

Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Motivasi Belajar PAI Siswa di MTs Negeri 4 Mandailing Natal

Putri Septiana Rizki*)

STAIN Mandailing Natal, Indonesia

putriseptianirizki@gmail.com

Syamsiah Depalina Siregar

STAIN Mandailing Natal, Indonesia

syamsiahdepalina@stain-madina.ac.id

*) Corresponding Author

Abstract: This study aims to determine the effect of the use of Android-based interactive learning media on Islamic Religious Education learning motivation in students at MTs Negeri 4 Mandailing Natal. The research method used is a pretest-posttest group design with a sampling system using cluster random sampling. The research subjects consisted of 3 classes, namely class 7a, 8d as experiments and 9b as controls. What was done in the two sample classes can be distinguished by the way the Android-based interactive learning media was used in the experimental class, while the control class was not. The instrument used was an explanatory test instrument. The results of the study showed that the *t*-test on learning outcomes obtained *t* count = 1.87 is greater than *t* table = 1.67 which is supported by the *N*-gain value of the experimental class of 0.74 compared to the control class. In addition, the results of the study the use of Android-based interactive learning media has an influence of 74.50% on student learning outcomes.

Keyword: Interactive Learning Media, Android, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Learning Outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android terhadap motivasi belajar PAI pada siswa di MTs Negeri 4 Mandailing Natal. Metode penelitian yang digunakan adalah *desain kelompok pretes-posttes* dengan sistem pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Subjek penelitian terdiri dari 3 kelas yaitu kelas 7a, 8d sebagai eksperimen dan 9b sebagai kontrol. Yang dilakukan pada dua kelas sampel dapat di bedakan dengan cara pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes soal penjelasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji *t* terhadap hasil belajar dengan diperoleh $t_{hitung} = 1,87$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,67$ yang didukung dengan nilai *N*-gain dari kelas eksperimen sebesar 0,74 dibandingkan kelas kontrol. Selain itu hasil penelitian pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android memiliki pengaruh sebesar 74,50% terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Android, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Hasil Belajar.

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, sikap, dan kepribadian peserta didik agar beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia (Lubis et al., 2025). Keberhasilan pembelajaran PAI tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar. Namun, dalam praktik pembelajaran PAI di madrasah, masih ditemukan berbagai permasalahan, seperti penggunaan metode pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan cepat merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya teknologi berbasis Android, telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan peserta didik (Lubis, 2025).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android merupakan salah satu alternatif inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI (Arsyad, 2017; Harun, 2021; Hasan et al., 2021). Media ini memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif melalui tampilan visual, audio, serta latihan soal yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Dengan karakteristik tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis Android diyakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami materi PAI dengan lebih baik. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa di MTs Negeri 4 Mandailing Natal. Penelitian ini menggunakan desain kelompok pretes-postes dengan teknik pengambilan sampel cluster random sampling, yang melibatkan tiga kelas, yaitu kelas VII A dan VIII D sebagai kelas eksperimen, serta kelas IX B sebagai kelas kontrol. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Android dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi rujukan dalam pengembangan pembelajaran PAI yang lebih inovatif dan efektif.

Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik (Ekalias, 2022; Saleh & Syahrudin, 2023). Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memperjelas materi pembelajaran, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal karena siswa tidak hanya menerima

informasi secara verbal, tetapi juga melalui pengalaman visual dan audio (Kristanto, 2016; Purba et al., 2020). Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan media pembelajaran. Interaksi ini dapat berupa respon terhadap perintah, pertanyaan, latihan soal, maupun simulasi yang disajikan dalam media. Media interaktif menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis Android merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dan dijalankan pada sistem operasi Android, yang banyak digunakan pada perangkat smartphone dan tablet. Media ini memanfaatkan fitur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif. Keunggulan media pembelajaran berbasis Android antara lain mudah diakses kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan karakteristik siswa yang akrab dengan teknologi digital, serta mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif (Batubara, 2017; Khairini, 2021). Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat digunakan untuk menyajikan materi akidah, akhlak, fikih, Al-Qur'an Hadis, dan sejarah kebudayaan Islam. Penyajian materi secara visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan perilaku belajar siswa. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam belajar. Motivasi belajar dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri siswa, seperti keinginan untuk memahami materi dan mencapai prestasi. Sementara itu, motivasi ekstrinsik berasal dari luar diri siswa, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik, metode mengajar guru, dan lingkungan belajar. Media pembelajaran interaktif berbasis Android termasuk faktor eksternal yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Jaenudin & Sahroni, 2021; Suralaga, 2021).

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat diukur melalui tes atau penilaian yang dilakukan setelah pembelajaran berlangsung. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi yang dipelajari dengan baik. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena media ini mampu menyajikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa menjadi lebih fokus dan aktif dalam

pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar (Arifin, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android diyakini memiliki pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa. Tampilan visual, audio, dan fitur interaktif yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis Android dapat merangsang siswa untuk lebih aktif dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh nilai *t* hitung yang lebih besar dari *t* tabel serta nilai *N-gain* yang tinggi pada kelas eksperimen. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan hasil belajar PAI.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah desain kelompok pretes-postes (*pretest-posttest control group design*) (Sugiyono, 2016). Desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa dengan membandingkan hasil pretes dan postes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Negeri 4 Mandailing Natal. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa madrasah tersebut telah memiliki sarana pendukung berupa perangkat Android yang digunakan oleh sebagian besar siswa, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran PAI masih perlu diteliti lebih lanjut. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran berjalan, mulai dari tahap persiapan hingga penyusunan laporan penelitian. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik cluster random sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan kelompok kelas yang dipilih secara acak. Sampel penelitian terdiri dari tiga kelas, yaitu kelas VII A dan kelas VIII D sebagai kelas eksperimen, serta kelas IX B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa media pembelajaran interaktif berbasis Android.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan desain kelompok pretes-postes dengan membandingkan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas

eksperimen diberikan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Android, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran tanpa media pembelajaran interaktif berbasis Android. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai thitung sebesar 1,87 lebih besar dari nilai ttabel sebesar 1,67. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain, hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android terhadap motivasi dan hasil belajar PAI siswa dapat diterima.

Selain itu, hasil analisis N-gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai N-gain sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Nilai ini lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih optimal. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android mampu membantu siswa memahami materi PAI dengan lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Tingginya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen tidak terlepas dari karakteristik media pembelajaran interaktif berbasis Android yang mampu menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif. Media ini dapat menarik perhatian siswa, mengurangi kejenuhan dalam belajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar siswa, yang selanjutnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan pengaruh sebesar 74,50% terhadap hasil belajar siswa. Persentase ini menunjukkan bahwa sebagian besar peningkatan hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa faktor eksternal, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Android merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan karakteristik peserta didik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, aktif, dan menyenangkan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android terhadap motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa di MTs Negeri 4 Mandailing Natal, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap motivasi serta hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan nilai thitung sebesar 1,87 lebih besar daripada nilai ttabel sebesar 1,67. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Android tergolong tinggi, sebagaimana ditunjukkan oleh nilai N-gain sebesar 0,74. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Android memberikan kontribusi sebesar 74,50% terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis Android terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa di MTs Negeri 4 Mandailing Natal.

Referensi

- Arifin, Z. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Batubara, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyaah*, 5(1).
- Ekalias. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 242–248.
- Harun, S. (2021). Pembelajaran di Era 4.0. *Gorontalo*, 265–276.
- Hasan, M., Milawati, & Darajat. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jaenudin, U., & Sahroni, D. (2021). *Psikologi Pendidikan: Pengantar Menuju Praktik*. Lagood's Publishing.
- Khairini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada materi virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Bintang Sutabaya.
- Lubis, W. A. (2025). Pengembangan Kompetensi Kepribadian: Dinamika Pendidik PAI Ke-21. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 9(3), 857–869. <https://doi.org/https://doi.org/10.48094/raudhah.v9i3.721>
- Lubis, W. A., Harahap, S., & Fadriati. (2025). Hakikat Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah. *Edu Research*, 6(2), 432–441. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v6i2.781>
- Purba, R. A., Mulia, & Ahmad. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Rajawali Pers.