

PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PAI MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF DENGAN WHATSAPP DI SMKN-2 PALANGKA RAYA

Differences In Learning Results Of PAI Lessons Using Interactive Media With Whatsapp At SMKN-2 Palangka Raya

Oleh: Dewi Noer Hayati

e-mail: dewinoerhayati00@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang pada penelitian ini berawal dari hasil wawancara peneliti bahwa ditemukan permasalahan yaitu masih terdapat hasil belajar siswa yang di bawah KKM terutama pada mata pelajaran PAI. Permasalahan ini disebabkan karena guru masih terpaku menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga siswa kurang bisa ikut andil di dalam pembelajaran. Hal ini tentu belum mampu dalam membangkitkan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan ini peneliti ingin melihat apakah dengan menggunakan media Interaktif dan media *WhatsApp* dalam proses pembelajaran akan mempengaruhi nilai siswa sehingga terjadi perbedaan hasil belajar. Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan metode komparasi. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI OTKP-2 sebanyak 23 siswa dan kelas XI BDP-3 sebanyak 24 siswa. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa; (1) Nilai rata-rata kelas XI OTKP-2 sesudah dilaksanakan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media Interaktif memperoleh kategori “baik” dengan nilai 84,5. (2) Nilai rata-rata kelas XI BDP-3 sesudah dilaksanakan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media *WhatsApp* memperoleh kategori “cukup” dengan nilai 80,1. (3) Hasil output dari uji t independent sampel t test adalah sebesar 0,003 yang artinya $< 0,005$ sehingga dalam penelitian ini H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas XI OTKP-2 menggunakan media interaktif dan kelas XI BDP-3 menggunakan media *WhatsApp*.

Kata Kunci : Hasil Belajar PAI, Media Interaktif, Media WhatsApp

ABSTRACT

The background in this study originated from the results of interviews with researchers that found the problem was that there were still student learning outcomes that were under the KKM, especially in Islamic Education subjects. This problem is caused because teachers are still fixated on using conventional learning methods so that students are less able to take part in learning. This certainly has not been able to arouse student motivation to be more active in participating in the teaching and learning process. With this the researcher wants to see whether using interactive media and WhatsApp media in the learning process will affect student grades so that there are differences in learning outcomes. The research used is quantitative with the comparative method. The techniques used in data collection are test learning outcomes and documentation. The samples in this study were 23 students of class XI OTKP-2 and 24 students of class XI BDP-3. The research results reveal that; (1) The average score of class XI OTKP-2 after implementing the teaching and learning process using interactive media is in the "good" category with a value of 84.5. (2) The average score of class XI BDP-3 after the teaching and learning process using WhatsApp media was categorized as "sufficient" with a score of 80.1. (3) The output of the t test independent sample t test is 0.003, which means <0.005 so that in this study H_a is accepted. This means that there is a significant difference in learning outcomes between class XI OTKP-2 using interactive media and class XI BDP-3 using WhatsApp media.

Keyword : Learning Outcomes of PAI, Interactive Media, WhatsApp Media.

PENDAHULUAN

Teknologi menjadi salah satu inovasi baru yang dapat menjadi pendorong keberhasilan proses pembelajaran di dalam sebuah pendidikan. Hadirnya teknologi menuntut Pendidikan untuk lebih terbuka dan beralih ke pembelajaran yang modern dengan memasukan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Karena jika hanya Pendidikan dengan pembelajaran konvensional tanpa inovasi di dalam pendidikan maka akan mengakibatkan terjadinya stagnasi. (Ahmad Zabidi 2019, 129). Faktor penting yang tidak bisa lepas dari berhasilnya suatu pendidikan salah satunya adalah adanya seorang pendidik yang berkualitas. Menurut Sihotang (2020, 73) menyebutkan bahwa teknologi berkembang sangat pesat dengan hal ini seharusnya seorang pendidik dibekali dengan kompetensi-kompetensi yang lain yaitu seperti mampu mengoperasikan teknologi dengan baik. Dengan begitu pendidik dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi yang ada. Apalagi dengan adanya wabah pandemi covid-19 seperti sekarang ini.

Pandemi menuntut setiap pendidik untuk lebih *up to date* terkait dengan media sosial agar dapat melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (*daring*). Hal ini menuntut pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif untuk membuat pembelajaran tetap efektif meskipun tidak bertatap muka. Berdasarkan dari wawancara dengan salah satu guru di SMKN-2 Palangka Raya pada Senin, 29/6/2020 bahwa semenjak terjadinya pandemi guru melaksanakan proses belajar mengajar berupa pemberian tugas maupun tanya jawab terkait materi pembelajaran ini disampaikan melalui media sosial berupa

WhatsApp maupun melalui *Google Class Room* sebagai wadah pembelajaran. Situasi seperti ini menjadikan pembelajaran kurang efektif karena hanya ada beberapa siswa saja dari satu kelas yang bisa dikatakan aktif dalam proses belajar mengajar. Padahal idealnya proses belajar mengajar dapat membuat peserta didik untuk lebih aktif dengan cara yang lebih baik seperti pembelajaran yang tidak membosankan. Dengan hal itu peserta didik mampu untuk memahami bahwa belajar adalah suatu keharusan yang harus mereka lakukan. Menurut Rizal (2016, 10) proses belajar mengajar terdapat komunikasi yang terjadi yaitu antara pendidik dan peserta didik dan dalam interaksi tersebut fungsi media di fungsikan guna membantu penyampaian informasi agar lebih sampai.

Berbicara mengenai media pembelajaran, pada saat ini sudah banyak *software* yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran diantaranya adalah *kahoot*, *canva*, *Flypaper*, *powtoon* dan *Adobe Flash*, dll. dari *software-software* tersebut pastinya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Seperti *software Adobe Flash* yang mempunyai keunggulannya sendiri yaitu mampu membuat *flash*. *Flash* ini bisa dikembangkan untuk dijadikan media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran seperti media interaktif, CD interaktif, animasi kartun, *website* dan CD pembelajaran. (Cahyanindya and Mampouw 2020, 382). Seperti kelebihan dari media interaktif adalah sudah dilengkapi dengan suara, teks dan juga gambar sehingga peserta didik dapat membaca teks yang ada di dalam media tersebut bersamaan dengan mendengar dan melihat gambar atau animasi

gerak yang ada di dalam media tersebut. (Salehudin and Sada 2020, 98). Tidak hanya itu kelebihan lainnya yang sangat penting adalah bisa di buka di mana pun dan kapan pun diperlukan. Dengan begitu media ini sangat mendukung proses belajar mengajar di masa pandemi covid-19. Hadirnya teknologi di dalam dunia pendidikan ini bertujuan membantu peserta didik agar dapat menerima pelajaran dengan lebih baik. Karena pembelajaran tidak mutlak harus bersumber pada buku atau media cetak tetapi lebih lebar dari itu. Dari uraian tersebut peneliti merasa sangat penting untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Melalui Media Interaktif dengan *Whatsapp* Di SMKN-2 Palangka Raya”.

1. Multimedia

Multimedia adalah bermacam-macam media sebagai sarana yang dipergunakan menyampaikan pesan dan informasi (Pareira Meke, Sero Wondo, and Wutsqa 2020). Multimedia merupakan pengelompokan dari beberapa media seperti media film, slide, musik, penerangan dengan text dan image yang tujuannya untuk Pendidikan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan dari berbagai media guna menyampaikan informasi baik itu dalam bentuk teks, video, animasi dll.

a. Media Interaktif

Media interaktif adalah gabungan dari beberapa media seperti gambar, audio, teks animasi dll yang bersifat interaktif (Khoir, Murtinugraha, and Musalamah 2020). Dalam pendapat lain juga menyebutkan bahwa media interaktif merupakan sebuah alat yang dipergunakan untuk menyampaikan materi dengan berbantuan

komputer(Rohmanurmeta 2020).

b. Media *WhatsApp*

Media *WhatsApp* adalah aplikasi pesan yang kegunaannya untuk mengirim dan menyampaikan pesan(Harahap et al. 2022) *WhatsApp* merupakan aplikasi pesan instan yang pengoperasiannya menggunakan *smartphone android, iphone* maupun komputer (Budiharto et al. n.d.)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang ada di dalam diri peserta didik setelah ia selesai melakukan proses pembelajaran (Pantas and Surbakti 2020)hasil belajar terbagi menjadi tiga aspek, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Darmawan and Sujoko 2013)

Menurut (Sudirman & Maru 2016) “ada tiga domain yang harus menjadi acuan dalam evaluasi hasil belajar yaitu *cognitive, affectif, dan psychomotor*”. Penelitian ini hanya akan mengevaluasi hasil belajar ranah kognitif karena hanya ingin mengetahui pada bidang kemampuan siswa dengan aspek mengingat, memahami, evaluasi dan analisis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dengan judul Perbedaan Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Melalui Media Interaktif Dengan *Whatsapp* Di SMKN-2 Palangka Raya”. Waktu penelitian pada bulan Juli - Agustus 2020. Sehubungan dengan adanya pandemi Covid-19 maka penelitian ini dilaksanakan secara daring dengan berbantuan media *google form, zoom* dan *whatsapp*. Dengan ketentuan sebagai berikut:

a. Pada kelas XI OTKP-2 adalah sebagai

- kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan media interaktif dan dilaksanakan dengan berbantuan media online *zoom*.
- Sedangkan untuk kelas kontrol adalah kelas BPD-3 dengan menggunakan media online *WhatsApp*.
 - Teknik tes yang digunakan terdiri dari dua tahap yaitu pre test dan post test. Pre test adalah tes yang diberikan sebelum perlakuan dan post test adalah tes yang diberikan setelah perlakuan.
 - Pengerjaan *pre test* dan *post test* dilaksanakan dengan menggunakan media online *google form* yang disebarakan melalui link di masing-masing kelas.

dan 47,80% “baik” dengan nilai rata-rata sebesar 84,5, 90 nilai tertinggi dan 76,66 nilai terendah. Hal ini berarti bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen tergolong “baik”.

Sedangkan pada *pre test* kelas kontrol 77,2% “kurang” dan 22,7% “cukup” dengan rata-rata nilai 71,66, 80 nilai tertinggi dan 63,33 nilai terendah. Kemudian, saat dilaksanakan *post test* nilai siswa mulai mengalami kenaikan 13,6% “kurang”, 72,7 “cukup” dan 13,6 “baik” dengan rata-rata 80,1, 86,6 nilai tertinggi dan 73,3 nilai terendah dan nilai rata-rata yaitu 80,1. Hal ini berarti bahwa nilai siswa pada kelas kontrol tergolong “cukup”.

Sebelum dilakukan hipotesis uji yang akan dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas sebagai berikut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data kriteria penilaian hasil belajar yang digunakan adalah sebagai berikut.

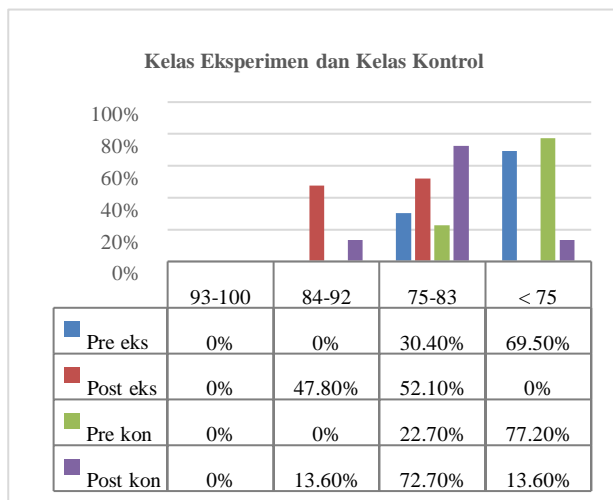


Diagram tersebut menjelaskan bahwa hasil *pre test* kelas eksperimen 69,5% “kurang” dan 30,40% “cukup” dengan nilai rata-rata sebesar 69,5, 80 nilai tertinggi dan 63,33 nilai terendah. Kemudian pada saat dilaksanakan *post test* terdapat perubahan kenaikan nilai siswa yaitu 52,10% “cukup”

Uji Normalitas

Hasil uji normalitas berdasarkan olah data pada program SPSS 21 yaitu dengan menggunakan metode *Shapiro-wilk* karena jumlah sampel <50. Adapun hasil uji normalitas pada kelas eksperimen *pre test* dengan sig. 0,187 dan kelas *post test* 0,070. Dari kedua data tersebut dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen berdistribusi normal karena >0,05.

Sedangkan pada kelas kontrol *pre test* diperoleh nilai sig. sebesar 0,171 dan *post test* sebesar 0,064. Dari hasil uji normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal karena >0,05.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan uji *levene* dengan berbantuan SPSS 21. Adapun hasil dari uji homogenitas pada kelas eksperimen diperoleh nilai sig. sebesar 0,392 dan kelas kontrol sebesar 0,459 yang artinya kedua nilai sig. tersebut >0,05 yaitu data dapat dikatakan normal.

Analisis Data

Uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t *sampel independent* karena dalam penelitian ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas ini diberikan pre test dan post test guna melihat perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif pada kelas eksperimen dengan berbantuan media online zoom dan whatsapp pada kelas kontrol.

Pada uji t *sampel independent* diperoleh nilai sig. sebesar 0,003 yang menunjukkan bahwa nilai tersebut $< 0,05$. Hal ini berarti adalah H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan penjelasan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara yang menggunakan media interaktif dengan berbantuan media online *zoom* dan *whatsapp*.

Menurut (Septian 2019) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pembelajaran dengan berbantuan multimedia mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Didukung oleh menurut pendapat (Namiroh 2018) menjelaskan bahwa pemanfaatan multimedia memberikan kontribusi yang efektif dalam dunia pendidikan termasuk dalam proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas XI di SMKN-2 Palangka Raya sebagai kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif dengan berbantuan media online *zoom* memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,5 dengan kategori “baik”.
2. Hasil belajar siswa mata pelajaran PAI kelas XI di SMKN-2 Palangka Raya sebagai kelas kontrol setelah dilaksanakan pembelajaran dengan berbantuan media online *whatsapp* memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,1 dengan kategori “cukup”.
3. Hasil output uji t-test uji t sampel independent diperoleh nilai sig. sebesar 0,003 yang artinya kurang dari 0,05. Dengan demikian bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara menggunakan media interaktif dengan menggunakan media *Whatsapp* pada mata pelajaran PAI kelas XI di SMKN-2 Palangka Raya.

Setelah melaksanakan penelitian, saran-saran yang peneliti bisa berikan adalah bagi guru Pendidikan Agama Islam agar lebih selektif lagi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan pembelajaran terkesan tidak monoton sehingga proses pembelajaran dapat terjadi dua arah antara siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zabidi. 2019. “Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Sd Sekecamatan Bawen Kabupaten Semarang.” *Jurnal Inspirasi* 3(2): 128–44.
- Budiharto, Muhamad Satryo et al. “Peranan Whatsapp Group Bagi Komunikasi Manajemen Proyek Di Pt. Sarana Utama Adimandiri.” (29).
- Cahyanindya, Benidictus Adhi, and Helti Lygia Mampouw. 2020. “Pengembangan Media Puppy Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran Teorema Pythagoras.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan*

- Matematika* 4(1): 396–405.
- Darmawan, I Putu Ayub, and Edy Sujoko. 2013. “Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom.” *Satya Widya* 29(1): 30.
- Harahap, Baginda, Aripin Rambe, Eka Hayana Hasibuan, and Roy Nuary Singarimbun. 2022. “Penerapan Komputer Dasar Terhadap Juru Kasir & Juru Buku Pada Koperasi Simpan Pinjam.” *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 2(1): 75.
- Khoir, Hamdi Muhammad, R. Eka Murtinugraha, and Sittati Musalamah. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian.” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 9(1): 54–60.
- Namiroh, Siti dkk. 2018. “Peran Multimedia Dalam Pembelajaran.” *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*: 352–57.
- Pantas, Hendrik, and Krista Surbakti. 2020. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick.” 4(1): 33–42.
- Pareira Meke, Konstantinus D, Maria T Sero Wondo, and Dhoriva U Wutsqa. 2020. “Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Penggunaan Bahan Manipulatif Ditinjau Dari Minat Belajar Matematika.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika* 13: 164–77.
- Rizal, Setria Utama et al. 2016. *Media Pembelajaran*. ed. Setria Utama Rizal. Bekasi: CV. Nurani.
- Rohmanurmeta, Fauzatul Ma’rufah. 2020. “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Video Animasi Tutoial Terhadap Keterampilan.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 1(1): 87–97. <http://ejournal.umpwr.ac.id/index.php/JPD>.
- Salehudin, Mohammad, and Heru Juabdin Sada. 2020. “Penggunaan Multimedia Berbasis Teknologi Bagi Pendidikan Profesi Guru (PPG): Analisis User Experience (UX).” 2507(1): 1–9.
- Septian, Damar. 2019. “Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Learning Cycle Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *JPFS Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains* 2(1): 6–16.
- Sihotang, Hotmaulina. 2020. “Peningkatan Profesionalitas Guru Di Era Revolusi Industri 4.0 Dengan Character Building Dan Higher Order Thinking Skills (Studi Kasus Sekolah Di Kabupaten Nias Selatan).” *Jurnal Dinamika Pendidikan* 13(1): 68–78.
- Sudirman & Maru, Rosmini. 2016. *Implementasi Model-Model Pembelajaran Dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas*.