

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era digital memang telah mentransformasi banyak industri, termasuk pendidikan. Integrasi teknologi dalam pembelajaran telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara penyampaian dan pengalaman pendidikan baik oleh guru maupun siswa. Salah satu aspek kunci dari transformasi ini adalah digitalisasi organisasi pembelajaran, yang melibatkan integrasi teknologi digital ke dalam berbagai aspek lembaga pendidikan, seperti pengajaran, pembelajaran, dan administrasi.

Transformasi digital ini telah membuat pendidikan menjadi lebih mudah diakses, memungkinkan siswa untuk belajar dari mana saja dan kapan saja, mengatasi hambatan seperti sakit atau pekerjaan penuh waktu. Teknologi juga telah mengubah cara ruang kelas terlihat dan beroperasi. Ruang kelas modern dilengkapi dengan berbagai alat dan sumber daya digital yang memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Guru sekarang diharapkan untuk menunjukkan kemahiran dalam menggunakan teknologi pendidikan di dalam kelas.¹

Pengaruh teknologi terhadap pendidikan tidak dapat dipungkiri. Teknologi telah merevolusi metodologi pengajaran, menawarkan pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan interaktif yang memenuhi gaya belajar yang beragam. Integrasi teknologi dalam pendidikan memiliki potensi untuk melampaui batas-batas ruang kelas tradisional, memungkinkan pembelajaran jarak jauh, dan mendemokratisasi akses ke pendidikan berkualitas.

Hadirnya era digital harus disikapi dengan serius dan tanggung jawab. Kita harus mampu menguasai dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar

¹ Agus Sulistyono and Ismarti, 'Urgensi Dan Strategi Penguatan Literasi Media Dan Digital Dalam Pembelajaran Agama Islam', *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam*, 3.2 (2022), 51–61 <<https://doi.org/10.51468/jpi.v3i2.75>>.

era digital membawa manfaat bagi kehidupan.² Disinilah peran pendidikan yang harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Peran aktif guru sebagai pengontrol haruslah dilakukan secara optimal. Guru harus dapat mengarahkan siswa untuk memanfaatkan digitalisasi pendidikan kearah yang lebih berguna.³

Kemampuan masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara umum kian membaik dalam tiga tahun terakhir. Hal ini terlihat dari laporan Status Literasi Digital di Indonesia 2023, hasil survei kolaborasi Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) bersama Katadata Insight Center (KIC). Menurut laporan tersebut, nilai total indeks literasi digital Indonesia pada 2023 berada di level 3,65 dari skala 1-5 poin. Angka ini termasuk kategori "sedang". Kemudian, Pustlitbang Aptika IKP juga menerbitkan hasil Indeks Masyarakat Digital Indonesia (IMDI) untuk periode 2022-2024, yang menunjukkan kenaikan setiap tahunnya. Kenaikan ini mencerminkan perkembangan positif dalam pemanfaatan teknologi digital di Indonesia. Lebih jelasnya, skor IMDI menunjukkan peningkatan dari 37,80 pada tahun 2022 menjadi 43,18 di 2023. Pada tahun 2024, skor hanya sedikit naik menjadi 43,34.⁴

Angka literasi digital tersebut masih memiliki kekurangan karena masih belum mencapai angka “tinggi” dikarenakan beberapa faktor diantaranya: Akses terbatas terhadap teknologi internet, kurangnya infrastruktur, kurangnya pendidikan dan pelatihan, ketimpangan digital dan kurangnya kesadaran dan hasil. Dengan memanfaatkan media digital dalam pembelajaran tentu dapat meningkatkan angka literasi digital di Indonesia. Tantangan dalam masa sekarang dalam bidang pendidikan berkaitan erat dengan teknologi digital,

² Fuad Try Satrio Utomo, 'Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar', *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 13.1 (2023), 104–16.

³ Septi Kuntari, 'Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran', *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 2 (2023), 90–94 <<https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>>.

⁴ Rayya Adila Sakinah Sakinah, 'Mengamati Indeks Literasi Dan Masyarakat Digital Indonesia, Sudah Berapa?', *GoodStats*, 2024.

dimana media digital menjadi media pendukung yang ikut menentukan dalam capaian tujuan pembelajaran.⁵

Kemudian hasil belajar siswa yang kurang bisa di sebabkan oleh beberapa faktor salah satu diantaranya adalah literasi membaca yang menurun dapat berdampak signifikan pada hasil belajar dan pemahaman siswa. Data dari Program for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan membaca siswa di Indonesia mengalami penurunan dalam beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2022 Indonesia menempati peringkat ke 69 Dunia dengan total skor 1.108. Ketika kemampuan membaca menurun, hal ini dapat mempengaruhi cara siswa menyerap informasi dan memahami materi pelajaran. Hasil belajar siswa sering kali terkait erat dengan kemampuan membaca mereka. Ketika siswa merasa kesulitan dalam membaca dan memahami teks, mereka mungkin menjadi frustrasi atau kehilangan motivasi untuk belajar. Misalnya, ketika mereka menghadapi kesulitan dalam memahami buku pelajaran atau materi yang diberikan guru, mereka cenderung untuk menurunkan hasil dalam subjek tersebut sehingga berdampak pada pemahaman materi yang diajarkan. Berikut data statistik terkait literasi membaca.⁶

Rendahnya hasil belajar materi PAI diketahui melalui data yang diperoleh peneliti dari hasil uji coba instrumen pada kelas XI-Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 1 dengan jumlah 29 siswa dan XI-Teknik Kendaraan Ringan (TKR) 2 dengan jumlah 28 siswa yang mana diketahui hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Hasil Pra Penelitian Mata Pelajaran PAI

Kategori Nilai	Klasifikasi Nilai		Total Siswa
	Nilai	Jumlah siswa	
< 75	40	4	29
	43	3	

⁵ Desty Endrawati Subroto and others, 'Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia', *Jurnal Pendidikan West Science*, 1.07 (2023), 473–80 <<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>>.

⁶ Afra Hanifah Prasastisiwi, 'Posisi Indonesia Di PISA 2022, Siapkah Untuk 2025?', *GoodStats*, 2025 <<https://goodstats.id/article/posisi-indonesia-di-pisa-2022-siapkah-untuk-2025-6RLyK>>.

	46	4	
	50	2	
	53	1	
	56	3	
	60	4	
	63	3	
	70	2	
	73	3	
> 75	76	8	
	80	7	
	83	4	28
	86	4	
	90	5	
	Jumlah		53

Dari data hasil belajar siswa kelas XI-TKR 1 dan XI-TKR 2 apabila diamati terdapat 29 siswa yang berada dibawah KKM. Sedangkan hanya 28 siswa yang berada diatas KKM. Hasil pengamatan awal yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik bagi siswa karena cenderung bersifat satu arah, di mana guru menjadi pusat utama dalam penyampaian materi tanpa banyak melibatkan interaksi aktif dari siswa. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah dan penggunaan buku teks membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar. Selain itu, keterbatasan dalam variasi media pembelajaran menyebabkan siswa sulit memahami konsep secara mendalam, terutama bagi mereka yang memiliki gaya belajar visual atau kinestetik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Penggunaan media di dalam pembelajaran menjadi sebuah hal yang substansial, dan harus menjadi perhatian pendidik karena bagaimana pun media

merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Namun demikian, pemilihan media pembelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik karena harus melibatkan beberapa aspek, salah satunya karakter dari setiap media yang akan digunakan sesuai dengan kondisi kebutuhan siswa dan lembaga pendidikan.⁷

Berdasarkan fenomena perkembangan teknologi dan era digital yang semakin pesat, ternyata masih banyak dijumpai dalam tataran implementasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang masih berpusat pada buku teks, pembelajaran tersebut banyak dijumpai di Sekolah pinggiran kota, bahkan hal ini telah menjadi budaya bagi sebagian guru. Guru yang mengajar berorientasi dan memperoleh pengalaman praktik pembelajaran PAI dari buku teks. Budaya pembelajaran PAI yang berpusat pada buku teks ini harus diubah, karena pemahaman produk PAI tidak dapat dikembangkan hanya dari buku teks saja. Termasuk proses pembelajaran PAI yang terjadi di SMK Darul Ulum Kepuhdoko, Mata pelajaran PAI selama ini diajarkan dengan cara menuntut siswa menghafal, sehingga hal ini sudah tidak kontekstual lagi zamannya. Pola ini juga membuat kesan bahwa guru memposisikan siswa sebagai obyek pembelajaran yang harus selalu diisi.⁸

Oleh karena itu, pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peserta didik khususnya dalam mata pelajaran PAI. Jika dilihat dari realitas kehidupan umat islam pada saat ini, ketika ditanyakan terkait dengan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan ajaran islam banyak tidak tahu. Hal ini disebabkan karena tingkat pengetahuannya yang sangat minim. Selain itu, kurangnya kesadaran umat islam untuk mempelajari ajaran islam secara tersebut.

Mata pelajaran PAI memiliki kedudukan yang sangat penting dalam mendidik siswa untuk mampu memaksakan amaliah-amaliah yang berhubungan dengan ibadah/syariat umat Islam. Mata pelajaran ini berisikan materi syariat

⁷ Legi Aulia Putri and Ulva Rahmi, 'Pemanfaatan Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Generasi Milenial Utilization of Digital Media to Increase Interest in Learning PAI in the Millennial Generation', *Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2.1 (2024), 27–31 <<https://doi.org/10.59024/faedah.v2i1.662>>.

⁸ Benny Suryawan, *wawancara* (Jombang, 24 April 2025)

atau aturan-aturan dalam hidup manusia sesuai dengan ajaran Islam. Adapun ciri khas utama dari mata pelajaran ini adalah bagaimana melaksanakan berbagai macam bentuk ibadah, baik yang berhubungan dengan Allah SWT, maupun sesama manusia. Oleh sebab itu, salah satu tugas guru adalah memimpin, mendidik, menyampaikan syariat Islam tersebut dengan berbagai cara, metode, dan pendekatan yang relevan. Sedangkan mengenai pendidikan itu sendiri berusaha mengembangkan potensi individu agar mampu berdiri sendiri. Untuk itu, individu perlu diberi berbagai kemampuan dalam pengembangan berbagai hal, seperti; konsep, prinsip, kreativitas, tanggung jawab dan keterampilan.

Melihat fakta-fakta di atas, peneliti menjadi tertarik untuk melihat bagaimanakah implementasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran PAI, maka peneliti secara spesifik mengangkat judul **“Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Darul Ulum Kepuh Doko”**. Penelitian ini berguna untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran tersebut pada motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Adapun untuk objek penelitian mengambil tempat di SMK Darul Ulum Kepuh Doko.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko?
2. Bagaimana Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko?
2. Untuk mengetahui hasil Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini secara spesifik dapat ditinjau dari dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan keilmuan dan gagasan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dan memberikan sumbangsih dalam mengoptimalkan dan melestarikan kualitas pembelajaran serta memberikan kontribusi yang signifikan khususnya untuk mencapai tujuan pembelajaran fikih dengan media berbasis digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bentuk *theoretical avidance* bagi kalangan akademisi untuk selalu berinovasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi acuan bagi setiap lembaga dalam meningkatkan kualitas pembelajaran fikih dengan memanfaatkan teknologi dengan menerapkan sistem pembelajaran berbasis digital.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan yang diterima secara sementara sebagai suatu kebenaran sebagaimana adanya. Hal ini memiliki peran penting karena dapat menunjukkan harapan peneliti untuk mempertimbangkan hubungan variabel dalam permasalahan penelitian. Adapun hipotesis nol (H_0) yang menjelaskan bahwa tidak terdapat pengaruh antar variabel terhadap rumusan penelitian ini adalah

1. Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko.
2. Tidak terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran PAI terhadap motivasi belajar siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko.

Adapun hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian ini diantaranya:

1. Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran PAI terhadap hasil belajar siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko.
2. Terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran PAI terhadap motivasi belajar siswa di SMK Darul Ulum Kepuh Doko.

F. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Penelitian ini menyajikan perbedaan dan persamaan kajian yang diteliti, antara peneliti dan peneliti sebelumnya. Hal ini dimaksud untuk menghindari pengkajian ulang atau kesamaan. Dalam hal ini peneliti menyajikan dalam bentuk deskriptif dan tabel. Penelitian terdahulu bisa jadi acuan, tetap, menjaga keorsinalitas dalam penelitian.

1. Dewi Fitrotul Azizah, tesis yang berjudul implementasi pembelajaran e-learning untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam materi PAI di SMK Kesehatan Madani Indonesia Karangploso.⁹ Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam e-learning, guru perlu mempersiapkan strategi pembelajaran

⁹ Dewi Fitrotul Azizah, 'Implementasi Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Pada Materi Pai Di Smk Kesehatan Madani Indonesia Karangploso Kabupaten Malang', *Pharmacognosy Magazine*, 75.17 (2021), 399–405.

mencakup bahan ajar, media, metode, aplikasi, jadwal, tugas, dan evaluasi. Selama COVID-19, siswa menghadapi kendala seperti kurang konsentrasi, kejenuhan, serta masalah kuota, listrik, dan jaringan. Meski demikian, pembelajaran daring PAI meningkatkan nilai pengetahuan dan keterampilan siswa, meskipun keterlambatan pengumpulan tugas masih sering terjadi.

2. Mardati, tesis yang berjudul Pembelajaran PAI berbasis media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Islam Terpadu Miskyat Al-Anwar Jombang.¹⁰ Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran PAI berbasis media digital sesuai Kurikulum 2013, dengan alokasi waktu 2 x 40 menit perminggu dan penggunaan e-Book. Prosesnya mencakup pengkondisian siswa, absensi, apersepsi, pendekatan saintifik, serta penguatan, tugas, doa, dan salam. Google Classroom digunakan untuk membagikan materi berupa video, presentasi, dan artikel. Media digital meningkatkan antusiasme siswa, keterampilan guru, fleksibilitas, dan hasil belajar, meski ada sisi negatif seperti siswa yang menyalahgunakan internet.
3. Wilen Hartanto, tesis yang berjudul Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Bina Mulya Bandar Lampung.¹¹ Hasil penelitian menjelaskan bahwa Perencanaan pembelajaran PAI berbasis TIK mengacu pada silabus pemerintah, dengan guru PAI mengembangkan silabus bersama MGMP dan menyusun RPP yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Peningkatan kemampuan guru didukung melalui pelatihan dan workshop, serta memanfaatkan fasilitas seperti internet, Wi-Fi, dan aplikasi Google Classroom untuk menyediakan materi berupa e-Book, video, dan presentasi. Penggunaan TIK seperti proyektor, laptop, dan speaker menciptakan suasana belajar yang menarik. Dampak positifnya meliputi meningkatnya antusiasme

¹⁰ Mardati, 'Pembelajaran Pai Berbasis Media Digital Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Smp Islam Terpadu Misykat Al-Anwar Jombang', *Braz Dent J.*, 2022.

¹¹ Wilen Hartarto, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Bina Mulya Bandar Lampung', *Nucl. Phys.*, 2023.

siswa, keterampilan mengajar guru, fleksibilitas waktu, dan pemahaman materi PAI, meskipun tetap membutuhkan pengelolaan yang baik.

4. Akhmad Basran, tesis yang berjudul Pengaruh Penggunaan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smpn Karumpa No.25 Kepulauan Selayar.¹² Hasil penelitian menjelaskan bahwa Literasi digital siswa SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar mayoritas berada dalam “Kategori Tinggi” dengan persentase 57%, diikuti kategori Sangat Tinggi sebesar 34%, kategori Sedang 8%, dan kategori Rendah 1%. Hasil belajar siswa juga mayoritas dalam “Kategori Tinggi” sebesar 39%, diikuti kategori Sangat Tinggi 2%, kategori Sedang 31%, kategori Rendah 19%, dan kategori Sangat Rendah 8%. Kemampuan literasi digital terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan tingkat pengaruh dalam kategori sedang.
5. Mahsus, tesis yang berjudul Implementasi Media Pembelajaran Pai Berbasis Website Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sekolah Menengah Atas Raudlatul Ulum Gondanglegi Malang.¹³ Hasil penelitian menjelaskan bahwa Penggunaan media pembelajaran berbasis website di SMA Raudlatul Ulum Gondanglegi Malang diterapkan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi yang pesat, karena web mudah diakses di sekolah maupun rumah. Keberhasilan penerapan media ini terlihat dari peningkatan literasi membaca siswa pada pelajaran PAI, di mana siswa mulai tertarik membaca dan mendapatkan informasi yang lebih luas setelah menggunakan media web.
6. Cindy Mariska Br Sembiring, artikel yang berjudul Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V SD

¹² Akhmad Basran, ‘Pengaruh Penggunaan Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN Karumpa No. 25 Kepulauan Selayar’, *Magister (S2) Thesis, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 25, 2023.

¹³ Mahsus, ‘Implementasi Media Pembelajaran Pai Berbasis Website Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Sekolah Menengah Atas Raudlatul Ulum Gondanglegi Malang’, *Nucl. Phys.*, 2023.

Negeri Kwala Bekala Medan.¹⁴ Hasil Penelitian menjelaskan bahwa penggunaan media smartboard dalam pembelajaran PKN materi hak dan kewajiban memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belajar dengan media smartboard memperoleh nilai rata-rata 87,51, sedangkan siswa yang menggunakan media gambar memperoleh nilai rata-rata 77,18. Perbedaan ini menunjukkan bahwa smartboard sebagai media pembelajaran lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan media gambar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan smartboard berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Untuk memperjelas orsinilitas penelitian ini maka peneliti akan mempermudahnya dengan gambaran tabel analisis perbedaan dari kelima karya tulis di atas, di antaranya:

Tabel 1. 2 Orisinalitas Penelitian

No	Nama, Sumber dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	Dewi Fitrotul Azizah, Tesis, 202, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Pembelajaran PAI berbasis media digital	- Fokusnya terhadap pembelejaranan e-learning dalam meningkatkan kompetensi siswa - Metode penelitian Dewi Fitrotul Azizah menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini pendekatan	- Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul Ulum Kepuh Doko

¹⁴ Cindy Mariska Br Sembiring, 'Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Sd Negeri 060934 Kwala Bekala Medan Tp 2022/2023', *Prosiding Seminar Nasional Pssh(Pendidikan Saintek, Sosial Dan Hukum)*, 2 (2023), 1–9.

			kuantitatif	
2	Mardati, tesis, 2023, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Menggunakan media pembelajaran berbasis ICT	<p>- Fokusnya terhadap perencanaan, pelaksanaan dan dampak media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran</p> <p>- Metode penelitian Mardati menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini pendekatan kuantitatif</p>	- Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul Ulum Kepuh Doko
3	Wilen Hartanto, tesis, 2023, UIN Raden Intan Lampung	Pembelajaran PAI berbasis teknologi dan informasi dalam pembelajaran PAI	<p>- Fokusnya terhadap pemanfaatan media ict</p> <p>- Metode penelitian Wilen Hartanto menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian ini pendekatan kuantitatif</p>	- Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul Ulum Kepuh Doko
4	Akhmad Basran, tesis, 2023, UIN Alauddin Makassar	Pembelajaran PAI berbasis teknologi dan informasi digital dalam pembelajaran PAI	- Fokusnya terhadap literasi digital secara luas	- Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif

				Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul Ulum Kepuh Doko
5	Mahsus, tesis, 2023, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang	Menggunakan media pembelajaran berbasis ICT	- Fokusnya terhadap implementasi media pembelajaran berbasis <i>digital learning</i>	- Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul Ulum Kepuh Doko
6	Cindy Mariska, artikel, 2023	Penggunaan Media Papan Pintar	- Fokusnya terhadap mata pelajaran PPKN - Objek penelitian terletak pada Sekolah Dasar	- Penelitian ini berfokus pada Pengaruh Pembelajaran Digital Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Darul Ulum Kepuh Doko

Dari kajian terhadap beberapa judul penelitian terdahulu, meskipun ditemukan sejumlah penelitian yang menggunakan variabel sejenis, belum ada penelitian yang secara spesifik mengangkat tema yang sama dengan penelitian ini. Penelitian ini menawarkan fokus yang unik dan mendalam pada pengaruh pembelajaran digital multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di sekolah.

Secara praktis, penelitian ini memiliki kesenjangan dalam penggunaan media pembelajaran spesifik yaitu multimedia interaktif, dibandingkan penelitian sebelumnya yang membahas media digital secara umum, seperti e-Book, video, dan Google Classroom. Fokus pada Multimedia Interaktif sebagai alat untuk menawarkan inovasi baru yang lebih modern dan potensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Secara teoritis, penelitian ini lebih spesifik karena berfokus pada mata pelajaran PAI bab Zakat. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya membahas media digital dalam konteks pembelajaran PAI secara umum tanpa fokus pada materi tertentu. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam mengkaji efektivitas teknologi interaktif terhadap pembelajaran mata pelajaran PAI yang lebih spesifik. Hal tersebut dapat menambah wawasan literatur tentang efektivitas alat pembelajaran digital modern dalam konteks mata pelajaran PAI.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka diberikan beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Pengaruh : Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹⁵ Pengaruh ini dapat bersifat positif maupun negatif, tergantung pada sumber dan konteksnya. Misalnya, lingkungan, pengalaman, atau interaksi sosial dapat memengaruhi cara seseorang berpikir dan bertindak.

¹⁵ 'Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring (Dalam Jaringan)' <<https://kbbi.web.id/pengaruh>>.

2. Multimedia Interaktif : Jenis media digital yang pertama untuk menunjang pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia memiliki definisi sebagai sebuah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis dengan menggunakan perangkat elektronik.¹⁶ Multimedia interaktif ini yang paling sering digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Contohnya pun yang paling banyak diakses masyarakat era sekarang. Misalnya situs website pembelajaran, aplikasi pembelajaran, game pembelajaran, aplikasi konferensi seperti Zoom dan Google Meet, dan sebagainya. Gabungan antara teks, gambar, suara, animasi, dan video membuatnya dipandang menarik dan sukses meraih antusias peserta didik.
3. Hasil Belajar : hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar, hasil belajar juga dapat diartikan perubahan yang diakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.¹⁷ Hasil belajar mencerminkan tingkat pemahaman, kemampuan, atau perkembangan yang dicapai oleh peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil ini biasanya diukur melalui evaluasi, seperti tes, tugas, observasi, atau penilaian lainnya, untuk menentukan sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan.
4. Pendidikan Agama Islam : Pendidikan Agama Islam merupakan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Alquran dan Hadis, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.¹⁸

¹⁶ pujiati, 'Media Pembelajaran Digital Dan Manfaatnya', *Penerbit Deepublish*, 2024 <<https://penerbitdeepublish.com/media-pembelajaran-digital/>>.

¹⁷ Theopilus C. Motoh, Hamna, and Kristina, 'Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Tolitoli', *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 01.01 (2022), 1-17 <<https://ojs.fkip.umada.ac.id/index.php/jtpm/article/view/14>>.

¹⁸ officialstitmi, 'Pengertian Pendidikan Agama Islam', *Stit-Mi*, 2023 <<https://stitmakrifatulilmi.ac.id/2021/02/06/pengertian-pendidikan-agama-islam/>>.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memahami alur pembahasan tesis ini, peneliti memberikan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I : Merupakan bab pendahuluan yang didalamnya menjelaskan tentang, Latar Belakang Masalah, rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian, Hipotesis Penelitian, Originalitas Penelitian, Definisi Istilah, dan juga Sistematika Pembahasan.

BAB II : Bab ini mengenai kajian pustaka atau teori-teori yang berfungsi sebagai landasan atau acuan teoritik dalam melakukan penelitian. Yang terdiri dari landasan teori media digital multimedia interaktif, hasil belajar siswa dan PAI

BAB III : Pada bagian ini mengemukakan metode penelitian yang berisikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan dan tahap-tahap penelitian.

BAB IV : Berisikan paparan data dan temuan penelitian. Pada bab ini akan membahas tentang deskripsi objek penelitian, temuan penelitian di lapangan mengenai pengaruh pembelajaran digital multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Darul Ulum Kepuh Doko.

BAB V : Pada bab ini berisikan hasil penelitian tentang mengenai pengaruh pembelajaran digital multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Darul Ulum Kepuh Doko.

BAB VI : Merupakan bab terakhir dari penyusunan tesis, yakni penutup. Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian dan implikasi teoritis dan praktis.