

Implementasi Media Pembelajaran Teknologi dan Non Teknologi pada Materi PAI di SMAN 1 Ciampel

<https://doi.org/10.53649/symfonia.v5i1.180>

Nabilla Cinatana Gusti Banafsa¹, Nadia Rihadatul Aisy², Nurjannah³,
Olga Navelia⁴, Puti Sahara⁵, Khalid Ramdhani⁶

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: 2210631110154@student.unsika.ac.id¹, 2210631110155@student.unsika.ac.id²,
2210631110163@student.unsika.ac.id³, 2210631110164@student.unsika.ac.id⁴,
2210631110166@student.unsika.ac.id⁵, khalid.ramdhani@fai.unsika.ac.id⁶

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis perbedaan dalam pencapaian siswa antar kelas yang menggunakan kegiatan belajar mengajar berbasis teknologi dan kelas yang menggunakan kegiatan belajar mengajar non teknologi pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri 1 Ciampel. Studi ini menerapkan metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen yang bersifat kuasi (quasi-experimental design). proses pengumpulan data dilaksanakan melalui pre-test dan post- test serta observasi terstruktur. Pelaksanaan analisis data dengan perhitungan rata-rata nilai pre test dan post test serta uji N-Gain untuk mengukur peningkatan pencapaian belajar. Hasil analisis menunjukkan jika kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi mengalami peningkatan rata-rata nilai sebesar 18,77 poin, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media non teknologi hanya meningkat sebesar 9,5 poin. Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi menunjukkan bahwa lebih efektif dalam peningkatan pencapaian belajar siswa dibandingkan dengan media non teknologi. Beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran PAI berbasis teknologi antara lain interaktivitas dan daya tarik media yang digunakan. Media teknologi memberikan visualisasi lebihb unggul, meningkatkan potensi siswa, serta menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik serta tidak monoton. Siswa menjadi tidak pasif, termotivasi, dan mempunyai pengetahuan yang lebih mendalam terkait materi pembelajaran. Analisis ini memperlihatkan bahwa penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai efek yang baik dimana dapat meningkatkan pengetahuan dan capaian belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam, Teknologi Pendidikan.

Abstract

The purpose of this study was to analyze the differences in student achievement between classes that use technology-based teaching and learning activities and classes that use non-technology teaching and learning activities in Islamic Religious Education subjects at SMA Negeri 1 Ciampel. This study applies a quantitative method with a quasi-experimental design. The data collection process was carried out through

pre-test and post-test and structured observation. The implementation of data analysis by calculating the average value of the pre-test and post-test and the N-Gain test to measure the increase in learning achievement. The results of the analysis showed that the experimental class that used technology-based learning media experienced an increase in the average value of 18.77 points, while the control class that used non-technology media only increased by 9.5 points. The application of technology-based learning media shows that it is more effective in increasing student learning achievement compared to non-technology media. Several factors that influence the effectiveness of technology-based Islamic Religious Education learning include the interactivity and attractiveness of the media used. Technology media provides superior visualization, increases student potential, and creates interesting and non-monotonous teaching and learning activities. Students become less passive, motivated, and have deeper knowledge related to learning materials. This analysis shows that the application of technology in teaching and learning activities has a good effect in that it can improve students' knowledge and learning achievements.

Keywords: *Learning Media, Islamic Religious Education, Educational Technology*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Penggunaan perangkat seperti komputer, tablet, dan internet tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan efektivitas dan pengalaman belajar siswa. Khususnya di jenjang SMA, penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar tren, tetapi memang sudah menjadi kebutuhan yang penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan internet dan aplikasi pendidikan modern telah memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di lingkungan sekolah. Melalui integrasi teknologi digital, guru dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, merancang materi ajar yang lebih interaktif, serta memantau perkembangan siswa secara lebih sistematis dan efisien. Seperti platform Quizizz, Kahoot, dan lain sebagainya yang dapat mendukung pembelajaran di kelas.

Namun, masalah yang sering muncul dalam pengimplementasian media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya (Effendi & Wahidy, 2019) yaitu masih banyak guru yang mengadakan cara mengajar dengan cara yang lama, dimana guru merasa bahwa mereka adalah satu satunya sumber belajar bagi siswa. Inilah yang terjadi pada kebanyakan guru di Indonesia. Sumber belajar yang sudah tersedia dan tinggal dimanfaatkan, juga belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Padahal banyak sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat menghambat proses pembelajaran dan dapat menurunkan

minat belajar siswa (Nursafitri dkk., 2021).

Jadi, menurut (Maharani & Meynawati, 2024) Digitalisasi dalam pendidikan merupakan langkah penting untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Implementasi teknologi memungkinkan pendidik mengembangkan sistem pembelajaran yang inovatif, meningkatkan minat belajar siswa, serta memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran di berbagai tempat dan waktu. Oleh karena itu, penerapan teknologi dalam pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak.

Dengan dilakukannya penelitian ini untuk memahami secara mendalam bagaimana implementasi media pembelajaran teknologi dan non-teknologi di kelas SMA berjalan. Dengan memahami fenomena ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas bagi para pendidikan dan pengambil kebijakan dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga akan memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan sesuai kebutuhan siswa di era digital, sehingga dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar secara keseluruhan. Mengingat pentingnya literasi digital dan kreativitas dalam pembelajaran abad ke-21, penelitian ini menjadi sangat relevan untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di tingkat SMA (Maharani & Meynawati, 2024).

KAJIAN TEORI

Hakikat Media Pembelajaran

Segala alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber ke penerima, dalam hal ini dari guru ke siswa, disebut media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mendorong pikiran, perhatian, perasaan, dan kemauan siswa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna. Menurut Mushfiqon dalam (Hasan dkk., 2021), media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pelajaran secara efektif dan efisien. Pendapat ini menunjukkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Sedangkan media pembelajaran, menurut Oemar Hamalik (Arsyad, 2019), adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran di sekolah (Arsyad, 2019). Sebagaimana dikutip dalam (FIRDAUSI, 2022), Rossi dan Breidle

memperluas definisi ini untuk mencakup semua bahan dan alat yang berguna untuk pendidikan, seperti radio, televisi, buku, dan koran. Media dalam arti yang lebih luas dapat didefinisikan sebagai sumber belajar yang mencakup manusia, objek, lingkungan, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan (FIRDAUSI, 2022). Media dapat membantu menyederhanakan materi yang rumit dan mengatasi ketidakjelasan materi yang disampaikan, yang menjadikannya penting dalam proses belajar mengajar.

Klasifikasi Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Media pembelajaran berbasis teknologi menggunakan kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menyampaikan materi pendidikan. Media interaktif (kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan video) seperti Microsoft PowerPoint, Canva, dan Google Classroom; podcast; Augmented Reality (AR); Virtual Reality (VR); aplikasi edukatif seperti simulasi, permainan pendidikan, dan perangkat lunak pembelajaran; dan platform pembelajaran online dan media sosial adalah semua contoh jenis media ini. Quizizz adalah salah satu contoh yang terbukti efektif dalam studi empiris (Jannah dkk., 2023).

Kemampuan merekam dan merekonstruksi peristiwa (sifat fiksatif), mengubah kejadian waktu (sifat manipulatif, seperti timelapse recording), dan mendistribusikan informasi secara luas adalah karakteristik utama media berbasis teknologi. Media ini dikembangkan berdasarkan prinsip psikologis kognitif, seringkali bersifat non-linear, memungkinkan pengguna mengatur ulang informasi sesuai keinginan mereka, dan menyajikan konsep abstrak dengan simbol dan grafik. Selain itu, kualitas media berbasis teknologi ditunjukkan oleh tujuan pembelajaran yang jelas, materi yang sesuai dengan kompetensi, konsep yang benar, alur belajar yang jelas, petunjuk penggunaan yang mudah dipahami, dan kemampuan untuk menarik minat siswa melalui visualisasi dan simulasi interaktif (Cahdriyana & Richardo, 2017).

2. Media Pembelajaran Non Teknologi

Media pembelajaran non-teknologi juga dikenal sebagai media konvensional atau tradisional biasanya tidak membutuhkan bantuan alat proyektor atau perangkat

elektronik kompleks. Jenis media ini termasuk materi cetak seperti buku paket, lembar kerja, dan buku referensi; media grafis seperti gambar, foto, poster, kartun, dan komik; alat peraga dan model fisik seperti alat matematika atau eksperimen; dan papan tulis (Dari & Ulayya, 2025).

Media non-teknologi biasanya memiliki karakteristik linear yang menampilkan visual yang dinamis, tetapi seringkali digunakan dengan cara yang telah ditetapkan oleh perancang. Media ini adalah representasi fisik dari ide-ide nyata atau abstrak. Mereka dapat dibuat menggunakan prinsip-prinsip kognitif dan behaviorisme psikologis. Kemampuan untuk menjelaskan secara langsung konsep tata bahasa atau kosa kata baru, kemudahan penggunaan, dan biaya yang relatif murah adalah keuntungan utamanya. Selain praktis dan mudah dijangkau, media ini dapat mengatasi keterbatasan tempat dan waktu penyampaian materi.

Media non-teknologi, bagaimanapun, memiliki keterbatasan. Misalnya, poster mudah dibuat dan menarik perhatian, tetapi memiliki pesan yang terbatas dan hanya melibatkan penglihatan. Selain itu, mereka sulit untuk menggambarkan konsep secara akurat. Secara umum, media ini terbatas dalam hal visualisasi yang kompleks, dan saat papan dihapus, sulit untuk mempertahankan konten yang sudah ditulis. Media fisik sulit disimpan atau diatur kembali karena memerlukan ruang yang cukup untuk digunakan secara optimal (Hilmi dkk., 2024).

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi di SMA

1. Manfaat

Teknologi digital dapat membantu meningkatkan pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA). Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membuat belajar lebih menarik, signifikan, dan interaktif. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran (Ningsih, 2024). Peningkatan akses ke informasi, pembelajaran yang lebih interaktif, peningkatan keterampilan digital siswa, dan materi yang lebih menarik adalah beberapa manfaat khusus yang ditemukan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital membantu siswa lebih terlibat, dengan 82% pendidik mengatakan hal yang sama. Selain itu, teknologi dapat melampaui batas kelas dan tidak terbatas pada waktu atau status ekonomi siswa, sehingga memberikan

kesempatan belajar bagi semua (Leuwol dkk., 2023).

Platform seperti Quizizz, misalnya, telah terbukti dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran berbasis AI membuat belajar lebih interaktif dan personal, pemahaman siswa tentang konsep dan motivasi belajar meningkat. Aplikasi seperti Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Tantangan dan Hambatan

Meskipun ada banyak keuntungan, penggunaan teknologi digital menghadapi banyak tantangan yang kompleks. Kesenjangan digital adalah masalah utama karena tidak semua siswa memiliki akses yang memadai ke perangkat digital dan internet, terutama bagi siswa yang tinggal di daerah terpencil atau dari keluarga yang berpenghasilan rendah. Kesenjangan ini lebih dari sekadar masalah teknis. Itu juga merupakan prediktor yang kuat untuk ketidaksetaraan dalam kesempatan belajar. Ini dapat memperluas disparitas prestasi antara siswa dari berbagai latar belakang ekonomi dan geografis.

Selain itu, kekurangan pelatihan dan kemampuan guru merupakan hambatan yang signifikan. Dibutuhkan pelatihan terus-menerus untuk memahami alat digital dan pendekatan pembelajaran baru karena banyak guru tidak memiliki pengetahuan dan kemampuan yang cukup untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dalam proses pembelajaran. Banyak lembaga pendidikan dengan anggaran terbatas menghadapi tantangan tambahan karena investasi yang signifikan dalam perangkat keras, perangkat lunak, dan infrastruktur jaringan, serta biaya pemeliharaan dan pembaruan teknologi (Panjaitan & Hafizzah, 2025).

Kebijakan keamanan data yang kuat diperlukan karena masalah keamanan dan privasi data siswa muncul karena penggunaan teknologi digital. Selain itu, tidak hanya guru, siswa, atau orang tua yang tidak mau berubah, tetapi juga konten digital yang tidak selalu relevan atau baik juga menghambat implementasi. Jika terjadi masalah atau kegagalan sistem, ketergantungan berlebihan pada teknologi dapat menjadi masalah. Ini juga dapat mengurangi interaksi langsung dan pengembangan keterampilan sosial siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kinerja media pembelajaran berbasis teknologi sangat bergantung pada desain instruksional yang tepat dan kualitas konten digital yang disajikan, bukan hanya ketersediaan teknologi itu sendiri (Ningsih, 2024).

Implementasi Media Pembelajaran Non Teknologi

1. Manfaat

Media pembelajaran tradisional, atau non-teknologi, masih sangat penting dalam proses pendidikan sekolah. Media ini dapat meningkatkan proses belajar siswa dan secara langsung meningkatkan hasil belajar mereka. Media non-teknologi sangat bermanfaat karena memberikan dasar yang konkret untuk berpikir, yang mengurangi verbalisme dalam pembelajaran. Media ini juga memiliki potensi untuk meningkatkan perhatian siswa, memberikan pengalaman nyata yang berharga, dan menumbuhkan pola pikir yang konsisten dan berkelanjutan (Mujinem, 2018).

Penggunaan media konvensional juga dapat membantu mengatasi keterbatasan sumber pembelajaran di institusi pendidikan yang mungkin tidak memiliki akses yang memadai ke teknologi canggih. Media ini membantu membuat materi pelajaran dan tujuan belajar terkait. Media non-teknologi juga dapat menarik perhatian dan ketertarikan siswa serta memudahkan komunikasi antara penyampai dan penerima karena seringkali mudah diakses dan konkret. Akibatnya, mereka tetap relevan, terutama di lingkungan dengan keterbatasan sumber daya teknologi (Wibowo, 2017).

2. Tantangan dan Hambatan

Siswa dapat menjadi pasif dan pelajaran menjadi membosankan jika pengajaran terlalu bergantung pada pendekatan ceramah yang dominan yang menggunakan media non-teknologi. Salah satu kelemahannya adalah tidak fleksibel, dan ada kemungkinan bahwa siswa tidak akan mengembangkan kreativitas mereka jika media tidak digunakan dengan baik dalam strategi pembelajaran yang lebih aktif. Selain itu, jika media yang digunakan tidak dapat memberikan detail yang cukup, informasi yang terlalu luas juga dapat menjadi tidak relevan untuk kegiatan belajar mengajar (Susanto, 2019).

Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar peserta didik merupakan sebuah prestasi yang dapat dicapai oleh siswa secara akademik dengan mengerjakan ujian atau tugas, aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, yang dapat mendukung perolehan nilai. Dalam sudut pandang akademis, keberhasilan pendidikan memang tidak ditentukan oleh nilai saja, tetapi keberhasilan dalam bidang kognitif didapat melalui hasil belajar siswa yang dilihat

melalui ujian atau tugas. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru sangat dibutuhkan dalam kompetensinya dan peran orang tua juga dapat membantu meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran, metode guru menjadi salah satu hal yang mempengaruhi keterliatan siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta dapat membangun motivasi siswa yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa (Dakhi, 2020).

Untuk mengukur hasil belajar siswa, salah satu system yang digunakan adalah dengan menggunakan Pre-test dan Post-test. Tes awal atau Pre-test digunakan sebelum penyampaian materi pelajaran diberikan dengan tujuan menilai sejauh mana materi atau bahan yang akan diberikan dipahami dan dikuasai oleh siswa. Materi tes yang diberikan juga harus berkaitan dengan materi yang akan diberikan. Sementara, Post-test adalah tes yang dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran, setelah penyampaian materi diberikan, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa paham dengan materi yang sudah diajarkan. Materi antara Pre-test dan Post-test harus sama, karena tes yang dilakukan adalah untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sebelum materi diberikan dan sesudah materi diberikan (Magdalena dkk., 2021).

Materi Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Adab Menggunakan Media Sosial

Dalam penelitian ini, materi yang diajarkan adalah Bab 8 dalam Buku Ajar, yang berjudul Adab Menggunakan Media Sosial. Bahan materi yang diberikan saat proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut.

1. Pengertian Adab Menggunakan Media Sosial

Adab, yang berasal dari kata "adab" secara bahasa, mengacu pada adat istiadat, dan menunjukkan kebiasaan, etiket, dan cara berperilaku yang ditiru dari orang-orang yang dianggap sebagai contoh. Adab juga didefinisikan sebagai aturan dan kebiasaan praktis yang mengandung nilai yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut penjelasan tersebut, adab menggunakan media sosial mengacu pada sikap dan perilaku yang harus diambil saat berinteraksi dengan orang lain di media sosial.

2. Dasar Naqli: QS. Al-Hujurat/49:6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنْ جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَنْ تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْحَبُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ

Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena ketidaktahuan(-mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu.

Dalam ayat ini, dijelaskan bahwa kepada orang-orang yang beriman, jika harus meneliti kebenaran dari suatu berita yang dibawa oleh seseorang, agar nantinya tidak menimbulkan kecerobohan yang akan disesali karena ketidaktelitian yang dimiliki. Dari ayat ini maka dapat dipahami bahwasanya saat menerima informasi, termasuk informasi dari media sosial, maka harus dipastikan terlebih dahulu dari kebenaran informasi yang diterima.

3. Adab Menggunakan Media Sosial
 - a) Harus memiliki niat yang baik
 - b) Memilih teman yang Baik
 - c) Meneliti apakah informasi yang diterima benar
 - d) Menyampaikan data tanpa menggunakan rekayasa atau manipulasi
 - e) Mengajak kepada kebaikan
 - f) Memberikan informasi atau komentar dengan cara yang baik
 - g) Menghindari menggunakan bahasa yang menyinggung, menyakiti, atau menghina orang lain saat menggunakan media sosial
 - h) Bersikap bijak
 - i) Dapat mengambil hikmah (kebaikan).
4. Penerapan Karakter dalam Adab Bermedia Sosial
 - a) Saling menghormati dan menghargai satu sama lain
 - b) Hindari mencari kesalahan orang lain, ghibah, dan berburuk sangka
 - c) Menggunakan media sosial dengan cara yang sehat dengan mengupload status atau informasi ke grup yang bermanfaat bagi anggota
 - d) Saling menghormati jika ada perbedaan pendapat dalam interaksi di media sosial.

- e) Tidak menyebarkan informasi palsu dan membenci
5. Hikmah Adab
- a) Menjauh dari berita palsu
 - b) Menjaga kepercayaan orang lain dapat terhindar dari berita
 - c) Membuat orang lain merasa nyaman berbicara di media sosial
 - d) Menjalin hubungan yang baik dengan sesama
 - e) Menjauh dari tindakan diskriminatif, terutama yang berkaitan dengan SARA (Rahman & Nugroho, 2021).

METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa antara dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen (Abraham & Supriyati, 2022). Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Ciampel pada bulan Mei 2025, dengan subjek penelitian yaitu:

1. Kelas XI IPS 3 menjadi kelas kontrol, yang diajar menggunakan metode pembelajaran tradisional tanpa bantuan teknologi.
2. Kelas XI IPA 3 menjadi kelas eksperimen, yang diajar menggunakan media teknologi Power Point dan kuis interaktif.

Efektivitas penggunaan media teknologi dalam kegiatan belajar mengajar terhadap peningkatan hasil belajar siswa adalah objek dari penelitian ini. Penggunaan tes hasil belajar (pre-test dan post-test) untuk mengukur pencapaian kemampuan siswa, dan observasi terstruktur dengan pengamatan sistematis terhadap variabel tertentu dengan menggunakan instrumen seperti daftar periksa untuk mengumpulkan data merupakan teknik pengumpulan data (Creswell, 2014) dalam (Jailani, 2023).

Analisis data dilakukan dengan menjumlahkan nilai rata-rata pre-test dan post-test, dan perbedaan keduanya menggunakan perhitungan N-Gain, dilanjutkan dengan uji perbandingan untuk melihat efektivitas perlakuan baik kelas kontrol maupun eksperimen. N-Gain atau “normalized gain” merupakan kerangka kerja yang bermanfaat dalam penelitian di bidang pendidikan karena menunjukkan peningkatan yang telah dinormalisasi (Sukarelawan dkk, 2024) dalam (Gustati dkk., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identitas Sekolah

SMA Negeri 1 Ciampel adalah salah satu sekolah menengah atas yang berada di daerah Kabupaten Karawang, tepatnya di Kecamatan Ciampel, Kelurahan Kutapohaci. Sekolah ini sudah mendapatkan akreditasi A dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah. Saat ini, kepala sekolah SMA Negeri 1 Ciampel adalah Ibu Hj. Dida Siti Sa'adah. SMA Negeri 1 Ciampel memiliki 45 buah ruang kelas, 3 perpustakaan, laboratorium, lapangan, dan toilet. SMA Negeri 1 Ciampel ini beroperasi sejak tahun 2007. Kurikulum yang digunakan oleh sekolah ini adalah SMA 2013 MIPA dengan waktu belajar sehari penuh/5 hari.

B. Hasil Tes Kelas Kontrol (Non Teknologi)

Kelas Kontrol yaitu kelas dengan penerapan metode pembelajaran tradisional atau tanpa menggunakan teknologi. Kelas Kontrol dilakukan pada Kelas 11 IPS 3. Pada Kelas Kontrol (Tanpa Teknologi), metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode ceramah dengan media pembelajaran tradisional berupa papan tulis dan spidol. Berdasarkan observasi yang dilakukan, berikut adalah tabel hasil pembelajaran dalam Kelas Kontrol yang didapat melalui Pre-test dan Post-test berjumlah 20 soal.

Pre-test dan Post-test yang dilakukan dalam kelas ini menggunakan media kertas soal secara tertulis, di mana siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan secara manual.

No	Nama	Pre-test	Post-test	Nilai N-Gain
1	Aialian	85	90	0,333333
2	Amelia Agustin	90	95	0,5
3	Aura Meilani	85	90	0,333333
4	Aysah	85	95	0,666667
5	Idham Khalid	100	100	N/A
6	Indriana	60	70	0,25
7	Jihan Sapira	75	95	0,8
8	Karmila	85	90	0,333333
9	Linda Rahmawan	80	90	0,5
10	M. Denis Pratama	75	95	0,8

11	M.Rizki Alfiani	80	85	0,25
12	Pajar	50	70	0,4
13	Pazri	55	70	0,333333
14	Pirmah Sah	80	85	0,25
15	Radianto	65	70	0,142857
16	Rangga Santunio	75	85	0,4
17	Rasim	70	80	0,333333
18	Regi Ramdan Akbar	55	60	0,111111
19	Reza Ilmansyah	70	80	0,333333
20	Rifki Maulana	60	80	0,5
21	Rika Rindiani	60	75	0,375
22	Rini Nurhaeni	90	95	0,5
23	Saepul Aziz	55	60	0,111111
24	Santi.S	85	90	0,333333
25	Siti Fadilah	80	85	0,25
26	Siti Maspuah	75	80	0,2
27	Sobian Rondhutunah	90	95	0,5
28	Wahyu Nugraha	60	70	0,25
29	Yuliyanti	60	85	0,625
30	Zakiyyatu. K	85	95	0,666667
Rata-rata		74	83,5	0,392474

C. Hasil Tes Kelas Eksperimen (Menggunakan Teknologi)

Kelas Eksperimen yaitu kelas dengan penerapan metode pembelajaran berbasis teknologi. Kelas Eksperimen dilakukan pada Kelas 11 IPA 3. Pada Kelas Eksperimen, metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode dan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan laptop dan Power Point. Berdasarkan observasi yang dilakukan, berikut adalah tabel hasil pembelajaran dalam Kelas Eksperimen yang didapat melalui Pre-test dan Post-test berjumlah 20 soal.

Pre-test dan Post-test yang dilakukan dalam kelas ini menggunakan website Quizziz yang diakses oleh peserta didik menggunakan handphone masing-masing.

No	Nama	Pre test	Post Test	Nilai N-Gain
1	Aji Permana	64	100	1
2	Allifia Azzahwa	84	100	1
3	Amelia Putri	92	96	0,5
4	Angga Supriatna	68	100	1
5	Aura Intan Lestari	96	100	1
6	Caswati Wulandari	96	100	1
7	Daviana Damayanti	80	92	0,6
8	Dirga Herlambang	80	100	1
9	Ela Diana	80	100	1
10	Heni Anggraeni	72	100	1
11	Hilda Karora	44	92	0,857143
12	Iwan Suhwandi	80	96	0,8
13	Lestari Apriyani	88	100	1
14	Meilany Ekasari Anwar	88	100	1
15	Mulyani	80	100	1
16	Nadila Syafira	76	100	1
17	Nasya Diva Ramadhani	92	100	1
18	Nasywaa Najjah	76	100	1
19	Nazwa Cantika Putri	92	100	1
20	Putri Almira	76	100	1
21	Raden Rainheart Nur Azi Destiatno	62	100	1
22	Rahma Tsania	92	96	0,5
23	Rendy Bagus Pamungkas	84	100	1
24	Resti Windiyanti	84	100	1
25	Reva Nurhidayat	88	100	1
26	Selvia Zaliani	72	100	1
27	Shepia Reyhani Putri Maulana	80	100	1

28	Sherina Lisdian	96	100	1
29	Siti Hani Tsaniatulfadhila	80	100	1
30	Suhesti Luri Pertiwi	84	100	1
31	Suliatiani	60	100	1
32	Tiara Widya Poetri Karunisya	84	100	1
33	Yasmin Qya Fatimah	85	98	0,866667
34	Yumna Zulfa Salsabila	77	100	1
35	Hanan Andriyani	78	97	0,863636
Rata-rata		80,28571429	99,05714286	0,942498

D. Selisih Hasil Pre-test dan Post-test pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang didapat dari Pre-test dan Post-test yang dilakukan, berikut adalah selisih dari masing-masing data tersebut.

1. Rata-rata Kelas Kontrol

Dari total 30 peserta didik yang melakukan pre-test, rata-rata nilai yang didapat sebelum proses pembelajaran dimulai adalah 74. Kemudian, rata-rata nilai yang didapat setelah materi diberikan (Post-test) adalah 83.50. Dalam hal ini, rata-rata selisih nilai pada Pre-test dan Post-test dalam kelas control yang tidak menggunakan teknologi adalah mengalami peningkatan sebanyak 9.5 poin. Berdasarkan perbandingan hasil antara pre- test dan post-test yang dilakukan, maka rata-rata nilai N-Gain yang didapat pada Kelas Kontrol adalah sebesar 0.39.

2. Rata-rata Kelas Eksperimen

Dari total 35 peserta didik yang melakukan pre-test, rata-rata nilai yang didapat sebelum proses pembelajaran dimulai adalah 80.29 dengan rata-rata nilai post-test setelah materi disampaikan adalah 99.06. Dalam hal ini, setelah pembelajaran dengan adanya bantuan teknologi, rata-rata siswa meningkat sebesar 18.77 poin. Berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan, maka rata-rata nilai N-Gain yang didapat adalah sebesar 0.94.

3. Selisih nilai Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil perhitungan rata-rata yang dilakukan, diketahui bahwa Kelas Eksperimen yang menggunakan teknologi mengalami peningkatan nilai sebesar

18.77 poin, sedangkan Kelas Kontrol yang tidak menggunakan teknologi hanya meningkat sebesar 9.5 poin. Dengan demikian, selisih peningkatan antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen adalah sebesar 9.27 poin. Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan bantuan teknologi memberikan dampak peningkatan hasil belajar yang lebih besar dibandingkan dengan pembelajaran tanpa teknologi.

4. Hasil Analisis dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test yang dilakukan, siswa pada Kelas Eksperimen menunjukkan peningkatan nilai yang lebih signifikan dibandingkan siswa pada Kelas Kontrol. Jika dilihat dari persentase kenaikan nilai, Kelas Kontrol mengalami peningkatan sebesar kurang lebih 12.84%, sedangkan Kelas Eksperimen mengalami peningkatan nilai sebesar kurang lebih 23.38%, yang mana persentase pada Kelas Eksperimen hampir dua kali lipat lebih besar dibanding dengan Kelas Kontrol.

Hasil perhitungan dengan menggunakan N-Gain pada Kelas Kontrol menunjukkan bahwa 0.39 termasuk dalam kategori sedang (0.3—0.7). Dalam hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada Kelas Kontrol memiliki efektivitas yang cukup meski belum maksimal. Sementara, hasil menggunakan N-Gain pada Kelas Eksperimen menunjukkan nilai 0.94 yang masuk dalam kategori tinggi (lebih dari 0.7). Dalam hal ini, menunjukkan bahwa Kelas Eksperimen dalam proses pembelajarannya sangat efektif untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan yang signifikan di Kelas Eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu siswa untuk paham materi pelajaran karena lebih memvisualisasikan, lebih interaktif, dan lebih menarik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Sebaliknya, metode ceramah yang hanya bersifat satu arah kurang melibatkan siswa untuk aktif dan berdampak kurang maksimal terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.

Selain itu, antusiasme siswa terhadap penggunaan teknologi juga menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran di Kelas Eksperimen. Siswa

tampak lebih focus dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Namun, keberhasilan tersebut juga didukung oleh kesiapan guru dalam mengelola teknologi serta ketersediaan fasilitas yang memadai.

Maka dari itu, pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berpotensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karenanya, guru harus mempertimbangkan penerapan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi dan pendekatan yang lebih interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan Pembahasan merupakan bagian terpenting dari keseluruhan isi artikel ilmiah. Tujuan pembahasan adalah : menjawab masalah penelitian, menafsirkan temuan-temuan, mengintegrasikan temuan dari penelitian ke dalam kumpulan pengetahuan yang telah ada, menyusun teori baru atau memodifikasi teori yang sudah ada dan dapat dibuat dalam bentuk numerik (Times New Roman, 12, normal dan 1 ½ spasi).

SIMPULAN

Hasil dari penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Ciampel, ditemukan bahwa ditemukan perbedaan yang mencolok antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang memanfaatkan media berbasis teknologi dan kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media non teknologi. Kelas eksperimen yang kegiatan belajar mengajar nya menggunakan bantuan teknologi seperti PowerPoint dan aplikasi Quizizz terdapat peningkatan rata-rata nilai dengan jumlah 18,77 poin dari pre-test ke post-test dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.94 yang masuk dalam kategori tinggi dalam peningkatan pembelajaran. Sementara itu, kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran tradisional tanpa teknologi hanya mengalami peningkatan nilai antara kedua kelas mencapai 9.27 poin dengan rata-rata nilai N-Gain sebesar 0.39 yang masuk dalam kategori sedang, yang memperlihatkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan media teknologi lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman serta pencapaian belajar siswa. Pencapaian hasil belajar yang signifikan di kelas eksperimen tidak hanya disebabkan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga karena interaktivitas dan daya tarik media yang digunakan. Media teknologi memberikan visualisasi yang lebih baik, memfasilitasi siswa untuk lebih berfokus, serta

menimbulkan suasana belajar yang nyaman, kondusif dan tidak monoton. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mempunyai pengetahuan yang lebih baik terkait materi. Kesimpulan dari analisis diatas menyebutkan bahwa implementasi media pembelajaran berbasis teknologi mempunyai potensi yang tinggi untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Namun, implementasi teknologi harus didukung oleh kesiapan guru, fasilitas yang memadai dan keterampilan dalam menggunakan media secara efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran . Rajawali Pers*.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa SMP. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(2).
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468.
- Dari, S. W., & Ulayya, S. (2025). EVALUASI PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN DIGITAL DAN KONVENSIONAL: STRATEGI MENINGKATKAN PRESTASI SISWA DALAM PENDIDIKAN KONTEMPORER. *Proceeding International Seminar of Islamic Studies*, 2224–2233.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- FIRDAUSI, I. R. (2022). Efektivitas Media Canva terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Iklan Kelas V MI Nurul Ihsan Boyolali Tahun Pelajaran 2022/2023. *Semarang: UIN Walisongo Semarang*.
- Gustati, G., Sriyunianti, F., & Rissi, D. M. (2025). The N-Gain Sebagai Alat Ukur Pemahaman Mahasiswa Pada Akuntansi Keuangan Lanjutan 1. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Dharma Andalas*, 27(1), 11–24.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hilmi, H., Zuhra, S. F., & Hikmah, M. (2024). ANALISIS EFEKTIVITAS BERBAGAI JENIS MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENGAJARAN BAHASA ARAB. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 11146–11156.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Jannah, M., Arifrabhani, L. M., & Aziz, A. (2023). Pengembangan Media dan

- Teknologi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 1(4), 156–168.
- Leuwol, F. S., Basiran, B., Solehuddin, M., Vanchapo, A. R., Sartipa, D., & Munisah, E. (2023). Efektivitas metode pembelajaran berbasis teknologi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa di sekolah. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(3), 988–999.
- Magdalena, I., Annisa, M. N., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04. *Nusantara*, 3(2), 150–165.
- Maharani, D., & Meynawati, L. (2024). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89–98.
- Mujinem, M. (2018). Optimalisasi Penggunaan Papan Tulis Sebagai Media Pembelajaran Efektif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–10.
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *Journal EduTech*, 1(1), 1–8.
- Nursafitri, S., Huda, M. F., & Solina, A. (2021). Problematika dalam penerapan media pembelajaran yang berlaku di SD MI. *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 1, 793–808.
- Panjaitan, H., & Hafizzah, F. (2025). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SDIT Mutiara Ilmu Kuala. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), 328–343.
- Rahman, Abd., & Nugroho, H. (2021). *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Susanto, A. (2019). Efektivitas Media Poster dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 45–56.
- Wibowo, A. (2017). Peranan Lembar Kerja Siswa (LKS) dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 23(1), 1–12.

LAMPIRAN

A. Instrumen Tes dan Kunci Jawaban

1. Media sosial dapat menjadi sarana untuk menyebarkan informasi. Namun dalam Islam, informasi yang disebarkan harus
 - a. Viral
 - b. Cepat
 - c. Benar dan bermanfaat**
 - d. Populer
2. Prinsip tabayyun dalam Islam mengajarkan kita untuk
 - a. Menyebarkan informasi secepatnya
 - b. Mencari keuntungan dari berita
 - c. Memverifikasi kebenaran informasi**

- d. Menyampaikan opini pribadi
3. Salah satu bentuk akhlak mulia dalam menggunakan media sosial adalah
 - a. Memposting hal-hal sensasional
 - b. Menyindir orang lain secara halus
 - c. Menyebarkan inspirasi dan motivasi**
 - d. Mempublikasikan privasi orang lain
4. Ayat Al-Qur'an yang sering dikaitkan dengan prinsip berhati-hati dalam menerima berita adalah
 - a. QS. Al-Baqarah: 183
 - b. QS. Al-Hujurat: 6**
 - c. QS. An-Nisa: 59
 - d. QS. Al-Maidah: 3
5. Akhlak terpuji saat menanggapi komentar negatif di media sosial adalah
 - a. Membalas dengan emosi
 - b. Menyerang balik
 - c. Memblokir tanpa alasan
 - d. Menanggapi dengan bijak atau mengabaikannya**
6. Dalam pandangan Islam, penggunaan media sosial yang produktif dan beradab mencerminkan
 - a. Penerapan etika bermasyarakat yang fleksibel
 - b. Kepatuhan terhadap norma-norma
 - c. Dominasi informasi dalam era global
 - d. Aktualisasi akhlak karimah dalam ruang digital**
7. Etika Islami dalam menggunakan media sosial bertujuan untuk
 - a. Menaikkan popularitas
 - b. Menghindari cyber crime
 - c. Menjaga martabat diri dan orang lain**
 - d. Memperoleh penghasilan dari internet
8. Perilaku menyebarkan aib seseorang di media sosial termasuk
 - a. Hiburan
 - b. Ghibah**
 - c. Dakwah
 - d. Edukasi
9. Dalam konteks bermedia sosial, ghibah berarti
 - a. Bercanda dengan teman
 - b. Memuji seseorang secara berlebihan
 - c. Membicarakan keburukan orang lain meskipun benar**
 - d. Menulis status lucu
10. Menggunakan media sosial untuk menyebarkan hoaks bertentangan dengan nilai Islam karena
 - a. Bisa membuat kita viral
 - b. Memperkaya diri sendiri
 - c. Bisa merugikan dan menyesatkan orang lain**
 - d. Bisa menghibur banyak orang
11. Hukum menyebarkan informasi yang belum jelas kebenarannya adalah
 - a. Mubah

- b. Makruh
 - c. Haram**
 - d. Sunnah
12. Jika seseorang menyebarkan berita bohong (hoaks) yang merugikan orang lain di media sosial, maka ia telah melanggar prinsip
- a. Muamalah dalam jual beli
 - b. Hak asasi manusia secara konstitusional
 - c. Tanggung jawab sosial sebagai warga digital
 - d. Hablun min an-nas dalam ajaran Islam**
13. Tujuan utama dari menjaga adab di media sosial menurut Islam adalah
- a. Menciptakan tren
 - b. Meraih banyak followers
 - c. Menjaga keharmonisan dan kebaikan Bersama**
 - d. Memperlihatkan kecerdasan
14. Bila menerima informasi dari sumber yang tidak jelas, maka langkah pertama adalah
- a. Menyebarkannya ke grup
 - b. Membiarkannya
 - c. Mengecek sumber dan kebenarannya**
 - d. Mengomentari dengan pendapat sendiri
15. Dampak negatif dari tidak menjaga adab di media sosial antara lain
- a. Menjadi terkenal
 - b. Memicu konflik dan perpecahan**
 - c. Mendapat dukungan public
 - d. Menambah wawasan
16. Dalam QS. Al-Hujurat: 6, Allah memperingatkan agar kita tidak mudah percaya kepada berita yang dibawa oleh orang fasik. Konteks ayat ini sangat relevan digunakan untuk menilai informasi di media sosial karena
- a. Media sosial bebas digunakan oleh siapa saja tanpa sensor
 - b. Informasi di media sosial cepat menyebar dan sering tidak diverifikasi**
 - c. Semua pengguna media sosial dianggap fasik
 - d. Media sosial hanya digunakan oleh kalangan tertentu
17. Perilaku menghindari menyebarkan konten fitnah merupakan bentuk
- a. Ketakutan
 - b. Kehati-hatian (wara')**
 - c. Kepengecutan
 - d. Rasa bersalah
18. Adab Islami menganjurkan kita untuk menggunakan media sosial sebagai
- a. Ladang pamer gaya hidup
 - b. Tempat curhat
 - c. Sarana menyebarkan kebaikan**
 - d. Tempat mengkritik pemerintah
19. Contoh konkret adab menggunakan media sosial yang baik adalah
- a. Memposting semua kegiatan pribadi
 - b. Menanggapi semua isu yang viral

- c. **Menyebarkan info yang sudah jelas sumbernya**
 - d. Membuat status ambigu agar menarik
20. Dalam Islam, menggunakan media sosial dengan cara yang merugikan orang lain termasuk
- a. **Bertentangan dengan nilai akhlak mulia**
 - b. Tidak masalah jika mendapat dukungan
 - c. Diperbolehkan jika tidak disengaja
 - d. Biasa saja dalam era digital

DOKUMENTASI

A. Kelas Kontrol



B. Kelas Eksperimen

