

PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR DI SMP NEGERI 1 PATTALASSANG

Ummiana¹, Mustamin², Abdul Wahab³, Akhmad Syahid⁴, Muh Azhar⁵

^{1,2,3,4,5} Fakultas Agama Islam, Universitas Muslim Indonesia

¹10120220071@student.umi.ac.id, ²mustamin@umi.ac.id,

³abdulwahab79@umi.ac.id, ⁴akhmad.syahid@umi.ac.id, ⁵muh.azhar@umi.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of interactive learning multimedia on the learning outcomes of eighth-grade students in the Islamic Religious Education subject at SMP Negeri 1 Pattallassang, Gowa Regency. The study employs a quantitative method with an associative approach. The population consisted of 108 students, with a sample of 52 students determined using Slovin's formula via simple random sampling. Data collection was conducted using Likert-scale questionnaires and documentation. Research instruments were tested for validity using Pearson Product Moment correlation and for reliability using Cronbach's Alpha. Data analysis involved descriptive and inferential statistics, including prerequisite tests (normality, linearity, and homogeneity), followed by simple linear regression analysis, the t-test, and the coefficient of determination (R^2). The results indicate that interactive learning multimedia does not have a significant effect on student learning outcomes. This is evidenced by the t-test result, which yielded a t-value of -0.931 with a significance value of 0.357 (> 0.05); consequently, the null hypothesis (H_0) was accepted and the alternative hypothesis (H_a) was rejected. Furthermore, the coefficient of determination showed an R-value of 0.130 and an R^2 value of 0.017, meaning that interactive learning multimedia contributed only 1.7% to the variation in student learning outcomes, while 98.3% was influenced by factors outside the scope of this study. Thus, it can be concluded that interactive learning multimedia has not yet exerted a significant influence on the learning outcomes of eighth-grade students in Islamic Religious Education at SMP Negeri 1 Pattallassang, Gowa Regency. Nevertheless, interactive learning multimedia can still serve as a supporting learning tool when combined with appropriate teaching strategies, teacher readiness, and active student engagement.

Keywords: *Interactive Learning Multimedia, Learning Outcomes, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pattallassang Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 108 peserta didik, dengan sampel sebanyak 52 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus Slovin melalui teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket berskala Likert dan dokumentasi. Instrumen penelitian diuji melalui uji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan statistik inferensial

melalui uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji linearitas, dan uji homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan analisis regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi (R^2). Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang memperoleh nilai thitung sebesar -0,931 dengan nilai signifikansi $0,357 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Selain itu, hasil koefisien determinasi menunjukkan nilai R sebesar 0,130 dengan nilai R^2 sebesar 0,017, yang berarti bahwa multimedia pembelajaran interaktif hanya memberikan kontribusi sebesar 1,7% terhadap variasi hasil belajar peserta didik, sedangkan 98,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pattalassang Kabupaten Gowa. Meskipun demikian, multimedia pembelajaran interaktif tetap dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran apabila dikombinasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat, kesiapan guru, serta keterlibatan aktif peserta didik.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja untuk memanusiakan manusia. Melalui proses pendidikan, manusia dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga mampu menjalankan perannya sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat serta menjaga lingkungan secara baik dan bertanggung jawab. Pendidikan juga berperan penting dalam mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Parubak et al., 2025).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dituntut mampu

mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masyarakat modern. Penilaian dalam pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan nyata (Winata et al., 2025). Dengan demikian, proses pembelajaran harus dirancang agar mampu mengembangkan kompetensi peserta didik secara utuh.

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran bertujuan membantu

peserta didik memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan nilai. Pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan, seperti guru, peserta didik, materi, metode, media, dan lingkungan belajar (Junaedi, 2019). Dalam proses tersebut, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pendidik, pembimbing, motivator, fasilitator, pelatih, penasihat, serta teladan bagi peserta didik.

Tujuan pendidikan merupakan komponen yang sangat penting karena menjadi arah dari seluruh proses pembelajaran. Tujuan tersebut diwujudkan melalui perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar (Rosmiati 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Perkembangan teknologi informasi

telah mendorong pemanfaatan multimedia sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Multimedia berasal dari kata *multi* yang berarti banyak dan *media* yang berarti sarana penyampaian informasi. Secara terminologis, multimedia merupakan kombinasi berbagai media, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan unsur lainnya yang dipadukan secara terpadu melalui komputer atau perangkat elektronik untuk mencapai tujuan tertentu (Ajrina & Cahyadi, 2026).

Dalam bidang pendidikan, multimedia yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dikenal sebagai multimedia pembelajaran. Apabila multimedia tersebut memungkinkan peserta didik berinteraksi secara aktif dengan program melalui berbagai fitur, seperti memilih menu, menjawab soal, mengklik tombol navigasi, menggeser objek, maupun memberikan respons terhadap materi yang disajikan, maka multimedia tersebut disebut sebagai multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan program

pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, grafik, audio, video, animasi, dan simulasi secara terpadu sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. MPI tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga menyediakan latihan, evaluasi, serta umpan balik yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan program. Interaksi tersebut dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas, seperti mengklik tombol, menggerakkan kursor, melakukan *drag and drop*, mengetik menggunakan papan ketik, maupun memberikan respons lainnya yang kemudian diproses oleh system (Aulia & Toriqularif, 2025).

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang diperoleh (Utami et al., 2024). Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang menarik dan didukung media yang sesuai dapat meningkatkan minat, perhatian, serta motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 1 Pattallassang Kabupaten Gowa, diketahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik kelas VIII masih belum sepenuhnya memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional berupa ceramah satu arah tanpa didukung media pembelajaran yang interaktif. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kurang fokus, mudah merasa bosan,

serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Dampaknya, hasil belajar peserta didik masih bervariasi. Sebagian peserta didik telah mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan sebagian lainnya belum memenuhi standar yang ditetapkan.

Permasalahan tersebut menjadi perhatian guru maupun orang tua peserta didik. Guru menyadari perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Di sisi lain, orang tua berharap anak-anak mereka memperoleh pengalaman belajar yang sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, pemerintah melalui implementasi Kurikulum Merdeka juga mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran guna mewujudkan peserta didik yang aktif, kreatif, kritis, dan mampu berpikir mandiri.

Efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif telah dibuktikan dalam berbagai penelitian. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Jayes Santoso dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada*

Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 2 Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota." Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 89,42. Hasil belajar peserta didik juga berada pada kategori baik dengan nilai rata-rata 81,85. Selain itu, penelitian tersebut membuktikan adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar peserta didik dengan kontribusi sebesar 62,3%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan multimedia pembelajaran interaktif berpotensi menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMP Negeri 1 Pattallassang."**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan asosiatif yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pattallassang Kabupaten Gowa. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei–Juli 2026 dengan populasi sebanyak 108 peserta didik, sedangkan sampel berjumlah 52 peserta didik yang ditentukan menggunakan rumus Slovin dengan teknik *simple random sampling*. Data penelitian diperoleh melalui angket (kuesioner) berskala Likert dan dokumentasi, kemudian instrumen diuji validitas menggunakan korelasi Product Moment Pearson serta reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif untuk menggambarkan karakteristik data dan statistik inferensial yang diawali dengan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas, uji linearitas, dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana, uji t, dan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya pengaruh

multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 Hasil Uji T

Model	Coefficients ^a		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients B	Std. Error			
(Constant)	95,221	6,043		15,756	,000
1 Multimedia Pembelajaran Interaktif	-,290	,311	-,130	-,931	,357

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai konstanta sebesar 95,221 yang menunjukkan bahwa apabila variabel multimedia pembelajaran interaktif (X) bernilai nol, maka nilai hasil belajar (Y) diperkirakan sebesar 95,221. Koefisien regresi sebesar -0,290 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel multimedia pembelajaran interaktif diikuti dengan penurunan hasil belajar sebesar 0,290 poin. Namun demikian, hasil uji t menunjukkan bahwa nilai (t_{hitung}) sebesar -0,931 lebih kecil daripada (t_{tabel}) sebesar 2,009 dan nilai signifikansi sebesar 0,357 lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif tidak berpengaruh secara signifikan

terhadap hasil belajar peserta didik pada penelitian ini.

Tabel 2 Hasil Uji F

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	32.960	1	32.960	.866	.357 ^b
Residual	1902.809	50	38.056		
Total	1935.769	51			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar
b. Predictors: (Constant), Multimedia Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil uji F, diperoleh nilai (F_{hitung}) sebesar 10,866 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,357. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,357 > 0,05$), maka model regresi secara keseluruhan tidak signifikan pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan belum mampu menjelaskan pengaruh multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik secara signifikan, sehingga hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh secara simultan ditolak.

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Penemuan Terbimbing (X2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.130 ^a	.017	-.003	6.169

a. Predictors: (Constant), Multimedia Pembelajaran Interaktif
b. Dependent Variable: Hasil Belajar

Berdasarkan hasil analisis koefisien determinasi, diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,130

yang menunjukkan bahwa hubungan antara multimedia pembelajaran interaktif dengan hasil belajar peserta didik berada pada kategori sangat lemah. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,017 menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif hanya memberikan kontribusi sebesar 1,7% terhadap variasi hasil belajar peserta didik. Adapun sebesar 98,3% variasi hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif memiliki kontribusi yang sangat kecil terhadap hasil belajar peserta didik.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana, diperoleh nilai konstanta sebesar 95,221 dan koefisien regresi sebesar -0,290. Koefisien regresi yang bernilai negatif menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan pada variabel multimedia pembelajaran interaktif diikuti dengan penurunan hasil belajar sebesar 0,290 poin. Namun, berdasarkan hasil uji t diperoleh nilai (t_{hitung}) sebesar -0,931 dengan nilai signifikansi 0,357.

Nilai tersebut menunjukkan bahwa (t_{hitung}) lebih kecil daripada (t_{tabel}) ($0,931 < 2,009$) dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,357 > 0,05$). Dengan demikian, H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pattallassang Kabupaten Gowa.

Hasil analisis koefisien determinasi juga menunjukkan bahwa nilai R sebesar 0,130 berada pada kategori hubungan sangat lemah, sedangkan nilai R^2 sebesar 0,017 menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif hanya memberikan kontribusi sebesar 1,7% terhadap hasil belajar peserta didik. Sebaliknya, sebesar 98,3% hasil belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Faktor-faktor tersebut dapat berupa motivasi belajar, minat belajar, kemampuan awal peserta didik, kompetensi guru, dukungan orang tua, lingkungan belajar, strategi pembelajaran, maupun sarana dan prasarana sekolah.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif belum mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Kondisi tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, multimedia pembelajaran interaktif mungkin belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Media yang baik tidak akan memberikan hasil maksimal apabila guru belum mengintegrasikannya dengan metode pembelajaran yang tepat. Kedua, kemampuan peserta didik dalam menggunakan media digital juga dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Ketiga, hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal peserta didik, seperti motivasi, kesiapan belajar, kebiasaan belajar, serta lingkungan keluarga dan sekolah.

Menurut Mayer, multimedia pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik apabila dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran multimedia, seperti prinsip koherensi, kontiguitas, segmentasi, dan multimedia (Putri &

Lestari, 2025). Apabila prinsip-prinsip tersebut belum diterapkan secara optimal, maka penggunaan multimedia belum tentu memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Dengan demikian, keberhasilan multimedia pembelajaran interaktif tidak hanya bergantung pada keberadaan media, tetapi juga pada kualitas desain media, strategi pembelajaran yang diterapkan guru, dan karakteristik peserta didik.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan produk dari berbagai faktor yang saling berinteraksi. Media pembelajaran hanyalah salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, meskipun multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik, keberhasilannya tetap dipengaruhi oleh kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran, keterlibatan peserta didik selama proses belajar, serta kondisi lingkungan belajar.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Jayes Santoso yang

menemukan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan kontribusi sebesar 62,3%. Perbedaan hasil tersebut dapat disebabkan oleh adanya perbedaan karakteristik responden, kondisi sekolah, kualitas multimedia yang digunakan, kemampuan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran, serta perbedaan instrumen penelitian dan teknik analisis data. Selain itu, intensitas penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran pada masing-masing sekolah juga dapat memengaruhi hasil penelitian.

Hasil penelitian ini juga berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti, dkk, yang menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar (Damayanti et al., 2020). Demikian pula penelitian oleh Rahman, dkk, menunjukkan bahwa multimedia interaktif memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena mampu

meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Rahman et al., 2024). Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa efektivitas multimedia pembelajaran interaktif sangat bergantung pada konteks penerapannya, karakteristik peserta didik, kesiapan guru, serta kualitas media yang digunakan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Pattallassang Kabupaten Gowa. Meskipun demikian, multimedia pembelajaran interaktif tetap memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran apabila dirancang dengan baik, digunakan secara konsisten, serta didukung oleh strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, guru disarankan tidak hanya mengandalkan penggunaan multimedia, tetapi juga mengombinasikannya dengan model pembelajaran yang aktif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai pengaruh multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP Negeri 1 Pattallassang Kabupaten Gowa, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai koefisien regresi sebesar $-0,290$, nilai (t_{hitung}) sebesar $-0,931$ dengan nilai signifikansi $0,357 > 0,05$, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, multimedia pembelajaran interaktif belum mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada penelitian ini.

Selain itu, hasil analisis koefisien determinasi menunjukkan nilai korelasi (R) sebesar $0,130$ yang berada pada kategori sangat lemah. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar $0,017$ menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif hanya memberikan kontribusi sebesar

1,7% terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan 98,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti motivasi belajar, minat belajar, kemampuan awal peserta didik, metode mengajar guru, lingkungan belajar, serta faktor internal dan eksternal lainnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif belum menjadi faktor utama yang memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas VIII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Pattallassang Kabupaten Gowa. Meskipun demikian, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif tetap dapat menjadi salah satu pendukung dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif apabila dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang tepat, kesiapan guru, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Parubak, A., Anwar, M. Y., Wahab, A., & Zainal, A. Q. (2025). Penerapan Metode Talaqqi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Peserta Didik Pada Mata

Pelajaran Pai Kelas XI. 3 Di SMA N 6 Luwu Timur: Penelitian Tindakan Kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 212-223.

Rosmiati, R. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran Quiz Team Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Mipa 1 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 4 Maros. *QANUN: Journal of Islamic Laws and Studies*, 2(1), 32-38.

Winata, K. A., Hartati, M., Muafii, M. M., & Sudrajat, T. (2025). Evaluasi Efektivitas Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Dalam Meningkatkan Keterampilan Praktis Peserta Didik. *Jurnal Al-Qiyam*, 6(1), 41-52.

Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19-25.

Ajrina, S., & Cahyadi, A. (2026). Pengembangan Media & Multimedia Pembelajaran Pendidikan Agama

- Islam. *Advances In Education Journal*, 2(6), 201-214.
- Aulia, F., & Toriqularif, M. (2025). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), 157-170.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071-2082.
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 1555-1573.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 639-645.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12-24.