diri dari perilaku tercela dan mendisiplinkan diri dengan perilaku mulia dalam kehidupan sehari-hari baik dalam konteks pribadi maupun sosialnya. Peserta didik juga akan memahami pentingnya melatih (*riyāḍah*), disiplin (*tahẓīb*) dan upaya sungguh-sungguh dalam mengendalikan diri (*mujāhadah*). Dengan akhlak, peserta didik menyadari bahwa landasan dari perilakunya, baik untuk Tuhan, dirinya sendiri, sesama manusia dan alam sekitarnya adalah cinta (*maḥabbah*). Pendidikan Akhlak juga mengarahkan mereka untuk menghormati dan menghargai sesama manusia sehingga tidak ada kebencian atau prasangka buruk atas perbedaan agama atau ras yang ada. Elemen akhlak ini harus menjadi mahkota yang masuk pada semua topik bahasan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, akhlak harus menghiasai keseluruhan konten dan menjadi buah dari pelajaran Pendidikan Agama Islam.

(4) Fikih

Merupakan interpretasi atas syariat. Fikih merupakan aturan hukum yang berkaitan dengan perbuatan manusia dewasa (*mukallaf*) yang mencakup ritual atau hubungan dengan Allah Swt. (*‘ubudiyyah*) dan kegiatan yang berhubungan dengan sesama manusia (*mu‘āmalah*). Fikih mengulas berbagai pemahaman mengenai tata cara pelaksanaan dan ketentuan hukum dalam Islam serta implementasinya dalam ibadah dan *mu‘āmalah*.

(5) Sejarah Peradaban Islam.

Menguraikan catatan perkembangan perjalanan hidup manusia dalam membangun peradaban dari masa ke masa. Pembelajaran Sejarah Peradaban Islam (SPI) menekankan pada kemampuan mengambil hikmah dari sejarah masa lalu, menganalisa berbagai macam peristiwa dan menyerap berbagai kebijaksanaan yang telah dipaparkan oleh para generasi terdahulu. Dengan refleksi atas kisah-kisah sejarah tersebut, peserta didik mempunyai pijakan historis dalam menghadapi permasalahan dan menghindari dari terulangnya kesalahan untuk

masa sekarang maupun masa depan. Aspek ini akan menjadi keteladanaan ('ibrah) dan menjadi inspirasi generasi penerus bangsa dalam menyikap dan menyelesaikan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain dalam rangka membangun peradaban di zamannya.

Ahmad Tafsir mengemukakan tiga tujuan PAI, yakni: (1) terwujudnya insan kamil, sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi, (2) terciptanya insan kaffah, yang memiliki tiga dimensi; religius, budaya, dan ilmiah, dan (3) terwujudnya penyadaran fungsi manusia sebagai hamba, khalifah Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut (Tafsir, 1994). Syahidin mengartikan tujuan Pendidikan Agama Islam (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia takwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah. Pendidikan agama Islam membantu siswa dalam menanamkan dan menumbuhkan kembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya. Syahidin mengartikan tujuan Pendidikan Agama Islam (secara khusus di sekolah umum) adalah untuk membentuk manusia takwa, yaitu manusia yang patuh kepada Allah dalam menjalankan ibadah dengan menekankan pembinaan kepribadian muslim, yakni pembinaan akhlakul karimah. Pendidikan agama Islam membantu siswa dalam menanamkan dan menumbuhkan kembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan pandangan hidupnya sehingga siswa sadar akan ilmu dan iman untuk mencapai keridhaan Allah (Lathifah & Dodi Irawan, 2023).

B. Kajian Terdahulu

Berdasarkan hasil analisa penelitian (Afifah et al., 2023) metode pembelajaran berbasis teknologi dengan memanfaatkan media power point interaktif efektif karena mampu mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah 52, hal ini dapat terlihat dari bagaimana ketika perlakuan (treatment) kepada anak pada saat proses pembelajaran, anak terlihat antusias dengan media power point interaktif yang diterapkan karena media power point interaktif yang digunakan dibuat dengan menarik disertai animasi, audio, dan video interaktif yang mampu menarik perhatian anak dan mampu

meningkatkan fokus anak sehingga pada saat tanya jawab anak mampu menjawab pertanyaan dengan benar.

Hasil Penelitian yang dilaksanakan (Purwaningsih, 2018) menunjukkan animasi interaktif yang mengenal bentuk, huruf, angka, dan warna digunakan guru ataupun orangtua sebagai alat bantu untuk dalam kegiatan pembelajaran dan membuat anak lebih minat dalam belajar. Hal ini membuktikan penggunaan animasi interaktif sebagai media pembelajaran dapat membuat anak lebih antusias untuk belajar. Namun terdapat perbedaan pada penelitian tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran penelitian tersebut adalah menggunakan animasi sedangkan penelitian ini menggunakan power point.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah arahan penalaran yang digunakan untuk bisa sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah dan yang dirumuskan untuk mempermudah dan pengembangannya. Untuk mengetahui alur pemikiran, penulis menyampaikan kerangka pemikiran bahwa aspek perkembangan kognitif ialah salah satu aspek yang terpenting dalam perkembangan anak. Media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa semakin meningkat, khususnya pada mata pelajaran PAI. Kerangka pemikiran pada penelitian ini dapat digambarkan dengan skema berikut:



Kerangka Pemikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Sifat Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menjelaskan masalah dan fokus pada penelitian. Moleong menyatakan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian kualitatif meliputi gambar, kata-kata, dan tidak disertai angka (Moleong, 2007). Penelitian ini mendeskripsikan data yang diperoleh peneliti dari observasi, wawancara, studi dokumen sehingga memperoleh jawaban dari permasalahan dengan jelas dan rinci. Penelitian yang dilakukan peneliti termasuk jenis penelitian lapangan (Field Research) yaitu penelitian yang dilakukan dengan langsung terjun ke sekolah untuk mengumpulkan data dilokasi. Dalam penelitian ini, penulis akan melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan. Sehingga peneliti memperoleh data secara langsung melalui pertanyaan yang diajukan peneliti kepada pihak terkait, kemudian jawaban-jawaban dari pihak terkait dicatat sebagai bahan untuk pembuktian data penulis.

2. Sifat Penelitian

Dalam proses penelitian ini peneliti menggunakan penelitian yang bersifat kualitatif, menurut buku Wiratna Sujarweni menjelaskan bahwa yang dimaksud penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perkataan atau tulisan dan karakter orang-orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang perkataan, tulisan, dan karakter yang dapat dilihat dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu kondisi tertentu yang dapat dikaji secara utuh, menyeluruh, dan holistik. Dari pemaparan diatas peneliti berasumsi bahwasannya jenis penelitian deskriptif ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif

dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al-Washliyah 31 Medan yang bertempat di Jalan Platina 1 Simpang Dobi yang secara jelas akan diuraikan pada pembahasan penelitian nantinya.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan Penelitian ini dilakukan dalam waktu tiga bulan, mulai pada bulan januari-maret ditahun pelajaran 2024/2025 agar peneliti bisa mendapatkan data yang dibutuhkan. Adapun jadwal kegiatan penelitian dapat dijelaskan di bawah ini:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini penulis mempersiapkan keperluan-keperluan yang dibutuhkan dalam penelitian mulai dari pengajuan judul, menyusun proposal, pengajuan izin ke lembaga, dan penyusunan instrumen penelitian.

b. Tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah kegiatan yang dilakukan selama penelitian untuk pengumpulan data-data yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

c. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian adalah penulis menganalisa data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data di lapangan. Sehingga tercapai tujuan yang ingin dicapai oleh penulis.

C. Sumber Data

Dalam data sumber sebuah penelitian merupakan subjek darimana asalnya data tersebut diperoleh oleh seorang peneliti. Dalam mengumpulkan data jika peneliti menggunakan wawancara maka sumber datanya adalah seorang responden. Dalam penelitian ini adalah guru serta para siswa di SMP Al-Washliyah 31 Medan. Jika menggunakan teknik studi dokumen, maka yang

menjadi sumbernya adalah dokumen, arsip-arsip, dan catatan terdahulu. Data merupakan hasil dari pencatatan yang diperoleh dari penelitian berupa fakta, dan kata yang akan dijadikan bahan untuk menyusun informasi. Berdasarkan pengertian tersebut, subjek penelitian ini akan diambil datanya dan selanjutnya akan disimpulkan, atau sejumlah subjek yang diteliti dalam suatu penelitian. Sumber pendataan dibagi dalam dua klasifikasi, yaitu:

1. Data Primer

Sumber Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari responden dan orang-orang yang menjadi informan mengenai pokok permasalahan suatu objek penelitian, yang secara langsung memberikan data informasi kepada peneliti. Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah guru dan siswa yang berada di SMP Al-Washliyah 31 Medan. Berdasarkan uraian diatas, ditentukan bahwa sumber primer penelitian ini adalah berdasarkan hasil wawancara terhadap guru PAI dan Siswa SMP Al-Washliyah 31 Medan. Hal ini diambil karena kedua obyek tersebut langsung memberi jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber cadangan yang berupa data, atau bahkan biasa di sebut data pendukung. Sumber sekunder adalah sumber tidak langsung menyerahkan pendataan kepada peneliti, contohnya lewat pihak lainnya atau dokumen. Bahwasannya sumber data sekunder adalah sumber yang bisa didapat dari orang lain yang berada di dalam penelitian. Dalam penelitian ini sumber sekunder didapat dari hasil wawancara Kepala Sekolah di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpul data merupakan langkah dalam sebuah penelitian karena tujuan dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif yaitu:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara merupakan bentuk suatu pertanyaan yang berisi pokok permasalahan yang dilakukan peneliti kepada seseorang yang akan diteliti. Pihak pewawancara yaitu pihak yang memberikan pertanyaan, dan yang diwawancarai yaitu pihak yang memberikan jawaban seputar masalah yang menjadi bahan pertanyaan. Beberapa teknik wawancara yang bisa digunakan adalah wawancara mendalam, bebas, terstruktur, semi terstruktur, dan tidak berstruktur. Dalam penelitian menggunakan wawancara, peneliti tidak hanya mendapat informasi seputar yang diketahui sebelumnya, tetapi yang tersembunyi jauh didalam diri subjek peneliti. Disini peneliti menggunakan wawancara jenis terstruktur yang dimana pertanyaan penelitian telah dibuat sebelumnya guna mencegah pelebaran isu dan menghemat waktu sehingga bisa mengambil wawancara lebih banyak siswa guna mendapatkan informasi seputar yang diketahui sebelumnya, tetapi yang tersembunyi jauh didalam diri subjek peneliti. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur yang di tunjukkan kepada siswa dan guru PAI guna mendapat informasi tentang proses media pembelajaran interaktif dan kemampuan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Observasi

Observasi merupakan tindakan seorang peneliti untuk menitik fokuskan penelitiannya pada seseorang atau suatu peristiwa, tindakan tentang apa yang sedang terjadi dan diteliti. Observasi adalah pengamatan langsung pada suatu objek yang hendak di teliti. Observasi dilakukan bertujuan untuk memperoleh data dan bahan yang akurat yang memfokuskan pada seseorang atau peristiwa tindakan tentang apa yang sedang diteliti atau yang sedang terjadi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur yaitu observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan, dan dimana tempatnya. Jadi observasi terstruktur dilakukan apabila peneliti telah tau dengan pasti variabel yang akan diamati yaitu pada guru PAI dan siswa. Peneliti melakukan pengamatan dilapangan untuk memperkuat hasil dari wawancara yang telah dilakukan peneliti terhadap guru PAI dan siswa di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

3. Studi Dokumen

Selain menggunakan teknik observasi dan wawancara, peneliti menggunakan teknik studi dokumen untuk mengumpulkan data. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Pada teknik ini, peneliti memungkinkan untuk mendapatkan informasi dari berbagai sumber, baik sumber tertulis maupun dokumen yang ada pada responden ataupun tempat responden dalam melakukan aktivitas sehari-harinya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik studi dokumen untuk mendapatkan data tentang sejarah SMP Al-Washliyah 31 Medan, dan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan di SMP Al-Washliyah 31 Medan. Studi dokumen berupa pernyataan narasumber, arsip-arsip, dan dokumen resmi.

E. Teknik Penjamin Keabsahan Data

Pengujian dalam keabsahan data pada penelitian kualitatif hanya ditekankan pada tingkat keabsahan data lebih fokuskan pada data yang diperoleh uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif. Teknik penjamin keabsahan data, peneliti akan menggunakan teknik pengumpulan data triangulasi, yaitu triangulasi adalah teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Apabila peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data. Dalam pengujian teknik keabsahan data dari berbagai sumber dan cara berikut adalah triangulasi sumber dengan teknik pengumpulan data yang ada di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber. Hasil data tersebut harus

dideskripsikan dan dikategorisasikan mengenai persamaan dan perbedaan yang spesifik dari sumber data tersebut. Data yang telah dianalisis dan disimpulkan oleh peneliti, kemudian dimintakan kesepakatan dengan tiga sumber.

2. Triangulasi Teknik

Pada uji kredibilitas data, triangulasi teknik dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Apabila dalam pengecekan hasil penelitian dari ketiga teknik tersebut ditemukan perbedaan, maka peneliti melakukan tindak lanjut diskusi dengan sumber data untuk mendapatkan data yang dianggap benar atau semua benar dikarenakan perbedaan sudut pandang.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi Waktu merupakan triangulasi yang mempengaruhi data. Data yang didapat dengan teknik wawancara di pagi, siang, maupun malam hari akan memberikan data yang lebih valid sehingga dapat dipercaya kebenarannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi teknik untuk melakukan uji kredibilitas data. Teknik yang digunakan yaitu dari wawancara, observasi dan studi dokumen sebagai teknik untuk mencari kebenaran tentang data yang sudah didapatkan dan disimpulkan peneliti dari informan (sumber data).

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kualitatif sesungguhnya bukanlah pekerjaan yang dilakukan setelah data terkumpul semata, melainkan sepanjang proses penelitian, mulai dari perencanaan, pengumpulan data hingga penafsiran atau pembahasan data lapangan. Secara substansi langkah analisis data dalam penelitian ini merupakan tuntutan kerja atau tahapan-tahapan kegiatan yang ditempuh peneliti dalam menyusun, mengelolah, hingga menemukan makna, atau tafsiran kesimpulan dari keseluruhan data penelitian. Setelah selesai mengumpulkan semua data dalam periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman aktifitas dalam analisis data, yaitu:

1. Collecting Data (Pengumpulan Data)

Pengumpulan data merupakan proses pengumpulan semua data yang relevan untuk menganalisis informasi. Peneliti mencatat semua data secara obyektif dan apa adanya sesuai dengan hasil yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan studi dokumen di lapangan. Peneliti mengumpulkan data agar mendapat gambaran lengkap mengenai SMP Al-Washliyah 31.

2. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data adalah proses seorang peneliti perlu melakukan tahapan data-data yang telah dihasilkan dengan melakukan pengujian data dalam kaitannya dengan aspek atau fokus penelitian. Istilah reduksi atau reduction adalah pengurangan atau penentuan ulang yaitu penentuan ulang terhadap data yang telah dihasilkan dalam penelitian. Peneliti menggunakan reduksi data untuk memilah hal-hal yang menjadi pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih rinci dan jelas, dapat juga mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

3. Data Display (Penyajian Data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data biasa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar katagori, flowchart, dan sejenisnya. Dengan mendisplay data, maka akan mempermudah untuk memahami apa yang terjadi, yang terpenting kedua dari teknik analisis data setelah data direduksi adalah penyajian data. Data display atau penyajian data yang diambil berdasar dari data yang sudah direduksi lalu kemudian dilihat kembali seperti apa gambarannya secara keseluruhan, sehingga terdapat konteks data secara menyeluruh, dan akhirnya bisa digunakan untuk pengambilan keputusan. Peneliti menggunakan data display untuk menganalisis data setelah data direduksi yaitu data-data tersebut masuk kedalam data display dalam bentuk pemaparan uraian singkat yang didapat pada penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah

31 Medan, dalam penyajian data sehingga mempermudah peneliti untuk memahami data tersebut.

4. Conclusion Drawing/Verification (Kesimpulan)

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Melakukan penarikan kesimpulan berupa deskripsi yang menggambarkan suatu objek yang mana sebelum diteliti masih bersifat tidak konkret dan setelah dilakukan penelitian akan terlihat jelas dan dapat menyimpulkan sesuatu yang diperoleh. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Peneliti menggunakan data kesimpulan ini dikarenakan untuk menjadikan semua data yang sudah didapat pada saat observasi di kemudian disimpulkan untuk memperjelas kesimpulan yang didapat penelitian untuk mempermudah penyajian data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMP Al-Washliyah 31 Medan

1. Profil Sekolah

SMP Al-Washliyah 31 Medan adalah salah satu pendidikan dengan jenjang SMP di Jl. Platina I Lingkungan VII Simpang Dobi Km. 12,8 Titi Papan. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Al-Washliyah 31 Medan berada di bawah naungan Kemendikbud. SMP Al-Washliyah 31 Medan terletak di Jl. Platina I Lingkungan VII Simpang Dobi Km. 12,8 Titi Papan. SMP Al-Washliyah 31 Medan ini termasuk sekolah Swasta dan sudah terakreditasi B.

Adapun profil Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan :

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Nama Madrasah | : SMP Al-Washliyah 31 Medan |
| 2. Alamat | : Jl. Platina I Lingkungan VII Simpang Dobi
Km. 12,8 Titi Papan |
| 3. Kelurahan | : Titi Papan |
| 4. Kecamatan | : Medan Deli |
| 5. Status | : Swasta |
| 6. Jenjang Akreditasi | : B |
| 7. NPSN | : 10210245 |
| 8. Luas Tanah | : 112 m ² |
| 9. Status Kepemilikan | : Yayasan |
| 10. Waktu Belajar | : Siang, 13.00-18.00 |
| 11. Jumlah Ruang Belajar | : 3 Ruang Kelas |
| 12. Mata Pelajaran B. Asing | : B. Inggris |
| 13. Jenis Ekstrakurikuler | : Pramuka |

Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan memiliki sebuah Visi dan Misi, Visi dari sekolah ini adalah “Menciptakan insan yang cerdas, berpengetahuan luas, bertaqwa dan berakhlakul karimah”. Sedangkan Misi dari sekolah ini yakni :

- a. Membentuk warga sekolah yang cerdas, beriman, berpengetahuan luas, bertaqwa, berakhlak mulia dan berbudi pekerti luhur dengan

mengembangkan sikap dan perilaku religius baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

- b. Mengembangkan budaya gemar membaca, rasa ingin tahu, bertoleransi, bekerjasama, saling menghargai, disiplin, jujur, kerja keras, kreatif dan inovatif.
- c. Meningkatkan nilai kecerdasan, cinta ilmu dan keingintahuan peserta didik dalam dalam bidang akademik maupun non akademik.
- d. Menanamkan kepedulian sosial dan lingkungan, cinta damai, cinta tanah air, semangat kebangsaan dan hidup demokratis.

2. Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di SMP Al-Washliyah 31 Medan yakni ada 17 orang dengan 4 laki-laki dan 13 perempuan. Dari data pendidik dan tenaga kependidikan tersebut hanya Guru PAI yang dijadikan titik fokus dalam penelitian ini, data-data yang mendukung penelitian pengembangan ini didapatkan dari hasil wawancara Guru PAI yakni Ibu Nur Aulia, S. Pd sebagai Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Washliyah 31 Medan.

Tabel 4.1

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Nama	Jabatan
Hj. Nursyamsi, S. Ag	Kepala Sekolah
H. Mansur, S. Pd	Guru Prakarya
Yulia, S. Pd	Wali Kelas IX / Guru AMI
Nur Aulia, S. Pd	Wali Kelas VIII / Guru PAI
Syahfira Tri Habsah, S. Pd	Guru Tahfidz
Rizkya Rahmah	Guru B. Indonesia
Neni Octasari, S. H	Wali Kelas VII / Guru Matematika

Devi Wis Gita	Guru B. Inggris
Wilda Mawardi, S. Pd	Guru PKN
Nirwana Tanjung, S. Pd	Guru SBK
Devi Wis Gita	Guru TIK
Wahdah Nilam Marunduri, S. Pd	Guru IPS
Andri Sofyan, S. P	Guru PJOK
Nadia Khairina	Guru IPA
Fadila Sukma, S. M	Tata Usaha
Tanwirul Umam, S. Pd	Guru BK
Rahman Syahputra, S. Pd	Guru Pramuka

Guru SMP Al-Washliyah 31 Medan sudah memiliki kompetensi dalam mengajar, salah satunya kompetensi professional. Kompetensi professional tersebut meliputi:

a. Penguasaan Materi Pembelajaran

Guru mampu menentukan tujuan dan mengorganisir konten pengetahuan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

b. Pengembangan Pembelajaran.

Guru mampu mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, misalnya dengan menggunakan berbagai metode pengajaran, media, dan alat bantu pembelajaran.

c. Penguasaan Teknologi.

Guru mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran, misalnya dengan menggunakan perangkat lunak, internet, dan media sosial. Penguasaan teknologi harus digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

3. Data Siswa

Siswa SMP Al-Washliyah 31 Medan memiliki siswa dengan siswa 22 laki-laki dan 23 siswi perempuan.

Tabel 4.2

Data Siswa di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Kelas	Jumlah Siswa
Kelas VII	18 orang
Kelas VIII	12 orang
Kelas IX	15 orang
Jumlah Keseluruhan	45 orang

Tabel 4.3

Nama-nama Siswa di SMP Al-Washliyah 31 Medan

No	Nama	Kelas
1	Aisah Amelia	VII
2	Azwi Azaira	VII
3	Apri Wijaya Batubara	VII
4	Aditya Julfikar Gultom	VII
5	Abi Anggoro	VII
6	Aji Haidir Prasetyo	VII
7	Dwi Aulia	VII
8	Hafiza Salwa	VII
9	Muhammad Rahmad	VII
10	Muhammad Haikal	VII
11	Muhammad Aswin Efendi	VII
12	Muhammad Alfahrizi	VII
13	Nurul Aulia Ramadhania	VII
14	Najwa Manik	VII
15	Revalina Febriani	VII
16	Rifqi Parnaungan Tambunan	VII

17	Yuki Hannako Purnama Dewi	VII
18	Risky Firmansyah Sitompul	VII
19	Aprilia Hardan	VIII
20	Aji Al-Fahri	VIII
21	Asila Bahij	VIII
22	Ayla Sherma	VIII
23	Alif Febriansyah	VIII
24	Dafa Ardian	VIII
25	Nugi Pratama	VIII
26	Nur Fadilla	VIII
27	Restu Firmansyah	VIII
28	Siti Hawa	VIII
29	Tiara Sabila	VIII
30	Akbar Surya	IX
31	Alfandi Pasaribu	IX
32	Bela Syahfitri	IX
33	Dara Nazira	IX
34	Dirga Clara Prasetya	IX
35	Julfahri	IX
36	Kurnia Ramadhan	IX
37	Latifah Afsari	IX
38	Nazlya Ulfa	IX
39	Nina Nola Tivani	IX
40	Risky Parnaungan Tambunan	IX
41	Sartika Dewi	IX
42	Sri Mulyani Armawaty	IX
43	Tamma Nur Azizah	IX
44	Windari Pasaribu	IX
45	Alif Maulana	IX
Jumlah Keseluruhan		45 Orang

4. Sarana dan Prasarana

Keadaan sarana dan prasarana dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.4

No	Sarana / Prasarana	Jumlah	Keadaan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	3	√		
2	Ruang Kepala Sekolah	1	√		
3	Ruang Perpustakaan	1	√		
4	Ruang Guru	1	√		
5	Ruang UKS	1	√		
6	Ruang TU	1	√		
7	Kantin	1	√		
8	Toilet	2	√		
9	Meja	60	√		
10	Kursi	120	√		
11	Papan Tulis	3	√		
12	Lemari Kayu	3	√		
13	Tempat Sampah	4	√		
14	Buku LKS	80	√		
15	Komputer	3	√		
16	Proyektor	1	√		
17	Printer	1	√		
18	Pengeras Suara	1	√		

B. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Berdasarkan observasi lapangan sebelum penelitian di SMP Al-Washliyah 31 Medan, masih menggunakan metode pembelajaran klasik, yaitu metode ceramah. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam menerima

pembelajaran terlebih dalam pembelajaran PAI. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan kurangnya penggunaan media sebagai sumber belajar (Rindayati et al., n.d.). Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan belum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi, tetapi sudah menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan di SMP Al-Washliyah 31 Medan adalah Media Power Point melalui yang merupakan hasil koordinasi dari Kepala Sekolah dengan mendorong para guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Kepala Sekolah dengan adanya media pembelajaran interaktif proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak monoton atau tidak terfokus pada buku saja, siswa bertambah semangat dalam mengikuti pembelajaran, siswa merasa senang dan juga mudah menerima materi yang disampaikan oleh gurunya. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun guru yang sudah menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu guru kelas secara bergantian memanfaatkan proyektor yang ada. Media pembelajaran interaktif sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi, serta menjalin interaksi antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran power point akan melatih daya ingat peserta didik karena terdapat gambar dan warna pada slide. Jika peserta didik memiliki daya tarik dalam proses pembelajaran maka peserta didik akan mampu memahami maksud dari materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam wawancara, guru PAI menyatakan, "*Dengan menggunakan media power point membantu siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Mereka jadi lebih bersemangat dan aktif bertanya karena rasa ingin tahunya meningkat*". Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk berbagai tujuan dalam proses belajar mengajar. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih menarik, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Salah satu yang dapat meningkatkan minat belajar pada anak adalah dengan adanya proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan dibarengi dengan penggunaan media ajar yang bisa membuat anak lebih aktif, sehingga anak dapat diajak untuk berpikir kritis. Guru bisa

mempresentasikan cerita dan teks dengan cara yang lebih menarik sehingga siswa lebih mudah mengingat materi ketika disajikan secara visual dan interaktif. Salah satu guru menyatakan “*Belajar menjadi lebih aktif dan nyata, siswa tidak hanya sekedar menghayal dalam pembelajaran namun disertai dengan gambaran-gambaran mengenai materi*”. Penggunaan media interaktif dapat menggambarkan konsep yang menantang dan menghubungkan siswa dengan pengalaman nyata diberbagai bidang mata pelajaran. Siswa mengungkapkan bahwa "*Belajar jadi lebih menyenangkan dan materi pembelajaran mudah diingat*".

Sehubungan dengan penelitian ini, telah disepakati bahwa guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertanggung jawab dalam melakukan proses pembelajaran, adapun peneliti di sini sebagai pengamat (observer). Berikut gambaran slide media power point yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: Slide pertama, berisi tentang judul materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa pada hari tersebut, pemilihan warna dan font harus sesuai agar mudah dibaca oleh peserta didik, lebih baik jika dilengkapi dengan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran. Slide kedua, berisi tentang isi materi yang disertai gambar-gambar yang akan ditampilkan pada proses pembelajaran, biasanya digunakan untuk menjelaskan pengertian suatu materi, menjelaskan macam-macam suatu penjelasan materi, menjelaskan contoh-contoh penjelasan materi, manfaat-manfaat tentang materi yang disampaikan, kekurangan dan kelebihan tentang materi. Slide berikutnya berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Kegiatan ini menggunakan media laptop dan proyektor.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Media pembelajaran interaktif merupakan layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi. Penggunaan layanan digital (multimedia) tersebut diharapkan mampu membantu siswa dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh

guru. Kesiapan fasilitas sekolah mendukung proses pembelajaran dalam menggunakan media. Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan memiliki fasilitas yang baik diantaranya:

1) Ketersediaan Akses Teknologi

Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan menyediakan perangkat komputer, proyektor, dan internet agar media interaktif dapat digunakan secara efektif.

2) Keterampilan Guru

Kemampuan guru dalam menggunakan media juga mendukung proses pembelajaran. Guru SMP Al-Washliyah 31 Medan memiliki kemampuan dalam membuat media power point dan mengoperasikan media tersebut dalam menyampaikan materi. Guru mampu merancang pembelajaran yang kreatif dan menarik serta mampu mengatasi kendala teknis yang muncul saat menggunakan media berbasis teknologi.

3) Media yang Menarik

Media yang digunakan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan materi pembelajaran agar mudah dipahami siswa dan dapat menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan semangat belajar.

4) Motivasi Siswa yang Tinggi

Siswa SMP Al-Washliyah 31 Medan antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif dalam berdiskusi, dan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Namun ada juga beberapa hal yang menjadi penghambat dalam penggunaan media di SMP Al-Washliyah 31 Medan diantaranya:

1) Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini yang menjadi penyebab penggunaan media interaktif belum bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

2) Ketersediaan fasilitas masih minim sehingga guru harus membawa laptop masing-masing dan memanfaatkan proyektor secara bergantian.

3) Koneksi internet di sekolah sering terputus-putus juga menjadi penghambat yang perlu diperhatikan. Untuk menggunakan media pembelajaran interaktif, sekolah perlu memiliki akses internet yang cepat dan stabil serta perangkat laptop bagi guru.

Pemanfaatan media Power Point dalam proses pembelajaran di SMP Al-Washliyah 31 Medan mengenai persiapan konsep penggunaan media Power Point sudah baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tentang materi yang disampaikan, menyiapkan buku paket dan membuat power point sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Penyajian Power Point sudah baik yaitu berupa contoh teks dan gambar yang sesuai dengan materi. Adapun hasil observasi penulis menemukan muatan-muatan materi pembelajaran yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada siswa di SMP Al-Washliyah 31 Medan melalui visulaisasi dari tampilan slide Power Point tersebut. Penggunaan media Power Point dalam proses pembelajaran adalah salah satu bentuk keberhasilan pembelajaran dimana dapat mempermudah siswa memahami materi yang diberikan. Dengan menggunakan media Power Point ini, memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Maka dari itu dengan menampilkan Power Point tersebut dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa dan guru terlibat proses pembelajaran yang baik. Perkembangan kognitif berperan penting bagi keberhasilan siswa dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Untuk itu penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI menjadi sarana penting yang harus dipenuhi agar kemampuan belajar siswa dapat meningkat. Selain itu, kemampuan guru dalam menguasai kelas juga menjadi hal yang tidak kalah pentingnya.

Adapun hasil penelitian dan analisis data yang diperoleh menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan, dapat ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan kognitif siswa dengan menggunakan media interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi pembelajaran sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan pendidikan efektif dan efisien. Media power point sangat mendukung keterampilan guru dalam menggunakan media interaktif, karena didalamnya terdapat fitur-fitur yang lengkap, sehingga mempermudah para guru untuk merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Guru bisa membuat tampilan slide yang lebih menarik dengan menggunakan elemen-elemen

yang sudah tersedia. Materi pembelajaran dapat disajikan secara visual dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata dan menyenangkan. Dengan begitu siswa mudah menerima dan memahami materi yang disampaikan khususnya pada mata pelajaran PAI. Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media berfungsi dan berperan mengatur hubungan afektif guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis dapatkan bahwa hasil peningkatan kemampuan kognitif siswa khususnya dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam, para siswa mendapatkan nilai hasil ujian mereka sangat bagus dengan nilai rata-rata diatas KKM. Peningkatan kemampuan berpikir siswa ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan mampu memecahkan masalah. Pembelajaran interaktif dinilai sangat baik dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa karena mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan menjadikan proses belajar lebih aktif dan menyenangkan. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan memperdalam pemahaman mengenai materi pembelajaran PAI.

Dalam kegiatan penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi power point ini, di kegiatan awal guru memberikan salam dan menyapa siswa dengan menanyakan kabar, guru mengabsen siswa, dilanjut dengan mempersiapkan media berupa laptop dan proyektor. Sebelum memulai pembelajaran guru menanyakan tentang pengetahuan siswa seputar materi yang akan dipelajari (Pre-Test). Pada kegiatan kedua, guru menjelaskan materi pembelajaran melalui slide power point yang sudah dirancang dengan tampilan lebih menarik. Selanjutnya guru mengajukan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Pada kegiatan ini guru menggunakan metode tanya jawab dan diskusi. Pada kegiatan penutup guru memberi penguatan dan menyimpulkan materi pelajaran secara bersama-sama. Memberikan tugas kepada siswa sebagai kegiatan tindak lanjut. Terakhir guru menutup pembelajaran dengan mengajak siswa berdo'a bersama dan membaca hamdalah.

3. Cara Mengatasi Hambatan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Penggunaan media interaktif memberikan motivasi pada siswa. Motivasi yang diberikan berupa semangat agar siswa selalu bersemangat dalam belajar. Ada siswa yang kemampuan kognitifnya lebih tinggi dan ada juga siswa yang kemampuan kognitifnya lebih rendah. Namun guru PAI harus mengatasi kemampuan kognitif siswa yang rendah. Untuk mengatasi kemampuan kognitif siswa yang rendah guru SMP Al-Washliyah 31 Medan memberikan motivasi dan mencari tahu penyebab kemampuan kognitif siswa rendah. Guru berperan penting dalam mengembangkan kognitif (cara berpikir) siswa. Potensi kognitif seseorang dapat terlihat dalam kemampuannya menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pemahaman dan penalaran. Kemampuan kognitif meliputi hal seperti:

- a. Perhatian selektif, yaitu kemampuan siswa menempatkan fokusnya pada satu tugas saja, meskipun ada gangguan lain di sekitarnya. Contohnya ketika siswa sedang memperhatikan guru saat temannya berbicara, ia tetap bisa focus.
- b. Logika dan penalaran, yaitu kemampuan untuk menghasilkan pemecahan masalah dan ide yang lebih baik. Hasil yang diharapkan dari logika dan penalaran ini, jika siswa dihadapkan pada situasi yang sulit, ia tidak akan kewalahan.
- c. Pemrosesan visual, yaitu menginterpretasikan informasi visual seperti gambar, peta, juga grafik sederhana.
- d. Pemrosesan pendengaran, yang memungkinkan otak siswa menganalisa, memadukan, dan mengelompokkan informasi dengan lebih baik. Pemrosesan pendengaran sangat membantu dalam memahami informasi yang disajikan dengan lebih baik.

Pada tingkat SMP siswa sudah memasuki tahap operasional formal (usia 12 tahun ke atas) yang merupakan tahap siswa mampu berpikir secara abstrak dan mengembangkan berbagai ide di kepalanya. Misalnya siswa akan bisa membayangkan hasil dari tindakan tertentu berdasarkan gambaran di dalam pikirannya. Selain itu, kemampuan bahasa dan komunikasi, berpikir logis, memori

yang kuat, dan pikiran kritis dan fokusnya akan terbentuk sempurna pada tahap ini. Pada mata pelajaran PAI, guru sering menemukan siswa yang bosan ketika kegiatan belajar mengajar (KBM) sedang berlangsung. Ada berbagai macam alasan seorang siswa bisa merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, yaitu seperti mengantuk, materi yang terlalu padat, gaya belajar yang monoton, dan suasana kelas yang tidak ceria dan kurang hidup. Dengan kondisi seperti ini, maka tidak bisa dipungkiri bahwa kemampuan kognitif siswa akan sulit meningkat, sehingga salah satu cara yang dapat guru lakukan yaitu dengan mengubah suasana belajar, seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menggunakan metode pembelajaran selain metode ceramah, seperti metode tanya jawab dan diskusi. Dengan melakukan tanya jawab, siswa akan merasa tertantang dan pemikirannya akan dilatih untuk selalu berpikir dalam menyelesaikan masalah. Oleh karena itu, tidak jarang guru akan selalu melakukan sesi tanya jawab ketika sudah selesai mengajar. Biasanya kegiatan tanya jawab ini akan dilakukan siswa ketika guru telah selesai mengajar. Diskusi dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan cara mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan. Diskusi juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, logis, analitis, dan reflektif.

Penulis menemukan faktor-faktor penunjang dari peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dalam mata pelajaran PAI melalui pembelajaran interaktif. Adapun faktor penunjang peningkatan kemampuan kognitif peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan perhatian peserta didik terhadap metode beragam.

Peserta didik lebih memperhatikan metode yang beragam dari pada metode yang monoton dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran PAI.

2. Inovasi pembelajaran pendidik disukai peserta didik dalam pembelajaran.

Peserta didik senang ketika guru memberi inovasi belajar terutama dengan metode berbasis teknologi. Pendidik yang berperan sebagai fasilitator tidak hanya bertugas sebagai pemberi materi satu arah saja, akan tetapi berperan sebagai pembimbing, pengarah dan pemberi motivasi, yang hasilnya akan menciptakan rasa cinta dan senang ketika pendidik memberikan inovasi dalam pembelajaran.

3. Antusiasme peserta didik yang tinggi.

Peserta didik antusias dalam menyimak materi apabila pendidik dalam menyampaikan materi tidak monoton dan mudah untuk dipahami serta diselingi oleh informasi yang komunikatif sesuai kebutuhan peserta didik saat ini seperti media gambar maupun audio visual. Dengan adanya metode pembelajaran interaktif pada sekarang ini menjadikan pendidikan lebih mengedepankan penyesuaian era digitalisasi yaitu tetap mengikuti pembelajaran dengan konsep variatif berbasis audio visual.

4. Pemahaman pendidik dalam menyampaikan materi maksimal.

Pendidik dalam memahami materi lebih maksimal karena dengan media yang ada, penggunaan media pembelajaran yang interaktif akan lebih terintegrasi dan saling mendukung terhadap tujuan pembelajaran, melalui media, pendidik lebih efektif untuk menciptakan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kelas.

5. Pembelajaran interaktif dilaksanakan berkelanjutan.

Kemampuan peserta didik meningkat apabila dilaksanakan secara berkelanjutan, karena peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar yang dicanangkan oleh penulis dan evaluasi pembelajaran yang dihasilkan mendapat nilai baik. Peserta didik lebih memperhatikan metode yang beragam dari pada metode yang monoton dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran PAI. Peserta didik senang ketika guru memberi inovasi belajar terutama dengan pembelajaran interaktif. Peserta didik antusias dalam menyimak materi apabila pendidik dalam menyampaikan materi tidak monoton dan mudah untuk dipahami serta diselingi oleh informasi yang komunikatif. Pelaksanaan media pembelajaran interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan aktif karena peserta didik menjadi fokus dalam pemaparan materi dan keaktifan belajar juga meningkat.

C. Pembahasan

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Dalam kegiatan proses belajar mengajar media sangat berperan penting dalam kelancaran pelaksanaan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang pendidik inginkan. Karena dalam kegiatan belajar mengajar dikelas apabila ada bahan ajar atau materi yang tidak dipahami atau ada ketidakjelasan dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkesan bagi siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Penyajian warna, huruf, animasi, gambar dan video yang menarik dengan pesan audio visual membantu siswa memahami materi. Siswa tampak lebih aktif dan berpartisipasi dalam setiap pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Media Powerpoint merangkum materi yang dianggap penting dan memfasilitasi pemahaman konten akademik. Penggunaan media yang melibatkan elemen visual dan interaktif dapat meningkatkan retensi informasi, yang selanjutnya membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik (Raehang & Kasim, 2024). Angkawo dan A. Kosasi mengungkapkan media gambar dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan kemampuan visual, imajinasi siswa, membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin digambarkan di dalam kelas, media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Kesiapan fasilitas sekolah mendukung proses pembelajaran dalam menggunakan media. Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan menyediakan perangkat komputer, proyektor, dan internet agar media interaktif dapat digunakan secara efektif. Kemampuan guru dalam menggunakan media juga mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk

merangsang siswa agar dapat merespon positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru (Neha et al., 2023). Faktor penghambatnya yakni keterbatasan media elektronik seperti proyektor dan komputer yang kurang memadai, sehingga guru PAI mengalami kendala bergiliran untuk menggunakan media saat pembelajaran. Tidak semua guru memiliki keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Namun pemahaman pendidik dalam menyampaikan materi sudah maksimal. Guru juga menciptakan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kelas melalui media.

3. Cara Mengatasi Hambatan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Berdasarkan penelitian upaya guru PAI dalam mengatasi hambatan adanya keterbatasan fasilitas di sekolah yakni dengan cara membuat jadwal penggunaan media agar setiap kelas dapat menggunakan dan memanfaatkan media interaktif sehingga guru dalam proses belajar mengajar yang dilakukan didalam kelas tidak hanya monoton pada buku paket saja. Guru juga menggunakan metode pembelajaran selain ceramah, seperti tanya jawab dan diskusi. Menurut Hamdani (2020), metode diskusi bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi diantara siswa. Peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam diskusi (Wahyudi, 2021).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Powerpoint dalam mata pelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP Al-Washliyah 31 Medan. Media interaktif dirancang dan didesain berdasarkan kesesuaian terhadap materi yang disajikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI tidak hanya sebagai alat tambahan, tetapi merupakan transformasi pedagogis yang esensial dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media interaktif mampu mengubah dinamika kelas menjadi lebih partisipatif dan kolaboratif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Powerpoint dibuat oleh guru kelas secara bergantian memanfaatkan proyektor yang ada. Media interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa melalui tampilan visualisasi gambar, animasi, audio, dan video. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata nilai siswa di atas KKM. Siswa merasa senang, tidak adanya kebosanan dan semua siswa fokus dengan media dan materi yang diberikan guru. Hasil ini akan mendorong inovasi lebih lanjut dalam praktik pendidikan, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan kemampuan belajar siswa secara keseluruhan.

B. Saran

Sebaiknya sekolah menerapkan dan menambah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kemampuan belajar pada siswa. Kepala sekolah sebaiknya benar-benar memperhatikan kreativitas pembuatan media pembelajaran interaktif guru agar penggunaan media PowerPoint terlaksana lebih maksimal serta lebih meningkatkan kerja sama dengan sekolah lain sehingga dapat bertukar pengalaman serta inovasi khususnya dalam pelaksanaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Guru sebaiknya memperluas wawasannya dalam meningkatkan keterampilan pembuatan media PowerPoint agar dapat melaksanakan dan merealisasikan tujuan sekolah khususnya dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhelia Anggraini, 2023. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Di PAUD Islami Makarima Kartasura Tahun Pelajaran 2022/2023*.
- Afifah, N., Rahayu, A. P., Veronica, N., & Abidin, R. (2023). Penggunaan TIK Berbasis Video Animasi dengan Metode Show And Tell pada Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4107–4118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3659>
- Ahmad, S. (2014). *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana Prenada Media Group. <https://inlislite3perpus.deliserdangkab.go.id/opac/detail-opac?id=8725>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya. <https://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=38680>
- Ananda Hadi Elyas. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*, 56(1), 5–8.
- Anshari, M. N. A. (n.d.). *Pengembangan Kemampuan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik terhadap Psikologi Belajar*.
- Arsyad. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16, 44.
- Asyhar. (2010). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Gaung Persada Press. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=27226>
- Azizah, R., Patmanthara, S., & Arifin, M. Z. (2018). Pengembangan E-Learning Sebagai Sumber Belajar Komputer Terapan Jaringan Bermuatan Problem Based Learning untuk Menumbuhkan Minat Belajar pada Siswa Kelas XI Teknik Komputer dan Jaringan di SMKN 3 Malang. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 5(1), 48–55.
- Bunyamin, B. (2018). Konsep Pendidikan Akhlak Menurut Ibn Miskawaih Dan Aristoteles (Studi Komparatif). *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 127–142. <https://doi.org/10.22236/jpi.v9i2.2707>
- Dzakirah, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.

- Fazain, F. R., & Anistyasari, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK Negeri 1 Jatirejo. *It-Edu*, 2(2), 1–8.
- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Hamim, N. (2017). Pendidikan Akhlak: Komparasi Konsep Pendidikan Ibnu Miskawaih dan al-Ghazali. *Ulumuna*, 18(1), 21–40. <https://doi.org/10.20414/ujis.v18i1.151>
- Hidayah, H. H. (2023). Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21–33. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>
- Hulaimi, A., & Khairuddin. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Introduction dalam Meningkatkan Hasil Belajar (Pendekatan Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam di Sekolah). *Jurnal Penelitian Tarbawi*, 6(2), 46–58.
- Khoir, M., Yulloh, S., Khoironi, M. N., & Salim, A. (2022). *PEMIKIRAN PENDIDIKAN ISLAM BERPRINSIP FILOSOFIS (FILSAFAT PENDIDIKAN ISLAM) PENDAHULUAN Pendidikan islam berfungsi menghasilkan manusia yang unggul dan bertaqwa baik di dunia dan kehidupan yang indah di akhirat serta terhindar dari siksaan Allah yang pe.* 2, 178–186.
- Kustandi Cecep, S. B. (2013). *Media pembelajaran : manual dan digital*. Ghalia Indonesia. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=20902>
- Lathifah, & Dodi Irawan. (2023). Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Penyimpangan Akhlak Remaja. *Symfonia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.53649/symfonia.v3i1.29>

- Margareta, E., Hutagaol, M., Hutasoit, L. Y., Sitinjak, C., & Gaol, B. L. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Di SMK Swasta Bersama Berastagi*. 2(1).
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya. <https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/205827/metodologi-penelitian-kualitatif>
- Nazhan, F. A., Surahman, C., & Sumarna, E. (2025). *Media Pembelajaran Perspektif Q.S Al-Baqarah Ayat 31 serta Implikasinya Terhadap Pendidikan*. 7(1).
- Neha, La Ili, & Ashari, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 142–149. <https://doi.org/10.36709/jipsd.v5i2.19>
- Noviana, E. (2010). *Optimalisasi Pembelajaran Dalam Rangka Meningkatkan Profesionalisme Guru 1*. 1–37.
- Nurhayati, I. (2022). *Bahan Ajar Sekolah Dasar Isnaini Nurhayati*. April.
- Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCOCOKKAN ANGKA MELALUI PERMAINAN TUTUP BOTOL DI TAMAN KANAK- KANAK ABA SIMPANG TIGA PASAMAN BARAT. *Journal GEEJ*, 7(2), 99–108.
- Pohan, S., Mavianti, M., Setiawan, H. R., & Marpaung, A. H. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Bergambar dan Power Point Pada Mata Pelajaran Fiqih. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(03), 779. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2446>
- Purwaningsih, E. (2018). Mengenal Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 3(2), 203–210. www.bsi.ac.id
- Raehang, & Kasim. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 4, 174–182.
- Rindayati, E., Nurfahrudianto, A., & Sahari, S. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Gerhana Matahari dan Bulan untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar*. 32–41.

- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
https://books.google.co.id/books/about/Perencanaan_dan_Desain_Sistem_Pembelajar.html?hl=id&id=Y9xDDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Setyoningsih. (2015). E Learning : Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi. *Elementary*, 3(1), 39–58.
- Suhaedi, M. (2016). Konsep Pendidikan Karakter Dalam Perspektif Al-qur'an Surat Lukman. In *Tesis : Uin Maulana Malik Ibrahim* (Issue 14770034).
- Sutopo. (2012). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan*. Graha Ilmu. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=10191>
- Tafsir, A. (1994). *Ilmu pendidikan dalam perspektif Islam*. PT. Remaja Rosdakarya. <https://balaiyanpus.jogjaprovo.go.id/opac/detail-opac?id=99410>
- Trinaldi, A., Enik, S., Bambang, M., Afriani, M., Rahma, F. A., Bahasa, P., & Jambi, U. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *6(6)*, 9304–9314.
- Utomo. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13(1), 104–116.
- Utomo, J., & Purwaningsih. (2022). Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial di Sekolah Dasar |25|. *Pengembangan Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(1), 25–32. <https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/pendekar>
- Wilantara, P., & Kartolo, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam teks cerita ulang biografi pada siswa sekolah menengah atas. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 129. <https://doi.org/10.29210/30031681000>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yusuf, I. (2025). Peran PAI dalam Menanamkan Nilai-Nilai Akhlak Mulia Pada Anak di RT. 9, 2402–2407.

Zalsabella P, D., Ulfatul C, E., & Kamal, M. (2023). Pentingnya Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Nilai Karakter dan Moral Anak di Masa Pandemi. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 43–63. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22808>

Lampiran 1

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Pedoman Observasi

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati segala sesuatu yang terdapat di SMP Al-Washliyah 31 Medan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI.

1) Tujuan

Untuk mengetahui persiapan, pelaksanaan, hasil penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI.

2) Aspek yang diamati

- a. Alamat / lokasi sekolah
- b. Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa

Pada observasi hari pertama, peneliti meminta perizinan untuk melakukan observasi dengan Kepala Sekolah. Peneliti belum melakukan wawancara kepada dewan guru. Pada observasi hari kedua, peneliti melakukan observasi lingkungan sekolah dan wawancara Kepala Sekolah terkait penggunaan media pembelajaran interaktif yang digunakan di SMP Al-Washliyah 31 Medan. Pada observasi hari ketiga, peneliti melakukan observasi terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan siswa pada mata pelajaran PAI. Peneliti mencari informasi dengan wawancara Ibu Nur Aulia, S. Pd selaku guru PAI. Peneliti melakukan observasi langsung di dalam kelas dengan Ibu Nur Aulia, S.Pd selaku guru PAI. Peneliti mengumpulkan data dengan merekam dan memfoto terkait penggunaan media pembelajaran power point. Setelah keluar dari kelas peneliti mengabadikan beberapa jepretan foto untuk dokumentasi. Pada observasi hari keempat, peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru yang sudah menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu Ibu Wahdah Nilam Marunduri S. Pd selaku guru IPS dan siswa kelas IX di ruang kelas.

B. Pedoman Wawancara

1) Guru PAI

- a. Apakah menurut ibu di sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan sudah menerapkan media interaktif PowerPoint?
- b. Apakah sebelumnya ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint?
- c. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint dalam pembelajaran PAI?
- d. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam menggunakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI?
- e. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa?

2) Siswa

- a. Apakah dalam pembelajaran PAI adik-adik pernah belajar menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint?
- b. Apakah adik-adik suka dengan pembelajaran PAI menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint?
- c. Apa alasan adik-adik suka dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint?
- d. Menurut adik-adik apakah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint dapat meningkatkan kemampuan belajar kalian?
- e. Bagaimana tanggapan adik-adik setelah menggunakan media pembelajaran interaktif PowerPoint?

C. Dokumentasi

- a. Profil sekolah
- b. Visi dan misi
- c. Data pendidik dan tenaga kependidikan
- d. Data siswa
- e. Sarana dan Prasarana
- f. Penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas

Lampiran 2

SURAT IZIN RISET



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 174/SK/BAN-PT/Ak.Pp/PT/III/2024

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](https://www.facebook.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.instagram.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.tiktok.com/umsumedan) [umsumedan](https://www.youtube.com/umsumedan)

Nomor : 199/II.3/UMSU-01/F/2025 15 Ramadhan 1446 H
 Lamp : - 15 Maret 2025 M
 Hal : Izin Riset

Kepada Yth :
Kepala Sekolah SMP Al-Washliyah 31 Medan
 di-

Tempat*Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa guna memperoleh gelar sarjana S1 di Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (FAI UMSU) Medan, maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan informasi data dan fasilitas seperlunya kepada mahasiswa kami yang mengadakan penelitian/riset dan pengumpulan data dengan :

Nama : Nadia Khairina
 NPM : 2101020022
 Semester : VII
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih. Semoga Allah meridhoi segala amal yang telah kita perbuat. Amin.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

A.n Dekan,
 Wakil Dekan III

 Assoc. Prof. Dr. Munawir Pasaribu, MA
 NIDN* 0116078305

CC. File

Lampiran 3

SURAT BALASAN RISET



SURAT PERNYATAAN

Nomor: 019/YPAW/SMP/31/III/2025

Perihal: **Balasan Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
 Dekan Fakultas Agama Islam
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Di
 Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 15 Maret 2025 perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswi atas nama Nadia Khairina (2101020022) dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan". Dengan ini SMP Al-Washliyah 31 Medan menerima permohonan izin penelitian tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 17 Maret 2025

Kepala Sekolah

Nursyamsi, S. Ag



Lampiran 4

DOKUMENTASI



Wawancara, 09 Maret 2025



Wawancara, 13 Maret 2025



Wawancara, 07 Maret 2025



Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Dalam Kelas

Lampiran 5**BIODATA MAHASISWI**

Nama : Nadia Khairina
NPM : 2101020022
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 09 Januari 2004
Fakultas / Jurusan : FAI / Pendidikan Agama Islam
Tahun Masuk : 2021
Alamat Rumah : Jl. Young Panah Hijau Gg. Sejahtera Lingk. IV
No. Telp/HP : 083184815865
Email : nadiakhairina6@gmail.com



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
 Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [f](#) [umsumedan](#) [ig](#) [umsumedan](#) [t](#) [umsumedan](#) [v](#) [umsumedan](#)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
 Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Hal : Permohonan Persetujuan Judul
 Kepada Yth :
 Dekan FAI UMSU

15 Rajab 1446 H
 15 Januari 2025 M

Di -
 Tempat

Dengan Hormat

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Nadia Khairina
 NPM : 2101020022
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Kredit Kumalatif : 3,70

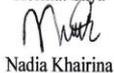


Megajukan Judul sebagai berikut:

No	Pilihan Judul	Pilihan Tugas Akhir		Persetujuan Prodi	Usulan Pembimbing	Persetujuan Dekan
		Skripsi	Jurnal			
1	Penerapan Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Menggunakan Canva Di SMP Al-Washliyah 31 Medan					
2	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Al-Washliyah 31 Medan					
3	Implementasi Metode Kooperatif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Washliyah 31 Medan					

Demikian Permohonan ini saya sampaikan dan untuk pemeriksaan selanjutnya saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Hormat Saya


 Nadia Khairina

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 setelah di ACC :
1. Duplikat untuk Biro FAI UMSU
 2. Duplikat untuk Arsip Mahasiswa dilampirkan di skripsi
 3. Asli untuk Ketua/Sekretaris Program Studi yang dipakai pas photo dan Map

** Paraf dan tanda ACC Dekan dan Program Studi pada lajur yang di setujui dan tanda silang pada judul yang di tolak



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd

Nama Mahasiswa : Nadia Khairina
Npm : 2101020022
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Al-Wasliyah 31 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
22-1-2025	- Konsultasi judul		
12-2-2025	- Pendahuluan lengkapi manfaat dan sistem - kajian teori 2 dosen FAI UMSU		
	- Ayat ditengkapi - Rumusan masalah tambahkan		
18-2-2025	ACC Sempro		

Medan, Februari 2025



Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/Diserujui
Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing

Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003
<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [f](#) [umsumedan](#) [ig](#) [umsumedan](#) [tw](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
 Nomor dan tanggalnya

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Pengesahan Proposal

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Program Studi Pendidikan Agama Islam yang diselenggarakan pada Hari **Kamis, 27 Februari 2025** dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nadia Khairina
 Npm : 2101020022
 Semester : 8
 Fakultas : Agama Islam
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam
 Judul Proposal : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk menulis Skripsi dengan Pembimbing.

Medan, 27 Februari 2025

Tim Seminar

Ketua Program Studi

(Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M. Pd. I)

Sekretaris Program Studi

(Mavianti, MA)

Pembimbing

(Dr. Muhammad Ruslan, M. Pd)

Pembahas

(Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA)

Diketahui/ Disetujui

A.n Dekan
 Wakil Dekan I



Dr. Zailani, MA



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No.89/SK/BAN-PT/Akre/PT/III/2019
Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No 3 Medan 20238 Telp (061) 6622400 Fax. (061) 6623474, 6631003
<http://fai.umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [f](#) umsumedan [ig](#) umsumedan [yt](#) umsumedan

Bila menjawab surat ini agar disebutkan
Nomor dan tanggalnya

BERITA ACARA PENILAIAN SEMINAR PROPOSAL PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Pada hari **Kamis, 27 Februari 2025** telah diselenggarakan Seminar Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Nadia Khairina
Npm : 2101020022
Semester : 8
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Proposal : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP Al-Washliyah 31 Medan

Disetujui/ Tidak disetujui

Item	Komentar
Judul	Menentukan judul
Bab I	
Bab II	
Bab III	
Lainnya	
Kesimpulan	Lulus <input checked="" type="checkbox"/> Tidak Lulus <input type="checkbox"/>

Medan, 27 Februari 2025

Tim Seminar

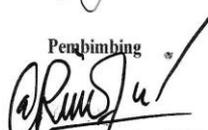
Ketua


(Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M. Pd. I)

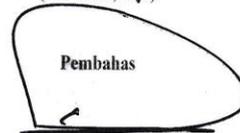
Sekretaris


(Mavianti, MA)

Pembimbing


(Dr. Muhammad/Ruslan, M. Pd)

Pembahas


(Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA)



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan Nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567 - 6631003

<http://fai@umsu.ac.id> fai@umsu.ac.id [umsu](https://www.facebook.com/umsu) [umsu](https://www.instagram.com/umsu) [umsu](https://www.youtube.com/umsu)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
Fakultas : Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jenjang : S1 (Strata Satu)

Ketua Program Studi : Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I
Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd

Nama Mahasiswa : Nadia Khairina
Npm : 2101020022
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan kemampuan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP AI-Wasliyah 31 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
15 April 2025	> lanjutkan Bab IV dan Bab V		
17/4/2025	- sesuai dengan jumlah halaman - sesuai dengan standar tulisan - sesuai dengan referensi		
28/5/2025	- sesuai dengan Bab IV dengan Rumusan masalah - pastikan lampiran		
17/6/2025			

Medan, April 2025



Diketahui/Ditandatangani
Ketua Program Studi
Assoc. Prof. Dr. Muhammad Qorib, MA

Diketahui/Ditetujui
Ketua Program Studi

Assoc. Prof. Dr. Hasrian Rudi Setiawan, M.Pd.I

Pembimbing Skripsi

Dr. Muhammad Ruslan, M.Pd

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI DI SMP AL-WASHLIYAH 31 MEDAN**

Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Ruslan, M. Pd

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S. Pd)



Ace Sidang

*17/2025
/6
@Ruslan*

**Nama : NADIA KHAIRINA
NPM : 2101020022**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
2025**