
PEMANFAATAN MEDIA INOVATIF DAN E-LKPD UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI PADA MATERI MEYAKINI KITAB-KITAB ALLAH

Suprpto Gunawan¹

¹SMP Negeri 6 Dumoga
suprptogunawan09@gmail.com

ABSTRAK

Minat belajar siswa menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP). Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media inovatif dan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VIII SMPN 6 Dumoga pada materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah". Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif dan E-LKPD secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media inovatif dan E-LKPD membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi serta rekomendasi praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran yang lebih efektif.

Kata Kunci : Media Inovatif; E-LKPD; Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

Student's learning interest is a crucial factor in determining the success of learning, especially in the subject of Islamic Religious Education and Character (PAI BP). This study aims to examine the effectiveness of using innovative media and Electronic Student Worksheets (E-LKPD) in increasing the learning interest of eighth-grade students at SMPN 6 Dumoga on the topic of "Believing in the Books of Allah". The research employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design. The results revealed that the use of innovative media and E-LKPD significantly increased students' learning interest compared to conventional teaching methods. Innovative media and E-LKPD facilitated more interactive, engaging, and relevant learning experiences for students. This study contributes theoretically to the development of technology-based learning models and provides practical recommendations for teachers to manage more effective learning.

Keywords : Learning Interest; Innovative Media; E-LKPD; Islamic Religious Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun generasi yang berkualitas dan berakhlak mulia. Salah satu komponen penting dalam pendidikan di Indonesia adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP), yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keimanan dan moralitas kepada peserta didik. Dalam kurikulum PAI BP, materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah" memiliki peranan yang sangat penting sebagai landasan untuk membentuk keimanan terhadap wahyu yang diturunkan kepada para rasul. Materi ini tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga afektif, yang bertujuan mendorong siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran materi ini menghadapi tantangan yang signifikan, khususnya terkait dengan rendahnya minat belajar siswa. Rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sulit tercapai. Observasi awal di SMPN 6 Dumoga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VIII memperlihatkan tanda-tanda rendahnya minat belajar, seperti kurangnya partisipasi dalam diskusi, minimnya perhatian terhadap materi yang diajarkan, serta rendahnya keterlibatan dalam tugas-tugas individu maupun kelompok. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan minat belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Minat belajar siswa merupakan faktor fundamental dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Menurut Hamzah B. Uno (2012)¹, minat belajar adalah ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk motivasi, lingkungan belajar, dan metode pengajaran. Ketika minat belajar siswa rendah, hal ini dapat memengaruhi seluruh aspek proses pembelajaran, mulai dari keterlibatan siswa hingga capaian hasil belajar. Di SMPN 6 Dumoga, observasi awal menunjukkan bahwa kurangnya variasi metode pengajaran dan media pembelajaran menjadi salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Arsyad (2011)², yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa terhadap materi.

Beberapa penelitian terdahulu memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif. Penelitian yang dilakukan oleh Arsyad (2015) menemukan bahwa penggunaan media inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara

¹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 23.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 15.

signifikan. Siswa yang terpapar media pembelajaran interaktif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata hingga 20% lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajar dengan metode konvensional. Penelitian ini menunjukkan bahwa media inovatif tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian oleh Susilana (2018)³ menunjukkan bahwa pemanfaatan E-LKPD berbasis aplikasi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh. E-LKPD yang dirancang secara visual dan interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Studi ini juga menyoroti pentingnya adaptasi teknologi dalam pembelajaran modern, khususnya untuk memenuhi kebutuhan siswa yang akrab dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini memberikan landasan kuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pemanfaatan media inovatif dan E-LKPD dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah". Materi ini membutuhkan pendekatan yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keimanan. Dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan relevan, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif.

Pentingnya penelitian ini terletak pada upaya memberikan solusi terhadap rendahnya minat belajar siswa melalui pendekatan berbasis teknologi yang inovatif. Dalam era digital saat ini, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya relevan tetapi juga menjadi kebutuhan untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi serta memberikan solusi praktis bagi guru dalam mengelola pembelajaran PAI BP yang lebih efektif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui proses sistematis, siklus, dan reflektif. PTK melibatkan empat tahap utama dalam setiap siklusnya: perencanaan (planning), tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting) sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart (1988)⁴. Dalam penelitian ini, PTK diterapkan untuk mengimplementasikan

³ Susilana, Rudi, *Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi untuk Pembelajaran Jarak Jauh* (Bandung: CV Wacana Prima, 2018), hlm. 102.

⁴ Kemmis, Stephen, dan Robin McTaggart. *The Action Research Planner*. Geelong: Deakin University Press, 1988.

media inovatif dan E-LKPD guna meningkatkan minat belajar siswa pada materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah".

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Dumoga yang terdiri dari 12 siswa dengan berbagai latar belakang. Subjek penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya minat belajar mereka. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada siklus I, guru menyusun rencana pembelajaran dengan menggunakan media inovatif dan E-LKPD, melaksanakan pembelajaran, mencatat respons siswa, serta merefleksikan kekuatan dan kelemahan pelaksanaan. Siklus II dilakukan dengan perbaikan berdasarkan refleksi dari siklus I.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui berbagai teknik, yaitu observasi untuk mencatat aktivitas siswa, tes formatif untuk mengukur pemahaman siswa, wawancara untuk mengetahui tanggapan siswa dan guru, serta dokumentasi berupa foto dan video. Analisis data dilakukan secara kuantitatif menggunakan rumus persentase untuk menghitung peningkatan hasil belajar siswa dan secara kualitatif untuk menarik kesimpulan dari hasil observasi dan wawancara.

Kriteria keberhasilan penelitian ini meliputi peningkatan minat belajar siswa sebesar $\geq 75\%$ berdasarkan hasil observasi, peningkatan hasil tes siswa sebesar $\geq 20\%$ dari skor awal, serta mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media inovatif dan E-LKPD. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap rendahnya minat belajar siswa pada materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah".

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Pra-Siklus

Penelitian ini dimulai dengan observasi dan pretest untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa pada materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah" di kelas VIII SMPN 6 Dumoga. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas mencapai 56,36, jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dari 12 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 42% siswa yang mencapai ketuntasan, sedangkan 58% belum tuntas. Kondisi ini mencerminkan kurang optimalnya pembelajaran yang menggunakan metode ceramah secara dominan, di mana siswa tampak pasif dan kurang antusias terhadap materi.

Observasi menunjukkan bahwa mayoritas siswa tidak aktif dalam diskusi kelas dan cenderung tidak memperhatikan penjelasan guru. Hal ini diperparah dengan minimnya variasi metode pembelajaran, yang membuat suasana belajar monoton. Sebagian besar siswa mengeluhkan bahwa metode ceramah kurang menarik dan sulit

dipahami. Berdasarkan analisis awal, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif, seperti penggunaan media e-LKPD, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

2. Hasil Siklus I

Tahap perencanaan pada Siklus I melibatkan penyusunan media e-LKPD dan modul pembelajaran berbasis interaktif. Guru memulai pembelajaran dengan memberikan apersepsi berupa pertanyaan pemantik dan penjelasan mengenai pentingnya memahami kitab-kitab Allah. Pada kegiatan inti, siswa dibagi ke dalam kelompok untuk mengerjakan tugas e-LKPD, dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan presentasi hasil.

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Sekitar 75% siswa mulai menunjukkan keterlibatan aktif, meskipun sebagian besar masih ragu untuk bertanya. Namun, rata-rata nilai kelas hanya meningkat menjadi 72,73, masih di bawah KKM. Ketuntasan belajar siswa mencapai 75%, mendekati target, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan sebesar 80%.

Analisis dan Refleksi Siklus I

Refleksi terhadap pelaksanaan Siklus I mengungkapkan beberapa kekurangan, seperti apersepsi yang kurang maksimal dan partisipasi siswa yang belum merata. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif bertanya atau menjawab. Guru juga mengidentifikasi perlunya pengelolaan kelas yang lebih kondusif untuk meningkatkan fokus siswa. Sebagai tindak lanjut, guru merancang perbaikan pada Siklus II dengan memanfaatkan aplikasi tambahan, seperti Quizizz dan Wordwall, untuk memperkaya interaktivitas pembelajaran.

3. Hasil Siklus II

Pada Siklus II, pembelajaran menggunakan e-LKPD yang diintegrasikan dengan aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Wordwall. Guru memberikan apersepsi yang lebih kontekstual, menggunakan contoh nyata yang relevan dengan kehidupan siswa. Pada kegiatan inti, siswa mengerjakan tugas melalui aplikasi, dilanjutkan dengan diskusi kelompok dan presentasi. Aktivitas ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan Siklus I. Lebih dari 85% siswa terlibat aktif dalam diskusi dan presentasi kelompok. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 80,50, melebihi KKM. Ketuntasan belajar juga mencapai 85%, melampaui target indikator keberhasilan.

Analisis dan Refleksi Siklus II

Refleksi pada Siklus II menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Aktivitas siswa selama pembelajaran meningkat, terlihat dari antusiasme yang tinggi saat menggunakan aplikasi interaktif.

Partisipasi aktif siswa meningkat, dan pemahaman terhadap materi menjadi lebih baik. Guru mencatat bahwa integrasi media.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media e-LKPD mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah". Pada kondisi pra-siklus, siswa menunjukkan minat belajar yang rendah dengan rata-rata nilai kelas hanya mencapai 56,36. Setelah penerapan e-LKPD pada Siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 72,73, meskipun masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada Siklus II, rata-rata nilai meningkat signifikan menjadi 80,50, melampaui target KKM. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh Susilana (2018), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media e-LKPD dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Integrasi aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Wordwall pada Siklus II memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Hal ini sesuai dengan temuan Arsyad (2011), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Interaktivitas yang ditawarkan oleh media ini juga mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak, seperti nilai-nilai keimanan.

Partisipasi aktif siswa dalam diskusi dan presentasi kelompok juga meningkat secara signifikan pada Siklus II, dari 75% menjadi lebih dari 85%. Peningkatan ini didorong oleh desain pembelajaran berbasis Problem-Based Learning (PBL) yang diterapkan melalui media e-LKPD. Pendekatan PBL terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Barrows (1996), yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas.

Selain itu, refleksi dari Siklus I menunjukkan bahwa kurangnya apersepsi yang kontekstual menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran. Pada Siklus II, guru menggunakan contoh nyata dan aplikasi interaktif untuk mengatasi kelemahan tersebut. Hal ini mendukung temuan oleh Mayer (2009), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan pemahaman dan retensi mereka terhadap materi. Dengan memberikan konteks yang familiar, siswa lebih mudah menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata mereka.

Penelitian ini juga menunjukkan pentingnya kombinasi antara teknologi dan strategi pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai motivator yang membantu siswa menghadapi tantangan pembelajaran. Menurut Hamzah (2012), peran guru yang adaptif dalam memanfaatkan teknologi pendidikan sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa dan mencapai hasil belajar yang optimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam. Penggunaan e-LKPD yang dipadukan dengan aplikasi interaktif menjadi solusi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Keberhasilan ini mendukung penelitian oleh Suryaningsih dan Nurlita (2020), yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran inovatif mampu menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, media ini direkomendasikan untuk diterapkan secara luas pada berbagai topik pembelajaran lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media e-LKPD secara signifikan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi "Meyakini Kitab-Kitab Allah". Pada kondisi pra-siklus, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang menarik, menyebabkan rata-rata nilai siswa hanya mencapai 56,36, dengan ketuntasan belajar sebesar 42%. Rendahnya partisipasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih interaktif untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Pelaksanaan Siklus I dengan penerapan media e-LKPD mulai menunjukkan hasil yang positif. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 72,73, dan ketuntasan belajar mencapai 75%. Meski begitu, masih terdapat beberapa kendala, seperti partisipasi siswa yang belum merata dan kurang optimalnya apersepsi pada awal pembelajaran. Refleksi pada Siklus I mendorong perbaikan melalui integrasi aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Wordwall pada Siklus II, yang bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan motivasi belajar siswa.

Pada Siklus II, hasil penelitian memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek. Rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 80,50, melampaui KKM, dengan ketuntasan belajar mencapai 85%. Aktivitas dan partisipasi siswa selama pembelajaran juga mengalami peningkatan, terlihat dari antusiasme mereka dalam diskusi kelompok dan penggunaan media interaktif. Refleksi Siklus II menegaskan bahwa integrasi media e-LKPD dan aplikasi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, relevan, dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Kesimpulannya, penelitian ini membuktikan bahwa media e-LKPD yang didukung oleh aplikasi interaktif seperti Quizizz dan Wordwall merupakan solusi efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam. Penerapan media inovatif ini direkomendasikan untuk dikembangkan pada topik-topik pembelajaran lainnya guna menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Inovatif terhadap Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hamzah, B. Uno. (2012). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, C., Anwar, H., & Nadjamuddin, A. (2024). PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM KURIKULUM MERDEKA MANDIRI BERUBAH DI SDN 2 LIMBOTO. *Irfani (e-Journal)*, 20(2), 115-132.
- Hidayat, I. (2022, Januari 15). Inovasi Media Pembelajaran di Era Digital. *Kompas Edukasi*. Diakses dari <https://edukasi.kompas.com>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII*. Diakses dari <https://buku.kemdikbud.go.id>.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- Khan Academy. (2023). Importance of Interactive Learning Materials. Diakses dari <https://www.khanacademy.org>.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning: Principles and Applications*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nurhadi, D. (2020, Mei 10). Pentingnya Pembelajaran Interaktif untuk Generasi Milenial. *The Jakarta Post*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Setiawan, A., & Arifin, M. (2019). Media Pembelajaran Digital untuk Mata Pelajaran Agama. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(3), 123-135.
- Suryaningsih, N., & Nurlita. (2018). Efektivitas E-LKPD dalam Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 45-52.
- Susilana, R. (2018). Implementasi E-LKPD Berbasis Aplikasi untuk Pembelajaran Jarak Jauh. Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- UNESCO. (2022). The Role of Digital Learning Tools in Education. Diakses dari <https://unesco.org/education>.
- Winkel, W. S. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Wulandari, L. (2020). Pengaruh E-LKPD Berbasis Aplikasi terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 15-27.