



Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa

Fusvita Sari

STAI Al-Azhary Mamuju Sulawesi Barat

E-mail: fusvitasari9@gmail.com

Article Info

Article history:

Received October 30, 2025

Revised November 05, 2025

Accepted November 09, 2025

Keywords:

Evaluation, Learning Media,
Interest in Learning

ABSTRACT

The purpose of this study was to evaluate the effectiveness of interactive learning media in improving the learning outcomes of students in the Islamic Education study program in semesters IV and VI at STAI Al-Azhary Mamuju, West Sulawesi. The use of interactive learning media included digital content with audio, video, and interactive lesson plans aimed at improving students' understanding and motivation to learn. The research method used was a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The research sample consisted of master's program students in the fourth and sixth semesters, divided into two groups: one group using interactive learning media and the other using traditional teaching methods. To understand the impact of interactive learning media, learning outcomes were collected through written exams and analyzed using statistical analysis. Based on the research findings, the use of interactive learning media significantly improved students' learning outcomes over the two semesters in question. Therefore, interactive media education is recommended to be implemented smoothly as an effective teaching strategy in the Islamic Education Program at STAI Al-Azhary Mamuju.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received October 30, 2025

Revised November 05, 2025

Accepted November 09, 2025

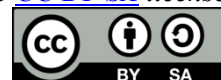
Keywords:

Evaluasi, Media Pembelajaran,
Minat Belajar

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai keefektifan media belajar yang interaktif dalam meningkatkan hasil akademik mahasiswa di program studi Pendidikan Islam pada semester IV dan VI di STAI Al-Azhary Mamuju, Sulawesi Barat. Penggunaan media belajar interaktif mencakup materi digital yang dilengkapi dengan audio, video, serta rencana pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar mahasiswa. Pendekatan yang ditempuh dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest kelompok kontrol. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari mahasiswa program magister pada semester empat dan enam yang dibagi ke dalam dua kelompok: satu kelompok menggunakan media belajar interaktif dan kelompok lainnya menerapkan metode pengajaran konvensional. Untuk menganalisis dampak penggunaan media belajar interaktif, hasil akademik dihimpun melalui ujian tertulis dan diolah dengan metode analisis statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media belajar yang interaktif secara signifikan meningkatkan hasil akademik mahasiswa selama dua semester yang diteliti. Oleh karena itu, penerapan media pendidikan interaktif disarankan untuk dilakukan secara konsisten sebagai strategi pengajaran yang efektif dalam Program Studi Pendidikan Islam di STAI Al-Azhary Mamuju.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



***Corresponding Author:***

Fusvita Sari

STAI Al-Azhary Mamuju Sulawesi Barat

E-mail: fusvitasari9@gmail.com**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Inovasi di bidang teknologi memungkinkan hadirnya berbagai jenis media pendidikan yang tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara lebih signifikan. Salah satu tipe media yang saat ini banyak diterapkan adalah media pendidikan interaktif, yang mampu mengkombinasikan elemen audio, visual, video, animasi, serta fitur interaktif seperti kuis, simulasi, dan umpan balik tanpa suara. Berdasarkan elemen-elemen yang telah disebutkan, media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan dinamis, yang berpotensi meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan pemahaman siswa terhadap materi dengan lebih baik. Menurut pernyataan Mayer (2009), penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat mendorong aktivitas siswa secara aktif, karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran interaktif sangat krusial untuk mengatasi kelemahan dari metode pembelajaran tradisional yang sering kali tidak memadai dalam aspek tertentu dan tidak bisa memenuhi kebutuhan siswa yang bervariasi.

Menghadapi tantangan dalam penyampaian materi pendidikan juga belum sepenuhnya mencakup aspek pendidikan Islam. Pendidikan Islam sebagai bagian dari pendidikan keagamaan memiliki karakteristik yang melampaui hanya mengajarkan teori; ia juga memerlukan pemahaman tentang prinsip-prinsip spiritual dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Mahasiswa yang terdaftar pada semester-semester akhir, terutama di semester empat dan enam Program Studi Pendidikan Agama Islam, membutuhkan pendidikan yang lebih dari sekadar penyampaian informasi dalam bentuk teks. Ini berarti mereka perlu mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Hal ini sangat penting agar pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep keagamaan menjadi lebih mendalam dan menyeluruh. Menurut Arsyad (2011), media pendidikan yang mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif dan beragam kepada siswa menjadi kunci dalam pendidikan agama untuk memastikan proses internalisasi berjalan dengan baik. Pada dasarnya, pemanfaatan media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk memenuhi kebutuhan ini karena dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik, meningkatkan kreativitas, dan mendorong partisipasi aktif dari siswa, yang berpotensi memperbaiki kualitas hasil belajar.

Berdasarkan berbagai penelitian empiris, efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa telah terbukti. Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional. Media ini membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Hidayat (2019) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang berbasis teknologi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan



menyenangkan. Fakta-fakta ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif bukan hanya berfungsi sebagai alat pengajaran, tetapi juga sebagai alat inovatif yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini dan bersifat interaktif.

Namun, walaupun potensi dan keuntungan dari media pembelajaran interaktif telah diteliti dan diaplikasikan dengan mendalam di beberapa institusi pendidikan, seperti STAI Al-Azhary Mamuju, masih sedikit evaluasi menyeluruh yang dilakukan terhadapnya. Khususnya untuk mahasiswa di semester IV dan VI Program Studi Pendidikan Islam, penggunaan media pembelajaran interaktif belum menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mereka. Ini menekankan pentingnya melakukan evaluasi yang menyeluruh untuk memahami bagaimana media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar mahasiswa dalam konteks yang relevan. Diharapkan penelitian evaluasi ini bisa memberikan gambaran yang jelas tentang kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media interaktif, serta menjadi dasar untuk merancang strategi pengajaran yang lebih efektif di masa mendatang.

METODE PENELITIAN

Menggunakan pendekatan eksperimental, metode penelitian ini mencakup kelompok kontrol pada tahap pra-tes maupun pasca-tes. Tujuan metode ini adalah untuk menentukan sejauh mana pembelajaran media interaktif mempengaruhi hasil belajar mahasiswa semester IV dan VI yang terdaftar dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam di STAI Al-Azhary Mamuju.

Peserta dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester keempat dan keenam yang terdaftar di Program Studi Pendidikan Agama Islam STAI Al-Azhary Mamuju. Untuk memastikan bahwa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki karakteristik yang sebanding, sampel dipilih menggunakan metode sampling purposif. Sampel dibagi menjadi dua kategori: 1) kelompok eksperimen: mahasiswa yang menggunakan bahan pembelajaran interaktif sepanjang studi mereka. 2) Mahasiswa yang menggunakan metode pengajaran konvensional berada di kelompok kontrol.

Alat ukur yang digunakan adalah ujian tertulis yang dipilih berdasarkan indikator kemampuan siswa dalam mata pelajaran yang diajarkan. Uji ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum (pretest) dan setelah (posttest) penyelesaian tugas. Misalnya, dalam proses penelitian ini, 1) Pretest diberikan kepada kedua kelompok untuk menilai kemampuan dasar siswa sebelum eksperimen. 2) Kelompok eksperimen membaca materi pelatihan yang telah disetujui; sementara kelompok kontrol membaca bahan ajar dengan cara konvensional. 3) Posttest diberikan setelah sesi pengajaran untuk mengevaluasi retensi materi. Data dari pretest dan posttest dianalisis secara statistik menggunakan uji t atau uji statistik lain untuk menentukan apakah ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Menggunakan uji t independen, hasil analisis kuantitatif antara kelompok eksperimen dan kontrol dibandingkan. Normalisasi data dan uji homogenitas dilakukan sebelum uji t untuk memastikan data memenuhi kriteria analisis statistik ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah media instruksional interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi siswa.



HASIL DAN PEMBAHASAN

STAI Al-Azhary Mamuju menjadikan mahasiswa semester IV dan VI Program Pendidikan Agama Islam sebagai objek penelitian. Dua kelompok dibentuk: kelompok kontrol yang menggunakan pendekatan pengajaran tradisional dan kelompok eksperimen yang menggunakan alat pembelajaran interaktif. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan dampak media interaktif terhadap hasil belajar mahasiswa dengan metode konvensional yang digunakan sepanjang perkuliahan. Desain eksperimental ini diharapkan dapat memberikan contoh yang valid dan objektif mengenai sejauh mana media pendidikan interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mahasiswa.

Analisis data Sebelum memulai kegiatan utama, dilakukan tes awal untuk menentukan kinerja awal kedua kelompok. Skor tes awal kelompok eksperimen adalah 60,4, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor 61,0. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dengan $p > 0,05$, menunjukkan bahwa kedua kelompok dapat dijelaskan dengan cara yang sama. Perlu dicatat bahwa ketika hasil belajar mulai menunjukkan perbedaan, faktor lain selain penguasaan materi mungkin berperan, menunjukkan pengaruh metode pengajaran yang digunakan.

Setelah proses belajar selesai, dilakukan tes pasca-belajar untuk menilai hasil belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan skor rata-rata menjadi 83,1, yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang hanya memperoleh skor 70,2. Analisis uji t independen menunjukkan tingkat signifikansi $p = 0,00000$, menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik dalam hasil belajar antara kedua kelompok. Data menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki dampak positif terhadap kemampuan siswa untuk menjadi lebih terampil. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif merupakan alat yang efisien untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam konteks materi pendidikan Islam yang memerlukan pemahaman dan penerapan metode pengajaran yang tepat.

Berdasarkan studi teoretis yang mendalam, temuan penelitian ini cukup sejalan dengan gagasan pedagogis kontemporer. Zheng dan rekan-rekannya (2023) berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif yang didukung oleh teknologi adaptif dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan metakognitif siswa. Ini adalah skenario di mana siswa memiliki kemampuan untuk mengubah pendekatan belajar mereka sehingga menjadi lebih efisien selain sekadar memahami konsep-konsep tersebut. Bahan ajar interaktif seperti animasi, film, dan tulisan tanpa kata menawarkan stimulasi multisensori yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, Smith dan Jones (2024) berargumen bahwa media pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa dan mempersonalisasi materi pelajaran dapat membantu memotivasi dan meningkatkan efektivitas proses belajar. Meskipun media yang digunakan dalam studi ini tidak sepenuhnya terintegrasi dengan kecerdasan buatan (AI), Mayer (2021) berpendapat bahwa pendekatan multimodal yang mencakup bantuan audio-visual dapat meningkatkan pemahaman dan pemahaman.

Selain itu, teori konstruktivisme mendukung penggunaan sumber belajar interaktif ini karena membantu siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan materi. Hal ini sejalan dengan gagasan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif memahami, mengeksplorasi, dan menggunakan informasi, bukan sekadar menyerapnya secara pasif. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi



dalam aktivitas praktis seperti penulisan simulasi dan interaktif, sehingga memfasilitasi internalisasi ide tidak hanya melalui teori, tetapi juga melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam.

Meskipun hasilnya cukup menjanjikan, efektivitas alat pembelajaran interaktif juga dipengaruhi oleh beberapa variabel lain, termasuk kondisi infrastruktur teknologi di komunitas dan kemampuan siswa dalam mengelola dan mengembangkan media pendidikan berbasis teknologi, serta motivasi dan keterlibatan aktif mereka dalam menggunakan media tersebut. Oleh karena itu, lembaga pendidikan harus memastikan bahwa semua guru memiliki akses mudah ke teknologi terkini agar dapat menerapkan materi pembelajaran interaktif dengan lebih efektif. Selain itu, siswa perlu diberikan bimbingan dan dukungan agar dapat memahami dan berpartisipasi aktif dalam proses integrasi media pembelajaran interaktif ke dalam aktivitas pengajaran mereka. Yang tak kalah pentingnya adalah memotivasi siswa dan meningkatkan kesadaran mereka agar dapat memaksimalkan manfaat media tersebut dalam proses belajar mereka.

Berdasarkan temuan studi ini, bahan ajar interaktif sebaiknya digunakan dan dikembangkan lebih lanjut di Program Studi Pendidikan Islam di STAI Al-Azhary Mamuju. Dengan strategi tertentu, pengembangan media interaktif yang lebih canggih—seperti penggunaan kecerdasan buatan (AI) untuk personalisasi pembelajaran—dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini sejalan dengan penekanan pada inovasi, kreativitas, dan adaptasi teknologi dalam kurikulum abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian tentang penilaian media interaktif dalam meningkatkan kinerja mahasiswa pada semester keempat dan keenam Program Studi Pendidikan Islam di STAI Al-Azhary, dapat disimpulkan bahwa: 1) Penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan kinerja belajar mahasiswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. 2) Media pembelajaran interaktif membantu meningkatkan antusiasme, keterlibatan, dan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran. 3) Pencapaian hasil belajar terbaik sangat bergantung pada penggunaan bahan pembelajaran interaktif yang sesuai dengan pembelajaran multimodal dan teknologi pendidikan kontemporer. Berdasarkan hal ini, STAI Al-Azhary Mamuju diharapkan dapat melatih dan membimbing guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media interaktif secara efisien serta meningkatkan infrastruktur teknologi untuk mendukung penggunaan bahan pembelajaran digital secara lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Aziz, M. K. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Edukasi*, 1(2), 45-52.



- Batubara, F. A. T. N. R. A. (2023). Media pembelajaran interaktif Pendidikan Agama Islam berbasis PowerPoint. PT. Green Pustaka Indonesia.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Devi Nur Aqmarina & Mohamad Joko Susilo. (2025). Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam. *Ta'lif: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 1(1), 39-53. <https://doi.org/10.31004/talif.v1i1.1286>
- Halimah, H., Salsabila, V. A., & Kurniawati, N. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif bagi guru Pendidikan Agama Islam di era milenial. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 5(1), 78-85.
- Jannah, R., & Jannah, N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMK PGRI 5 Jember. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 65-75. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7428>
- Mayer, R. E. (2021). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Putra, A., & Hidayat, R. (2019). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap pemahaman materi mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 45-52.
- Rahmah, N. A., & Anam, S. (2025). Media pembelajaran interaktif dalam pendidikan agama Islam di SMA Ta'miriyah Surabaya. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(2), 841–850. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i2.1188>
- Sari, D. P. (2020). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 123-130.
- Smith, L., & Jones, K. (2024). Personalized learning with artificial intelligence: Enhancing student engagement and outcomes. *Educational Technology Research*, 32(1), 45-59.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuriko Pulung Nugroho & Hafidz. (2025). Ragam media pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di era masyarakat 5.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(2), 95–107. <https://doi.org/10.53491/jiep.v2i2.1286>
- Zheng, Y., Li, H., & Wang, X. (2023). Adaptive multimedia learning systems: Effects on cognitive engagement and academic achievement. *Journal of Interactive Learning Research*, 34(2), 110-127.