

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA DI
SMPN 15 KOTA MAKASSAR**

Azhar Asykari¹, Akhmad Syahid², Abdul Wahab³, Andi Bunyamin⁴, Mustamin⁵
^{1,2,3,4,5} Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim
Indonesia

¹asykariazhar@gmail.com, ²akhmad.syahid@umi.ac.id, ³abdul.wahab@umi.ac.id,
⁴andibunyamin@umi.ac.id, ⁵mustamin@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to find out the overview of the use of interactive digital learning media, describe the level of learning achievement of students, and analyze the influence of interactive digital learning media on the learning achievement of grade VIII students in the subject of Islamic Religious Education at SMP Negeri 15 Makassar City. This study uses a quantitative approach with an ex post facto type. The population was 243 students in grade VIII, with a sample of 71 students determined using the Slovin formula with an error rate of 10%. Data were collected through questionnaires, observations, and documentation, then analyzed using simple linear regression which included validity, reliability, classical assumption tests (normality and linearity), t-test, F-test, and determination coefficient (R^2) with the help of SPSS 25. The results showed that the instrument was valid and reliable, with a Cronbach's Alpha value of 0.801 for the Interactive Digital Learning Media (X) variable and 0.717 for the Learning Achievement (Y) variable. The data is normally distributed (Asymp. Sig. = 0.200 > 0.05) and has a linear relationship between variables (Sig. Deviation from Linearity = 0.057 > 0.05). The regression analysis yielded the equation $Y = 59.608 + 0.020X$. The t-test showed a significance of $0.000 < 0.05$, meaning that interactive digital learning media had a significant effect on learning achievement. The F test showed that the Fcount of 104.474 was greater than the Ftable 3.98 with a significance of $0.000 < 0.05$. A determination coefficient (R^2) of 0.507 indicates that interactive digital learning media explains 50.7% of the variation in learning achievement, while 49.3% is influenced by other factors. Thus, interactive digital learning media has a positive and significant effect on improving the learning achievement of students in the subject of Islamic Religious Education grade VIII at SMP Negeri 15 Makassar City.

Keywords: *Interactive Digital Learning Media, Learning Achievement, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran digital interaktif, mendeskripsikan tingkat prestasi belajar peserta

didik, serta menganalisis pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 15 Kota Makassar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *ex post facto*. Populasi berjumlah 243 peserta didik kelas VIII, dengan sampel 71 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linear sederhana yang meliputi uji validitas, reliabilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas), uji t, uji F, serta koefisien determinasi (R^2) dengan bantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan instrumen valid dan reliabel, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,801 untuk variabel Media Pembelajaran Digital Interaktif (X) dan 0,717 untuk variabel Prestasi Belajar (Y). Data berdistribusi normal (Asymp. Sig. = 0,200 > 0,05) dan memiliki hubungan linear antarvariabel (Sig. Deviation from Linearity = 0,057 > 0,05). Analisis regresi menghasilkan persamaan $Y = 59,608 + 0,020X$. Uji t menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$, berarti media pembelajaran digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar. Uji F menunjukkan Fhitung 104,474 lebih besar dari Ftabel 3,98 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,507 menunjukkan media pembelajaran digital interaktif menjelaskan 50,7% variasi prestasi belajar, sedangkan 49,3% dipengaruhi faktor lain. Dengan demikian, media pembelajaran digital interaktif berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 15 Kota Makassar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital Interaktif, Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan diri dan berkontribusi pada pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 Ayat 1 menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang memungkinkan

peserta didik mengembangkan potensi spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003).

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan usaha sadar dan terencana untuk membimbing peserta didik agar mengembangkan akidah, pemahaman, dan pengamalan ajaran Islam sehingga terbentuk pribadi muslim yang

beriman dan berakhlak mulia (Syahrizal et al., 2020). Hal ini sejalan dengan perintah Allah SWT dalam Q.S. An-Nahl (16): 125 yang menganjurkan agar dakwah dan pengajaran disampaikan dengan hikmah dan nasihat yang baik (Kementerian Agama RI, 2017).

Salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran adalah prestasi belajar, yaitu hasil yang diperoleh peserta didik dari aktivitas belajar yang telah dilakukan (Rosyid, 2019). Prestasi belajar mencerminkan perubahan perilaku secara menyeluruh sebagai hasil pengalaman belajar peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya, dan menjadi tolok ukur penting bagi pengembangan potensi diri secara maksimal (Budiyono, 2023).

Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif. Pembelajaran digital menggabungkan teknologi informasi dan komunikasi dalam penyajian materi ajar guna meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik (Aziz, 2024). Media pembelajaran interaktif secara

khusus dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui interaksi aktif dengan materi ajar berbasis multimedia, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memberikan umpan balik langsung, dan memungkinkan peserta didik belajar sesuai gaya serta tempo masing-masing (Yusnan, 2025; Tambunan, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 29 Oktober 2025 di SMP Negeri 15 Makassar, ditemukan bahwa prestasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung secara langsung. Guru kemudian menerapkan metode pemberian tugas sebagai upaya untuk mendorong keterlibatan peserta didik agar prestasi belajarnya dapat meningkat secara maksimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Digital Interaktif terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII pada

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 15 Kota Makassar."

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Ex Post Facto* untuk menganalisis Pengaruh Media Pembelajaran Digital *Interaktif* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 15 Kota Makassar. Data penelitian terdiri atas data primer yang diperoleh langsung melalui penyebaran angket kepada peserta didik dan data sekunder yang diperoleh dari berbagai dokumen pendukung. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 15 Kota Makassar yang beralamat di Jl. Permandian Alam Barombong, Kecamatan Tamalate, Kota Makassar.

Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 15 Kota Makassar yang berjumlah 243 Peserta didik ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kesalahan 10%.

Teknik pengumpulan data

dilakukan melalui angket (kuesioner), observasi, dan dokumentasi. Angket disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban (Sangat Setuju sampai Sangat Tidak Setuju) untuk mengukur variabel Media Pembelajaran Digital Interaktif (X) sebanyak 20 butir pernyataan dan variabel Prestasi Belajar (Y) sebanyak 15 butir pernyataan. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitasnya dengan korelasi *Product Moment* dan reliabilitasnya menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*.

Analisis data dilakukan dengan bantuan program SPSS melalui tahapan uji asumsi klasik (uji normalitas dan uji linearitas), dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana, uji t, uji F, dan uji koefisien determinasi (R^2) untuk menjawab hipotesis penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan teknik Bivariate Pearson (Korelasi Product Moment Pearson). Analisis ini dilakukan dengan cara menghubungkan skor

masing-masing item pertanyaan dengan skor total. Item pertanyaan yang memiliki korelasi signifikan terhadap skor total menunjukkan bahwa item tersebut mampu mendukung dan mengukur hal yang ingin diteliti.

Derajat kebebasan (df) dihitung dengan rumus:

$$\begin{aligned} Df &= n - k \\ &= 71 - 2 \\ &= 69 \end{aligned}$$

b. Hasil Uji Reliabilitas

Tabel 1. Hasil Uji Reabilitas Multimedia Interaktif
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,801	20

Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel di atas diperolehnya nilai reliabilitas untuk instrumen pernyataan dari variabel X (Multimedia Interaktif) = 801, artinya mempunyai reliabilitas sangat kuat. Dengan demikian, dikatakan reliabel dan layak untuk digunakan penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas Prestasi Belajar
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,717	15

Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25

Berdasarkan tabel di atas

diperolehnya nilai reliabilitas untuk instrumen pernyataan dari variabel Y (Prestasi Belajar) = 717, artinya mempunyai reliabilitas sangat kuat. Dengan demikian, dikatakan reliabel dan layak untuk digunakan penelitian.

c. Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan program SPSS dengan metode *Shapiro wilk*. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05). Adapun hasil uji normalitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Jika nilai sig > 0,05, maka data berdistribusi normal

Jika nilai sig < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal

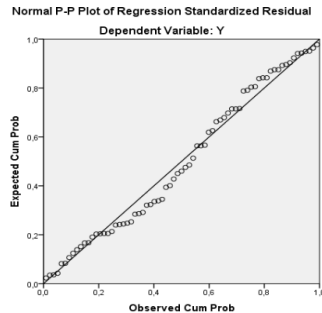
Tabel 3. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N	Normal	71
	Mean	,0000000
	Std. Deviation	7,07034438
Most Extreme Differences	Absolute	,093
	Positive	,093
	Negative	,071
Test Statistic		,093
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

- c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.
 Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25



Gambar 1. Uji Normalitas Media Pembelajaran Digital Interaktif (X) Prestasi Belajar (Y)

Titik-titik pada grafik mengikuti garis diagonal secara konsisten, yang menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Digital Interaktif (X) Terhadap Prestasi Belajar (Y) berdistribusi normal.

d. Uji Linearitas

Tabel 4. Uji Linearitas ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X					
Between Groups	1464,563	21	69,741	1,673	,071
Linearity	1,343	1	1,343	,032	,858
Deviation from Linearity	1463,220	20	73,161	1,755	,057
Within Groups	2001,208	48	41,692		
Total	3465,771	69			

Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25

Berdasarkan data tersebut diketahui bahwa nilai signifikan yaitu $0,057 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan linear yang signifikan antara variabel Media

Pembelajaran Digital Interaktif dengan Prestasi belajar peserta didik (Y). hal ini menunjukkan variabel Media Pembelajaran Digital Interaktif (X) layak digunakan dalam analisis lebih lanjut.

e. Uji Hipotesis

1) Regresi Linear Sederhana

Tabel 5. Uji Linear Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	59,608	8,962		6,697	,000
X	,020	,109	,028	,10,221	,000

Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, didapat persamaan $Y = 59,608 + 0,020X$. Koefisien regresi X yang positif menunjukkan bahwa X memengaruhi Y searah, meskipun pengaruhnya tergolong kecil. Nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa pengaruh X terhadap Y signifikan secara statistik, jadi hipotesis yang bilang X punya pengaruh terhadap Y bisa diterima.

2) Uji T

Tabel 6. Uji T

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	59,608	8,962		6,697	,000
X	,020	,109	,028	,10,221	,000

Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25

Berdasarkan hasil uji t pada tabel

4.11, diperoleh nilai signifikansi variabel X sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh signifikan terhadap variabel Y secara parsial.

3) Uji Regresi Simultan (Uji F)

Tabel 8. Uji F
ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3501,838	1	3501,838	104,4	,000 ^b
Residual	,106	69	,002	74	
Total	3501,944	70			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai F sebesar 104,474 > 3,98. Hal ini mengindikasikan bahwa model regresi antara Y dan X bersifat linear. Berdasarkan hasil uji regresi, nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan adanya hubungan linear dan signifikan antara variabel X dan Y.

4) Uji Koefisien Determinasi

Tabel 9. Uji Koefisien Determinasi Model
Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,712	,507	,495	2,841

a. Predictors: (Constant), Y

Sumber: Olah Data Hasil SPSS Versi 25

Nilai R Square sebesar 0,712 atau 71,2%. Nilai koefisien determinasi tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar dapat dijelaskan oleh variabel multimedia pembelajaran digital interaktif (x), mampu mempengaruhi variabel prestasi belajar (Y) sebesar 71,2 %.

2. Pembahasan

Hasil analisis regresi yang dilakukan peneliti tentang pengaruh Penggunaan Multimedia digital Interaktif terhadap Prestasi Belajar Peserta didik menunjukkan bahwa nilai F hitung = 104,474 > 3,98 F tabel dan nilai sig $0,000 < 0,05$ maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Multimedia digital Interaktif terhadap Prestasi Belajar Peserta didik.

Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik multimedia pembelajaran digital interaktif maka semakin baik pula prestasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, multimedia digital interaktif merupakan sesuatu yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan peserta didik memiliki prestasi belajar yang baik sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran digital interaktif terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 15 Kota Makassar, maka dapat disimpulkan bahwa:

Penggunaan media pembelajaran digital interaktif pada mata pelajaran pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 15 Kota Makassar memberikan gambaran yang positif dalam proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan yang lebih baik selama proses belajar berlangsung melalui penggunaan media digital interaktif.

Media pembelajaran digital interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 15 Kota Makassar. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis data yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar

peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran digital interaktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, F. (2024). Media pembelajaran digital. Makassar: CV. Tohar Media.
- Budiyono. (2023). Manajemen pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Jawa Barat: PT Arr Rad Pratama.
- Fatwamati, E. (2020). Pendidikan agama untuk semua. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Karimuddin, A. (2021). Metode penelitian kuantitatif. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kementerian Agama RI. (2017). Al-Qur'an dan terjemahnya. Bandung: Sygma Creative Media Corp.
- Rosyid, M. Z. (2019). Prestasi belajar. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rusydi, A., & Hayati, F. (2020). *Variabel belajar: Kompilasi konsep*. Medan: CV. Pusdika MJ.
- Soesana, A., & Subakti, A. (2023). Metodologi penelitian kuantitatif. Bandung: Yayasan Kita Menulis.
- Syahrizal, et al. (2020). Buku ajar pendidikan agama Islam untuk perguruan tinggi. Solok: CV Insan Cendekia Mandiri.

- Tambunan, H. (2023). Media pembelajaran interaktif. Jawa Tengah: Yayasan Kita Menulis.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yusnan, M. (2025). Media pembelajaran digital interaktif. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara