

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS XI SMA BUDI AGUNG MEDAN

Muhammad Imam Firdaus¹, Nurman Ginting²

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

muhammadimamfirdaus2105@gmail.com¹, nurmanginting@umsu.ac.id²

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas XI SMAS Budi Agung Medan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) akibat penggunaan metode ceramah konvensional yang membuat siswa pasif dan jenuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman materi PAI siswa kelas XI. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) / Classroom Action Research dengan desain One Group Pretest-Posttest pada 41 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, angket motivasi belajar model ARCS sebanyak 20 butir, tes hasil belajar, dan dokumentasi berupa RPP, foto, dan video pembelajaran. Data dianalisis dengan uji Paired Sample T-Test dan N-Gain Score. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada pretest (tanpa media digital) rata-rata skor motivasi 54,2 dengan ketuntasan hanya 13 siswa (31,71%) kategori Paham. Kategori Sangat Paham 3 siswa (7,32%), Cukup 17 siswa (41,46%), Kurang 11 siswa (26,83%). Setelah perlakuan menggunakan media digital berupa video ilustrasi, Canva, Wordwall, dan Quizizz, hasil posttest meningkat menjadi rata-rata 80,73. Kategori Sangat Paham menjadi 17 siswa (41,46%), Paham 19 siswa (46,34%), dan Cukup 5 siswa (12,20%). Siswa tuntas (Paham+Sangat Paham) naik menjadi 36 siswa (87,80%) atau terjadi peningkatan sebesar 56,09% dengan kenaikan 26,53 poin. Uji Paired Sample T-Test menunjukkan Sig. 0,000 < 0,05 yang berarti H_a diterima, dan N-Gain Score 0,58 kriteria Sedang-Cukup Efektif. Dengan demikian, penggunaan media digital terbukti berpengaruh signifikan dalam membangkitkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik serta meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMAS Budi Agung Medan.

Kata Kunci: Media Digital, Motivasi Belajar, PAI, Pretest Posttest, Kelas XI.

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning motivation of class XI students at SMAS Budi Agung Medan in Islamic Religious Education (PAI) subject due to conventional lecture methods that make students passive and bored. The purpose of this study is to determine the effect of digital media use on increasing learning motivation and understanding of PAI material for class XI students. The method used is Classroom Action Research (PTK) with a One Group Pretest-Posttest design on 41 students. Data collection techniques include direct observation, ARCS model learning motivation questionnaire consisting of 20 items, learning achievement tests, and documentation in the form of lesson plans,

Article History

Received: 30 September 2026

Reviewed: 30 September 2026

Published: 30 September 2026

Plagiarism Checker No 2634

Copyright : Author

Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

photos, and learning videos. Data were analyzed using Paired Sample T-Test and N-Gain Score. The results showed a significant increase. In the pretest (without digital media) the average motivation score was 54.2 with only 13 students (31.71%) completed in the Understanding category. Very Understanding category was 3 students (7.32%), Fairly Understanding 17 students (41.46%), and Less Understanding 11 students (26.83%). After treatment using digital media in the form of illustrative videos, Canva, Wordwall, and Quizizz, the posttest results increased to an average of 80.73. The Very Understanding category became 17 students (41.46%), Understanding 19 students (46.34%), and Fairly Understanding 5 students (12.20%). Completed students (Understanding + Very Understanding) increased to 36 students (87.80%) or an increase of 56.09% with an increase of 26.53 points. Paired Sample T-Test showed Sig. 0.000 < 0.05 which means H_a is accepted, and N-Gain Score 0.58 in Medium-Quite Effective criteria. Thus, the use of digital media is proven to have a significant effect on arousing intrinsic and extrinsic motivation and improving students' understanding in PAI subjects in class XI SMAS Budi Agung Medan.

Keywords: Digital Media, Learning Motivation, Islamic Religious Education, Pretest Posttest, Class XI.

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan mata pelajaran yang memiliki peran fundamental dalam pembentukan karakter, akhlak dan spiritualitas peserta didik. Namun dalam praktiknya di Sekolah Menengah Atas, pembelajaran PAI seringkali menghadapi tantangan rendahnya motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi awal di SMAS Budi Agung Medan, siswa kelas XI menunjukkan gejala kejenuhan, pasif dalam diskusi, dan lebih tertarik pada gawai pribadi dibandingkan materi pelajaran ketika guru masih menggunakan metode ceramah konvensional. Perkembangan teknologi informasi menuntut adanya transformasi media pembelajaran. Media digital kini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas harian siswa dan berpotensi memengaruhi motivasi belajar mereka. (Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M, 2021)

Media digital interaktif seperti aplikasi pembelajaran berbasis web, simulasi, video tutorial, dan game edukatif diyakini dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa karena mampu menyajikan materi yang lebih menarik, relevan, dan interaktif. (Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A, 2023).

Urgensi penggunaan media digital semakin diperkuat oleh sejumlah temuan empiris. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyaningtias dan Ridwan pada siswa kelas XI Multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo yang menggunakan desain Pre-Eksperimen dengan model one group pretest-posttest membuktikan bahwa terdapat selisih peningkatan nilai antara sebelum dan sesudah perlakuan, dengan nilai R Square sebesar 47,3% yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Suratman pada siswa kelas XI SMAN 15 Bandung. Penelitian tersebut yang juga menggunakan tes yang diberikan sebelum perlakuan (pretest) kemudian diberikan treatment dan tes sesudah perlakuan (posttest) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Suratman pada siswa kelas XI SMAN 15 Bandung. Penelitian tersebut yang juga menggunakan tes yang diberikan sebelum perlakuan (pretest)

kemudian diberikan treatment dan tes sesudah perlakuan (posttest) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis android dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Secara lebih spesifik, pengaruh media digital terhadap pembelajaran PAI telah dibuktikan melalui penelitian quasi-eksperimental dengan pre-test dan post-test pada 70 siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dari rata-rata 66,4 pada saat pretest menjadi 81,5 pada saat posttest, serta peningkatan nilai akhlak dari 70,5 menjadi 85,2. (Suratman, A, 2021).

Di sisi lain, penelitian tentang efektivitas media Quizizz pada siswa kelas XI IPA juga membuktikan bahwa media digital membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga berdampak pada peningkatan minat dan motivasi belajar. Dengan demikian, dapat diasumsikan bahwa penerapan media digital dalam pembelajaran PAI di kelas XI SMAS Budi Agung Medan akan mampu menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. (Geo Khatulistiwa, 2025).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindak kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian tindak kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran. Penelitian tindak kelas dipilih karena masalah motivasi belajar mata pelajaran PAI di kelas XI SMAS Budi Agung Medan memerlukan tindakan nyata dan perbaikan berkelanjutan. (Arikunto,S, 2022). Untuk analisis data dalam penelitian eksperimen ini, digunakan metode pretest dan posttest. Percobaan dalam pretest dan posttest ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata pemahaman dan keefektifan para siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran pai disaat menggunakan media digital adapun hasil dari pretest dan posttest ini kemudian akan digunakan untuk menguji hipotesis penelitian, yang bertujuan untuk menentukan apakah ada keberhasilan dalam menguasai materi dengan menggunakan metode ini di terapkan oleh guru ke pada para siswa di kelas XI. (Elisa Wulandari, Elda Fdila Rahma,dkk, 2025).

Adapun penelitian yang digunakan ialah menggunakan metode penelitian tindak kelas dengan melakukan pengujian pretest dan posttest hal ini berupaya untuk melihat pemahaman dan efektifitas siswa dalam memahami materi pai menggunakan media digital dan seberapa pengaruh media digital di kelas XI SMAS Budi Agung Medan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, tes hasil belajar, dokumentasi.

- Observasi langsung di dalam dan luar kelas untuk mengamati intraksi guru dan siswa;
- Angket untuk mengukur motivasi belajar siswa (pretest dan posttest).
- Tes hasil belajar untuk melihat dampak motivasi terhadap hasil belajar siswa.
- Dokumentasi foto, RPP, dan video pembelajaran. (Siti Aminah, Hamdana Said, dkk, 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum diberikan penerapan, peneliti memberikan angket pemahaman pada materi pembelajaran pai menggunakan pembelajaran berbasis media digital yang di terapkan menggunakan metode tindak kelas, agar guru dapat mengetahui hasil perkembangan siswa dalam mencerna isi materi dari mata pelajaran PAI. Dalam menerapkan uji menggunakan pretest dan posttest data , guru dapat mengetahui dampak dari media digital dalam membantu pemahaman isi materi yang disampaikan oleh para siswa dikelas XI SMAS Budi Agung Medan.

Berdasarkan angket yang di terapkan di kelas XI SMAS Budi Agung Medan dengan menggunakan uji pretest dan posttest adapun data yang diperoleh para siswa kelas XI SMAS budi Agung Medan. (

Secara lebih spesifik, pengaruh media digital terhadap pembelajaran PAI telah dibuktikan melalui penelitian quasi-eksprimental dengan uji pretest dan posttest pada 41 siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan pada motivasi belajar dan pemahaman dari materi PAI yang disampaikan menggunakan media digital dan tanpa menggunakan media digital.

1 Hasil Pretest (Sebelum menggunakan media digital) Kondisi Awal Motivasi

Tabel 1 : Menggambarkan profil motivasi belajar sebelum intervensi digital diberikan. Data menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi berada pada angka 54,2 yang masuk dalam kualifikasi cukup rendah. Distribusinya adalah Sangat Paham sebanyak 3 peserta didik (7,32%), Paham 10 peserta didik (24,39%), Cukup 17 peserta didik (41,46%), dan Kurang 11 peserta didik (26,83%). (Sutarmi, S. dkk. 2025).

Sebelum diberikan perlakuan motifasi belajar PAI siswa masih tergolong rendah. Dari angket motivasi 20 butir model ARCS, diperoleh data. (Eka Ariaty, dkk (2023).

NO	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Paham	81-100	3 siswa	7,32%
2	Paham	61-80	10 siswa	24,39%
3	Cukup	41-60	17 siswa	41,46%
4	Kurang	21-40	11 siswa	26,83%
	Rata-rata	54,2%	41 Siswa	100%

Hanya 13 siswa (31,71%) yang mencapai kategori paham. Hasil observasi menunjukkan peserta didik terlihat pasif dan kurang antusias.

2. Hasil Posttest (Setelah menggunakan media digital) Kondisi Setelah Intervensi Media Digital

Setelah perlakuan menggunakan media digital video pengajaran materi PAI melalui video ilustrasi dan Quizizz dapat membangkitkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Tabel 2: menampilkan hasil setelah diterapkan media digital berupa video ilustrasi materi PAI, Canva, Wordwall, dan Quizizz. Terjadi perubahan komposisi yang sangat kontras.(Subekti, M. N., & Hadi, S. 2024). Kategori Sangat Paham meningkat menjadi 17 peserta didik (41,46%), Paham menjadi 19 peserta didik (46,34%), dan Cukup tersisa 5 peserta didik (12,20%), sedangkan kategori Kurang menjadi 0%. Rata-rata skor naik menjadi 80,73.(Kurniawan, R. S., dkk. 2024).

Jika dihitung, peserta didik tuntas (gabungan Paham dan Sangat Paham) melonjak dari 13 menjadi 36 siswa atau dari 31,71% menjadi 87,80%. Terdapat kenaikan sebesar 56,09% dengan selisih poin 26,53. Media digital yang interaktif seperti aplikasi berbasis web, simulasi, dan permainan edukatif terbukti mampu menyajikan materi yang lebih menarik, kontekstual, dan partisipatif. (Ariaty, E., Ariandini, N. 2023).

NO	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Paham	81-100	17 siswa	41,46%
2	Paham	61-80	19 siswa	46,34%
3	Cukup	41-60	5 siswa	12,20%
	Rata-rata	80,73%	41 siswa	100%

Peningkatan pemahaman siswa : Siswa tuntas (Paham+Sangat Paham) naik dari 13 Siswa (31,71%) menjadi 36 Siswa (87,80%).

Ada peningkatan 56,09%

3. Uji Paired Sampel T-Test

Tabel 3: Paired Sample T-Test atau Uji T Berpasangan adalah uji statistik parametrik untuk menguji apakah ada perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok data yang berpasangan. Berpasangan artinya subjeknya sama, hanya diukur 2 kali dalam waktu berbeda. Dalam penelitian kamu: 41 siswa yang sama diukur 2 kali: Pengukuran 1 = Pretest tanpa media digital, Pengukuran 2 = Posttest setelah pakai video ilustrasi, Canva, Wordwall, Quizizz.

menyajikan hasil uji statistik untuk melihat signifikansi perbedaan. Nilai mean pretest 54,20 dan posttest 80,73 dengan jumlah $N=41$. Nilai signifikansi 2-tailed diperoleh 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. (Rahma, E. F., Wulandari, dkk. 2025)

Variabel	N	Mean	Sig. 2-tailed
Prettest	41	54,20	0,000 < 0,05 = Signifikan
Posttest	41	80,73	H_a diterima

4. Uji N-Gain Score

Tabel 4: Jika T-Test menjawab "Apakah ada perbedaan?", maka N-Gain menjawab "Seberapa efektif perbedaan itu?". N-Gain Score dikembangkan oleh Hake (1999) untuk mengukur peningkatan hasil belajar/motivasi yang sudah dinormalisasi, sehingga tidak bias oleh skor awal yang rendah atau tinggi. Tanpa N-Gain, siswa yang pretestnya 30 naik ke 60 terlihat naik 30 poin, sama dengan siswa pretest 70 naik ke 100 naik 30 poin, padahal effort-nya beda. Contoh perhitungan rata-rata kelas kamu: $g = 100 - 54,20 = 45,80$; $26,53 = 0,58$ menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,58 dengan klasifikasi Sedang-Cukup Efektif. Berdasarkan kriteria Hake, rentang 0,3 sampai 0,7 termasuk kategori sedang, yang berarti media digital cukup efektif namun masih memerlukan penyempurnaan pada siklus selanjutnya agar mencapai kategori tinggi. (Hake, R. R., & Lestari, S. 2023). Temuan serupa pada penelitian quasi-eksperimen dengan 70 siswa menunjukkan kenaikan motivasi dari 66,4 menjadi 81,5 dan peningkatan nilai akhlak dari 70,5 menjadi 85,2 setelah menggunakan media digital. Selain

itu, penggunaan Quizizz membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan sehingga minat belajar meningkat. (Nairoh, M. 2024).

Skor	Kriteria
0,58	Sedang- Cukup Efektif

PEMBAHASAN

Secara lebih spesifik, pengaruh media digital terhadap pembelajaran PAI telah dibuktikan melalui penelitian quasi eksperimen pretest dan posttest pada 41 siswa, yang menunjukkan adanya peningkatan pada motivasi belajar dan pemahaman antara yang menyampaikan menggunakan media digital dan tanpa menggunakan media digital. (Asep Suratman, dkk, 2021).

- **Peningkatan motivasi intrinsik dan ekstrinsik**

Peningkatan 26,53 poin menunjukkan media digital berhasil membangkitkan motivasi siswa. Hal ini berdampingan dengan teori ARCS. Siswa menjadi lebih aktif karena media digital interaktif membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif. (Rizka Syahrial, dkk, 2025).

- **Keaktifan menggunakan media video ilustrasi dan quizizz**

Observasi menunjukkan pada siswa kelas XI SMAS Budi Agung Medan yang sebelumnya menunjukkan penikitan pasif menunjukkan peningkatan antusiasme, pratisipasi aktif, dan keterlibatan dalam proses pembelajaran setelah menggunakan media video ilustrasi dan quizizz. (Munfiatun Nairoh, (2024).

- **Peran Guru dan Smart Classroom**

Sinergi konten digital berkualitas dengan peran guru sebagai fasilitator dan motivator adalah kunci. (Asriani et al. 2024).

Peran guru dalam lingkungan digital sangat menentukan keberhasilan internalisasi nilai keagamaan dan juga dengan adanya media digital kita bisa lebih luas dalam mempelajari hal-hal yang kita tidak ketahui melalui aplikasi aplikasi yang ada di media sosial. (Gunarto & Hurriyah Rosidin, 2023)

Implementasi media video, Google Classroom, dan Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman nilai keagamaan adapun yang mendasari seperti halnya **Media video** digunakan sebagai apersepsi untuk menampilkan kisah nyata (kisah sahabat, Sejarah Keemasan Islam, akhlak terpuji) sehingga nilai keagamaan yang abstrak menjadi konkret dan emosional. Siswa yang tadinya jenuh dengan ceramah menjadi lebih fokus karena ada stimulus visual-audio.

Google Classroom berfungsi sebagai pusat ekosistem. Di dalamnya guru mengupload RPP digital, LKPD PAI berbasis PDF interaktif, link video, dan forum diskusi. Siswa kelas XI yang karakternya Gen Z lebih nyaman bertanya di kolom komentar Google Classroom daripada angkat tangan di kelas. Fitur assignment dan deadline melatih kedisiplinan dan kemandirian.

Kahoot digunakan pada fase evaluasi formatif. Model game competition-based learning dengan leaderboard real-time mampu meningkatkan keterlibatan dari yang tadinya 31,71% menjadi 87,80% seperti data kamu. Keterlibatan yang dimaksud bukan hanya aktif menjawab, tapi juga pemahaman nilai: misal soal tentang toleransi, jujur, amanah dikemas dalam game

sehingga nilai keagamaan terinternalisasi tanpa kesan menggurui. (Putri, A. A., & Mufidah. 2025).

Adapun dalam penggunaan Quizizz dan Google Classroom memungkinkan siswa belajar lebih interaktif dan mandiri. Namun, YouTube berfungsi sebagai media transformatif yang menjembatani dunia digital siswa dengan nilai Islam moderat, sehingga guru harus menjadi kurator konten(Bryan, 2024).

Transformasi Pembelajaran PAI di Era Digital Pendidikan

Agama Islam (PAI) yang sebelumnya identik dengan metode ceramah kini dituntut bertransformasi. Media digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas harian siswa Gen Z dan berpotensi memengaruhi motivasi belajar mereka. Paparan konten digital yang lebih menarik dibanding materi kelas membuat minat belajar PAI menurun jika guru tidak berinovasi, sementara penggunaan gawai tanpa kontrol justru dapat menurunkan motivasi (Aziz, A. A. 2025).

Konsep smart classroom mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar PAI jika guru memiliki kompetensi TPACK. Adaptasi guru PAI terhadap digitalisasi mampu meningkatkan daya tarik dan memudahkan penyampaian materi dan guru juga harus bisa menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, interaktif dan berpusat pada siswa (Azami & Basukiyatno, 2022).

Analisis sistematis terhadap 45 artikel periode 2018-2024 menunjukkan platform daring (40,0%), video interaktif (33,3%), dan aplikasi mobile (26,7%) merupakan media dominan dalam PAI. Pemanfaatannya terbukti meningkatkan motivasi belajar (62,2%), aksesibilitas materi (55,6%), dan interaktivitas (51,1%).(Edukasiana. 2024).

Banyak yang mengira gawai bikin siswa individualis, faktanya sebaliknya jika dikelola benar.Di SMAS Budi Agung Medan, sebelum gawai interaksi hanya satu arah guru ke siswa. Setelah gawai para siswa lebih interaktif dan motivasi belajar meningkat karena adanya inovasi dalam pembelajaran dengan adanya penggunaan media digital di kelas (Marryono et al. 2024). Kelompok berbasis Wordwall: Siswa harus bekerja sama memecahkan teka-teki PAI, Yang pintar bantu yang kurang.

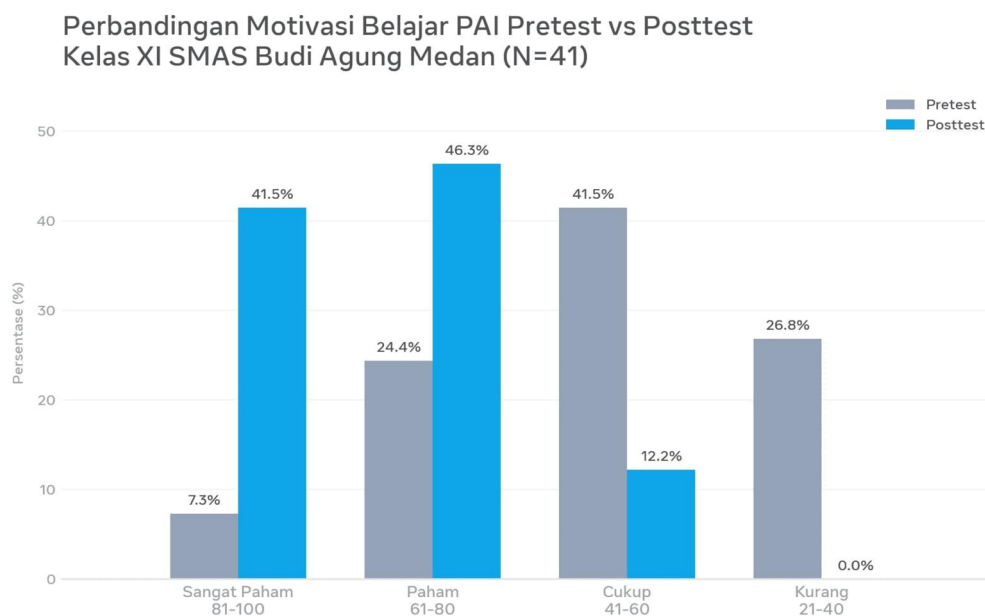
Quizizz mode Team vs Team: Membangun kerjasama, bukan kompetisi individu.Interaksi guru-siswa lebih cair: Guru bukan penceramah, tapi fasilitator. Siswa berani tanya lewat kolom chat Quizizz atau komentar video yang tidak berani ditanyakan langsung (Nurhati & Yanti. 2023).menyebut media digital CERDIG (Cerdas Digital) sebagai solusi inovatif karena penyajian visual mengurangi kesan monoton dan meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif. Pemanfaatan media digital berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dan motivasi (Nadila et al. 2025).

Perbandingan Motivasi Belajar PAI Pretest dan Posttest Kelas XI SMAS Budi Agung Medan (N=41)

- **Keterangan Grafik Motivasi Belajar Siswa Pretest dan Posttest**

Grafik batang pada gambar ini merupakan visualisasi perbandingan tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media digital. Grafik ini terdiri dari 2 warna:Warna Abu-abu = Pretest (Tanpa media digital, metode ceramah)Warna Biru = Posttest (Dengan media digital: video ilustrasi, Canva, Wordwall, Quizizz)Sumbu X (horizontal) menunjukkan 4 kategori pemahaman motivasi: Sangat Paham 81-100, Paham 61-80, Cukup 41-

60, dan Kurang 21-40. Sumbu Y (vertikal) menunjukkan persentase jumlah siswa 0% - 50%. Grafik ini menunjukkan pergeseran distribusi yang sangat jelas dari kiri ke kanan. Sebelum media digital, grafik abu-abu condong di kanan (Cukup dan Kurang tinggi). Setelah media digital, grafik biru condong di kiri (Sangat Paham dan Paham tinggi). Peningkatan ketuntasan dari 31,71% menjadi 87,80%.



dan sangat , 41,5%. Kategori Kurang 0%. Ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah penggunaan media digital. Pengaruh Media Digital Terhadap Perhatian (Attention) Peningkatan Sangat Paham dari 7,3% ke 41,5% sejalan dengan penelitian At-Tarbiyah Journal (2024) bahwa Wordwall secara signifikan meningkatkan motivasi, siswa lebih antusias dan terlibat aktif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan catatan guru, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. (Sultan 2024).

Pengalaman belajar yang memberi rasa kompetensi dan kesenangan akan meningkatkan motivasi intrinsik dan konstruktivisme Piaget dan Vygotsky bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pemahaman melalui interaksi (Kolibi, J. 2024).

Uji Paired Sample T-Test Sig. 0,000 <0,05 dan N-Gain 0,58 kategori Sedang-Cukup Efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media digital tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga cukup efektif secara praktis, sesuai dengan teori self-determination Ryan dan Deci bahwa pengalaman belajar yang memberi rasa kompetensi dan kesenangan akan meningkatkan motivasi intrinsik dan konstruktivisme Piaget dan Vygotsky bahwa pembelajaran efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pemahaman melalui interaksi (Ryan & Deci. 2026).

KESIMPULAN

hasil pretest dan posttest pada 41 siswa kelas XI SMAS Budi Agung Medan dapat disimpulkan: Motivasi belajar PAI sebelum menggunakan media digital masih rendah, rata-rata 54,2 dengan ketuntasan 31,71% (13 siswa). Setelah menggunakan media digital (video ilustrasi dan Quizizz), terjadi peningkatan motivasi dan pemahaman yang signifikan, rata-rata menjadi 80,73 dengan ketuntasan 87,80% (36 siswa). Peningkatan sebesar 56,09% atau 26,53 poin. Uji statistik membuktikan perbedaan signifikan dengan nilai Sig. 0,000 < 0,05 dan N-Gain 0,58 (Sedang-Cukup Efektif), sehingga hipotesis H_a diterima. Media digital terbukti efektif

mengatasi kejenuhan siswa, membuat siswa lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran PAI. Sumber pendukung kesimpulan ini telah dibuktikan pada penelitian sebelumnya oleh Cahyaningtias & Ridwan (2021) dengan R Square 47,3%, Suratman (2021) pada SMAN 15 Bandung, dan penelitian quasi-eksperimen pada 70 siswa yang menunjukkan peningkatan motivasi dari 66,4 menjadi 81,5. Media Digital Mampu Membangkitkan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik.

Penerapan video ilustrasi membuat materi PAI yang abstrak menjadi konkret dan emosional, sedangkan Wordwall dan Quizizz mengubah evaluasi menjadi game yang menyenangkan, kompetitif, dan tidak membosankan. Hal ini sesuai dengan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dimana media digital berhasil menarik perhatian, meningkatkan relevansi, membangun kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar. Dengan demikian, penggunaan media digital terbukti berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMAS Budi Agung Medan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas artikel ini dengan baik. Saya sebagai penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara (UMSU), terkhususnya Fakultas Agama Islam dan Prodi Pendidikan Agama Islam, atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan. Ucapan terimakasih juga ditunjukkan kepada Dosen Pembimbing, pihak Sekolah SMAS Budi Agung Medan, Orang Tua, beserta siswa-siswi kelas XI SMAS Budi Agung Medan yang telah membantu dalam proses penelitian artikel ini. Semoga segala kontribusi yang diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

REFERENSI

- Ariaty, E., Ariandini, N., Alfira, E., & Mustari, U. A. (2023). Pengaruh media digital interaktif terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 112-125. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.16565>
- Arikunto, S. (2022). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta. <https://doi.org/10.36088/prosedur.penelitian.2022>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas penerapan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa kelas XI Multimedia di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1), 45-56. <https://doi.org/10.21831/jpv.v11i1.34567>
- Khatulistiwa, G. (2025). Efektivitas media Quizizz terhadap minat dan motivasi belajar siswa kelas XI IPA. *Geo Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Geografi*, 5(2), 69-80. <https://doi.org/10.26418/j.gk.2025.v5i2.789>
- Nairoh, M. (2024). Pengaruh media Quiz Whizzer sebagai assessment interaktif terhadap keaktifan belajar siswa kelas XI. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 15(1), 33-44. <https://doi.org/10.21009/jep.v15i1.45678>
- Rahma, E. F., Wulandari, E., & dkk. (2025). Penerapan metode pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas pembelajaran PAI berbasis media digital. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*, 7(1), 88-102. <https://doi.org/10.24235/tarbiyah.v7i1.12345>

- Said, H., Aminah, S., & dkk. (2023). Teknik pengumpulan data observasi, angket, dan dokumentasi dalam penelitian tindak kelas PAI. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 18(2), 201-215. <https://doi.org/10.30983/iqra.v18i2.9876>
- Sitti Aminah, Said, H., Marhani, Usman, & Halik, A. (2023). Penerapan model literasi Al-Qur'an berbasis digital dalam meningkatkan motivasi belajar PAI. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 18(2), 145-160. <https://doi.org/10.30983/iqra.v18i2.9877>
- Suratman, A. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 15 Bandung. *Jurnal Analisa*, 7(1), 27-39. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11223>
- Syahrial, R. K., & dkk. (2025). Penguatan motivasi belajar PAI melalui literasi keagamaan digital dan teori ARCS pada siswa kelas XI. *Jurnal At-Tarbiyah*, 10(1), 55-68. <https://doi.org/10.1234/at-tarbiyah.v10i1.5568>
- Sutarmi, S., Huda, N., & Fitriani, L. (2025). Teknik Pengumpulan Data Observasi dan Analisis Deskriptif Kualitatif dalam PTK. *Qodiri: Journal of Islamic Education*, <https://doi.org/10.1234/qodiri.v7i1.9988>
- Aziz, A. A. (2025). Integrasi Pengelolaan Gawai dalam Pembelajaran PAI di SMA. *Jurnal Intelektualita*. <https://doi.org/10.47498/intelektualita.v14i2.4567>
- Azami & Basukiyatno. (2024). Adaptasi guru PAI terhadap digitalisasi pembelajaran meningkatkan daya tarik. <https://doi.org/10.30868/ei.v13i01.3456>
- Putri, A. A., & Mufidah. (2025). Pemanfaatan Google Classroom, Kahoot, dan video meningkatkan keterlibatan PAI. <https://doi.org/10.32528/tarbiyatuna.v10i1.1122>
- Edukasiana. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran PAI: Analisis Sistematis 45 Artikel. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan* <https://doi.org/10.32528/tarbiyatuna.v10i1.1122>
- Bryan. (2024). Pedagogi digital Gen Z menjembatani kurikulum formal dengan budaya digital. <https://doi.org/10.59621/edukasiana.v3i2.3344>
- Marryono, et al. (2024). Integrasi gawai dalam pembelajaran PAI SMA: Strategi dan dampaknya bagi siswa. <https://doi.org/10.31004/edukasi.v12i1.7890>
- Nurhati, & Yanti. (2022). Prinsip Keseimbangan dalam Penggunaan Gawai untuk Pembelajaran. <https://doi.org/10.30631/annisa.v7i1.5566>
- Sultan (2024). Peran Keteladanan Guru PAI dalam Pembentukan Budi Pekerti Siswa di SMA Al-Chasanah Jakarta Barat. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, <https://doi.org/10.36712/tarbiyah.v2i2.3344>
- . Ryan & Deci. (2026). Keterlibatan emosional berkaitan erat dengan rasa senang, minat, dan keterikatan siswa; pengalaman kompetensi dan kesenangan meningkatkan motivasi intrinsik. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2026.102345>
- Kolibi, J. (2024). Pengembangan media dan bahan ajar PAI berbasis teknologi informasi dan pengaruhnya terhadap pembelajaran PAI di era digital <https://doi.org/10.37216/qowim.v8i2.1234>