



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERINTEGRASI STEAM UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V DI SDN 200106 PADANGSIDIMPUAN

Herawati^{1*}, Erawadi², Hamka³

^{1*,2,3} Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

*Email: herawati.myway123@gmail.com, erawadi@uinsyahada.ac.id, hamka@uinsyahada.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.4803>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya materi zakat, infak, sedekah, dan hadiah, yang disebabkan oleh pembelajaran konvensional dan kurangnya penggunaan media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM pada pembelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian dilaksanakan di SDN 200106 Padangsidempuan dengan subjek uji coba sebanyak 20 siswa kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ZISHA dinyatakan sangat layak dengan hasil validasi ahli media sebesar 95%, ahli bahasa 95%, dan ahli materi berada pada kategori sangat valid. Uji praktikalitas menunjukkan media termasuk kategori sangat praktis dengan persentase 90% berdasarkan penilaian guru dan 89% berdasarkan respon siswa. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan, ditandai dengan peningkatan rata-rata skor dari 36,6 pada pretest menjadi 53,4 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 16,8 poin. Nilai N-Gain sebesar 0,72 berada pada kategori peningkatan tinggi. Hasil uji Wilcoxon *Signed Rank Test* menunjukkan nilai $p < 0,001$, yang menandakan bahwa peningkatan tersebut signifikan secara statistik. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, STEAM, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, spiritualitas, dan kepribadian peserta didik. Dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual, tetapi juga membentuk manusia yang beriman, berakhlak mulia, dan mampu mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan. Oleh karena itu, konsep pendidikan dalam Islam bersumber dari wahyu Allah Swt. yang mengintegrasikan aspek keimanan, keilmuan, dan amal.

Sejalan dengan itu, Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah menjelaskan bahwa penyebutan kata *qalam* dalam ayat tersebut menunjukkan pentingnya sarana atau alat dalam proses penyampaian ilmu pengetahuan. Pena menjadi simbol peradaban manusia karena melalui tulisan ilmu dapat dipelihara, dikembangkan, dan disampaikan kepada orang lain. Dengan demikian, ayat ini tidak hanya menegaskan pentingnya ilmu, tetapi juga menegaskan pentingnya media atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa penggunaan sarana atau media dalam proses pembelajaran memiliki dasar konseptual dalam ajaran Islam. Jika pada masa awal peradaban



Islam media pembelajaran diwujudkan melalui pena dan tulisan, maka dalam perkembangan pendidikan modern media tersebut berkembang menjadi berbagai bentuk yang lebih variatif, seperti media visual, audio, maupun media pembelajaran interaktif yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Lebih lanjut, Islam juga memberikan penghargaan yang tinggi terhadap orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah Swt. dalam Surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.”

Menurut penjelasan dalam Tafsir Ibn Katsir, ayat ini menunjukkan bahwa Allah meninggikan derajat orang-orang yang beriman karena ketaatan mereka kepada-Nya, dan lebih tinggi lagi derajat orang-orang yang memiliki ilmu karena ilmu tersebut menjadikan mereka lebih memahami kebenaran serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan.

Penjelasan serupa juga dikemukakan dalam Tafsir Al-Misbah karya M. Quraish Shihab yang menyatakan bahwa ayat ini menjadi dorongan bagi manusia untuk terus menuntut ilmu karena ilmu merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas diri dan memberikan manfaat bagi orang lain.

Ayat tersebut mengindikasikan bahwa Allah menganugerahkan derajat yang tinggi kepada orang-orang yang beriman dan memiliki ilmu, yang pencapaiannya tentu memerlukan minat dan motivasi belajar yang kuat. Oleh karena itu, minat belajar dalam perspektif Islam bukan hanya merupakan aspek psikologis semata, tetapi juga bagian dari upaya mengamalkan nilai-nilai keimanan melalui proses pencarian ilmu. Dengan demikian, minat belajar perlu dikembangkan melalui pendekatan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Nilai-nilai ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen inti dalam sistem pendidikan dasar yang berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan nilai spiritual peserta didik sejak dini. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PAI di tingkat Sekolah Dasar masih menghadapi sejumlah tantangan serius, terutama terkait dengan rendahnya minat belajar siswa. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat menghambat proses internalisasi nilai-nilai agama yang esensial bagi pembentukan karakter dan moral siswa. Jika masalah ini terus dibiarkan tanpa intervensi yang tepat, maka akan timbul implikasi yang signifikan terhadap kualitas pendidikan agama dan pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi proses pembelajaran di kelas V SDN 200106 Padangsidempuan, ditemukan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), masih didominasi oleh metode ceramah konvensional dan belum melibatkan pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Aktivitas pembelajaran cenderung bersifat satu arah tanpa keterlibatan siswa dalam kegiatan praktik, eksploratif, atau berbasis proyek. Kondisi ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa, yang tampak dari sikap pasif, mengantuk saat belajar, kurang antusias, serta cepat merasa jenuh terhadap materi yang disampaikan.

Temuan ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru PAI dan beberapa siswa kelas V SDN 200106 Padangsidempuan. Guru mengakui perlunya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus mengaitkan materi keagamaan dengan kehidupan nyata. Tanggapan siswa juga menunjukkan preferensi terhadap pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan, seperti melalui penggunaan video, kuis, prakarya, atau eksperimen sederhana. Hasil ini mengindikasikan bahwa integrasi unsur-unsur STEAM dalam media pembelajaran PAI sangat diperlukan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan data absensi siswa, rendahnya minat belajar juga tercermin dari tingkat kehadiran yang kurang pada saat pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Terdapat sejumlah siswa yang tidak hadir tanpa keterangan pada jam pelajaran PAI, yang mengindikasikan kurangnya ketertarikan mereka



terhadap mata pelajaran tersebut. Data ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu mendorong keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara optimal.

Namun, dalam praktiknya, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi di mata pelajaran PAI masih sangat terbatas, khususnya di tingkat sekolah dasar. Belum banyak media pembelajaran yang dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan STEAM secara khusus untuk materi-materi keislaman. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi abstrak seperti zakat, infak, sedekah, dan hadiah (ZISHA), yang sebenarnya memiliki potensi besar untuk ditanamkan secara kontekstual dan aplikatif.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah sebelumnya, penelitian ini merancang solusi inovatif berupa pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) yang difokuskan pada materi zakat, infak, sedekah dan hadiah untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Materi ini penting dalam Pendidikan Agama Islam (PAI) karena menanamkan empati dan kepedulian sosial sejak dini, namun sering disampaikan secara verbalistik dan kurang menarik, sehingga diperlukan media yang mengaitkan konsep dengan pengalaman konkret siswa.

Media ini dikembangkan dalam bentuk multimedia interaktif menggunakan Canva, yang dapat diakses melalui perangkat komputer atau *smartphone*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* untuk menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan efektif. Validitas diukur melalui penilaian ahli, sedangkan efektivitas dinilai dari peningkatan minat belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu membahas tentang solusi ini. Di antaranya adalah penelitian oleh Irfan Saninur Azis, dkk menemukan bahwa Media pembelajaran Robokids yang berbasis STEAM Media pembelajaran berbasis STEAM, seperti robokid, telah terbukti meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, dan penelitian yang dilakukan oleh Dwianti dan Amin Harahap menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa setelah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis STEAM dan aplikasi edukatif berpotensi efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa

Namun, belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM untuk Pendidikan agama islam kelas V Sekolah Dasar khususnya di SDN 200106, sehingga studi ini diharapkan dapat mengisi *gap* tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi zakat, infak, sedekah, dan hadiah (ZISHA) untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDN 200106 Padangsidempuan. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V, guru Pendidikan Agama Islam, serta validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kebutuhan siswa, serta permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran PAI. Angket digunakan untuk mengukur validitas, praktikalitas, dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian.

Pada tahap analysis (analisis), peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih menggunakan metode ceramah konvensional dengan media yang terbatas sehingga siswa kurang aktif dan memiliki minat belajar yang rendah. Tahap design (desain) dilakukan dengan merancang media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang mengintegrasikan pendekatan



STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics). Media dirancang memuat materi ZISHA, video pembelajaran, aktivitas interaktif, kuis, ilustrasi visual, dan evaluasi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap development (pengembangan) dilakukan dengan membuat produk media pembelajaran interaktif sesuai rancangan yang telah disusun. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media dari aspek isi, tampilan, dan kebahasaan. Hasil validasi dianalisis menggunakan persentase untuk menentukan kategori kelayakan media. Setelah dinyatakan valid, media diuji coba secara terbatas pada siswa kelas V SDN 200106 Padangsidempuan. Tahap implementation (implementasi) dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran PAI materi ZISHA. Pada tahap ini dilakukan pengukuran minat belajar siswa melalui pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media.

Tahap evaluation (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui tingkat praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Praktikalitas media dianalisis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa, sedangkan efektivitas media dianalisis melalui peningkatan hasil pretest dan posttest minat belajar siswa menggunakan uji N-Gain dan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Selain itu, reliabilitas instrumen minat belajar diuji menggunakan Cronbach's Alpha. Dengan demikian, metode penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Validasi

a) Ahli Materi

Tabel 1. Jumlah Skor Penilaian Media oleh Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor
1	Materi sesuai dengan kompetensi PAI kelas V Kurikulum Merdeka	4
2	Tujuan pembelajaran selaras dengan isi media	3
3	Konsep zakat, infak, sedekah, dan hadiah sesuai dengan ajaran Islam	4
4	Istilah dan makna keagamaan disajikan secara tepat dan tidak menimbulkan kekeliruan	3
5	Aktivitas STEAM sesuai dan mendukung pemahaman materi PAI	4
6	Integrasi unsur STEAM mendukung nilai-nilai keislaman	4
7	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa	4
8	Materi membentuk karakter islami (empati, berbagi, tanggung jawab)	3
9	Kedalaman materi sesuai tingkat perkembangan siswa kelas V SD	4
10	Materi bermakna dan mendukung pemahaman, bukan hafalan semata	4
JUMLAH		37

Selain memberikan penilaian kuantitatif, ahli materi juga menyampaikan satu saran perbaikan utama terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Saran tersebut adalah penambahan tabel perbedaan zakat, infak, sedekah, dan hadiah pada bagian materi dalam video pembelajaran.

Saran ini diberikan dengan pertimbangan bahwa meskipun konsep ZISHA telah disampaikan secara naratif dan kontekstual, penyajian dalam bentuk tabel perbandingan dinilai dapat membantu siswa memahami perbedaan karakteristik masing-masing konsep secara lebih jelas dan sistematis.



Tabel perbedaan tersebut diharapkan memudahkan siswa dalam membedakan aspek pengertian, hukum, ketentuan, dan contoh penerapan zakat, infak, sedekah, dan hadiah.

b) Validasi Ahli Media

Tabel 2. Jumlah Skor Penilaian Media oleh Ahli Media

No	Butir Penilaian	Skor
1	Media menarik dan sesuai karakteristik siswa SD	4
2	Layout tertata rapi dan mudah dipahami	4
3	Navigasi mudah digunakan dan tidak membingungkan	3
4	Media bersifat interaktif dan mendorong keterlibatan siswa	4
5	Warna, ikon, dan ilustrasi sesuai tema Islami dan menyenangkan	4
6	Suara jelas, tidak pecah, volume seimbang, dan sesuai konteks pembelajaran	4
7	Media dapat digunakan dengan perangkat sederhana	3
8	Desain mendukung penyampaian materi	4
9	Ukuran teks dan elemen visual sesuai kemampuan baca siswa	4
10	Media memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan	4
JUMLAH		38

Selain memberikan penilaian kuantitatif, ahli media juga memberikan saran dan masukan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Secara umum, ahli media menyatakan bahwa media sudah sangat baik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran perbaikan yang diberikan adalah agar tidak terdapat bagian media yang kosong, khususnya pada bagian awal materi pada tampilan *kotak hadiah*, sehingga seluruh elemen media tampil utuh dan konsisten sejak awal penyajian.

c) Validasi Ahli

Tabel 3. Jumlah Skor Penilaian Media oleh Ahli Bahasa

No	Butir Penilaian	Skor
1	Kalimat mudah dipahami dan tidak berbelit-belit	4
2	Bahasa langsung dan jelas mengarahkan aktivitas siswa	4
3	Kata-kata dan struktur kalimat sesuai tingkat berpikir siswa kelas V	4
4	Bahasa menghindari istilah teknis atau abstrak yang membingungkan	3
5	Istilah keagamaan dan umum digunakan secara konsisten	4
6	Tidak terjadi campur kode bahasa yang membingungkan siswa	4
7	Bahasa santun, positif, dan mencerminkan nilai-nilai keislaman	4
8	Tidak ada unsur kekerasan verbal, celaan, atau konotasi negatif	4
9	Bahasa mampu menggugah rasa ingin tahu dan semangat siswa	4
10	Kalimat dan ajakan bersifat memotivasi siswa	3
JUMLAH		38

Meskipun media dinilai sangat layak dari aspek kebahasaan, ahli bahasa memberikan beberapa saran penyempurnaan. Adapun saran yang diberikan yaitu:

- Menyesuaikan penulisan teks dalam media dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD); dan
- Memperbaiki penggunaan tanda garis miring (/), karena garis miring seharusnya digunakan untuk menyatakan dua unsur yang memiliki kemiripan makna atau menunjukkan pilihan, sehingga perlu digunakan secara tepat dan konsisten.

Saran tersebut bersifat perbaikan minor dan tidak berkaitan dengan substansi materi, melainkan bertujuan meningkatkan ketepatan dan kerapian bahasa dalam pembelajaran.



2) Reliabilitas Instrumen Minat Belajar

Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$. Kriteria ini mengacu pada pendapat Nunnally dan Bernstein yang menyatakan bahwa nilai reliabilitas sebesar 0,70 atau lebih menunjukkan konsistensi internal yang dapat diterima. Hasil uji reliabilitas instrumen minat belajar siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Minat Belajar Siswa

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.882	15

Tabel 5. Ringkasan Pemrosesan Data Uji Reliabilitas Instrumen Minat Belajar Siswa

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,882 dengan jumlah item sebanyak 15, yang lebih besar dari batas reliabilitas minimum yang ditetapkan, yaitu 0,70. Nilai tersebut berada pada kategori reliabilitas tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik. Berdasarkan *Case Processing Summary*, seluruh data responden sebanyak 30 siswa dapat dianalisis tanpa adanya data yang dikeluarkan. Dengan demikian, instrumen angket minat belajar dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

3) Uji Coba Terbatas Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, media pembelajaran dinilai mudah digunakan dan dapat dioperasikan secara mandiri. Siswa menyatakan bahwa tampilan media jelas, navigasi mudah dipahami, serta petunjuk penggunaan membantu mereka dalam mengikuti alur pembelajaran. Tidak ditemukan kendala teknis yang berarti selama penggunaan media.

Dari aspek tampilan dan penyajian materi, siswa menilai media menarik dan menyenangkan. Materi ZISHA disajikan secara jelas sehingga membantu siswa memahami perbedaan zakat, infak, sedekah, dan hadiah. Aktivitas interaktif dinilai sesuai dengan kemampuan siswa dan mendukung keterlibatan aktif selama pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru PAI menunjukkan bahwa media pembelajaran praktis digunakan dalam pembelajaran di kelas. Guru menilai media sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dioperasikan, serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Guru juga menyatakan bahwa media tidak memerlukan perbaikan yang signifikan dan layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas V.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas kelompok kecil, media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM pada materi ZISHA dinyatakan memiliki keterpakaian dan kelayakan yang baik. Tidak ditemukan kendala substansial yang memerlukan revisi besar terhadap isi maupun tampilan media.

Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan siap ditetapkan sebagai produk final dan digunakan dalam pembelajaran PAI kelas V sesuai dengan tujuan pengembangan yang telah ditetapkan.

a) Hasil Praktikalitas Media oleh Guru

Berdasarkan hasil pengisian angket praktikalitas oleh guru PAI, media memperoleh skor total sebesar 36 dari skor maksimal 40. Perhitungan skor persentase praktikalitas dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor Persentase} = \left(\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor maksimal}} \right) \times 100\%$$

$$\text{Skor Persentase} = \left(\frac{36}{40} \right) \times 100\% = 90\%$$



Hasil penilaian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM berkategori sangat praktis dengan persentase praktikalitas guru sebesar 90%. Dalam wawancara, guru menyatakan media mudah digunakan tanpa instalasi tambahan, memiliki alur yang jelas, dan sesuai dengan pembelajaran PAI kelas V, serta membantu menjelaskan materi ZISHA yang sulit dipahami secara lisan. Media dinilai menarik, relevan dengan tujuan pembelajaran, dan mendukung keterlibatan serta kemandirian siswa.

b) Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran oleh Siswa

Berdasarkan hasil pengolahan data angket praktikalitas, diperoleh jumlah skor keseluruhan sebesar 712 dari skor maksimal 800. Skor maksimal tersebut diperoleh dari hasil perkalian jumlah pernyataan, skor tertinggi, dan jumlah responden ($10 \times 4 \times 20$). Selanjutnya, skor yang diperoleh dikonversikan ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus persentase praktikalitas.

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa persentase praktikalitas media pembelajaran sebesar 89%. Mengacu pada interpretasi praktikalitas media, persentase tersebut berada pada rentang $\geq 80\%$, sehingga media pembelajaran interaktif yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Respon yang diberikan menunjukkan bahwa media mudah dioperasikan, memiliki tampilan yang menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang nyaman dan menyenangkan. Siswa menyatakan bahwa petunjuk penggunaan media jelas, materi mudah dipahami, dan media dapat digunakan secara mandiri tanpa kesulitan berarti. Respon positif tersebut menunjukkan bahwa media mampu mendukung aktivitas belajar siswa secara efektif.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif membuat pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu siswa menyatakan bahwa "belajar jadi tidak membosankan karena ada video dan aktivitas".

Secara keseluruhan, hasil penilaian kepraktisan dan respon pengguna menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif STEAM memiliki tingkat keterpakaian yang tinggi dan diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Temuan ini memperkuat bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran PAI kelas V dan siap diterapkan dalam konteks pembelajaran yang lebih luas.

c) Posttest minat belajar siswa

Berdasarkan hasil pengisian angket posttest oleh siswa, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 1068. Skor maksimal posttest ditentukan dengan mengalikan jumlah pernyataan, skor tertinggi, dan jumlah responden, sehingga diperoleh skor maksimal sebagai berikut:

Skor maksimal = $15 \times 4 \times 20 = 1200$

Selanjutnya, rata-rata minat belajar siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X}_{Post} = \frac{\sum X_{post}}{N}$$

$$\bar{X}_{Post} = \frac{1068}{20} = 53,4$$

Rekapitulasi hasil posttest minat belajar siswa secara lengkap disajikan pada tabel berikut:

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, Rata-rata skor posttest sebesar 53,4, menunjukkan adanya peningkatan minat belajar yang sangat signifikan setelah penggunaan media pembelajaran interaktif STEAM terintegrasi.

Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran interaktif STEAM terintegrasi, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pembelajaran, merasa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar, serta lebih aktif dalam memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran interaktif.

d) Peningkatan Minat Belajar Siswa

Peningkatan minat belajar siswa dianalisis dengan membandingkan hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata skor pretest adalah 36,6, sedangkan rata-rata skor posttest adalah 53,4. Dengan demikian, diperoleh selisih skor sebagai berikut:



$$\Delta X^- = X^-_{\text{post}} - X^-_{\text{pre}}$$

$$53,4 - 36,6 = 16,8$$

Peningkatan sebesar 16,8 poin menunjukkan perubahan yang nyata pada minat belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya minat, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

4) Uji *N-Gain* (*Normalized Gain*)

Uji *N-Gain* dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM. Perhitungan *N-Gain* dilakukan menggunakan rumus:

$$g = \frac{\bar{X}_{\text{post}} - \bar{X}_{\text{pre}}}{X_{\text{maks}} - \bar{X}_{\text{pre}}}$$

Dengan keterangan:

- $\bar{X}_{\text{pre}} = 36,6$
- $\bar{X}_{\text{post}} = 53,4$
- $X_{\text{maks}} = 60$

Substitusi nilai ke dalam rumus:

$$g = \frac{53,4 - 36,6}{60 - 36,6}$$

$$g = \frac{16,8}{23,4} = 0,72$$

Berdasarkan hasil perhitungan *N-Gain* diatas, nilai *N-Gain* sebesar 0,72 berada pada rentang Nilai *N-Gain* 0,71–1,00 sehingga termasuk dalam kategori peningkatan tinggi .

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ZISHA memberikan peningkatan minat belajar siswa yang signifikan dan berada pada kategori tinggi.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM pada materi zakat, infak, sedekah, dan hadiah (ZISHA) dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas sehingga siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, dirancang media pembelajaran berbasis Canva yang mengintegrasikan pendekatan STEAM melalui aktivitas kontekstual seperti pengamatan, simulasi berbagi, perhitungan sederhana, dan unsur seni visual agar pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Media yang dikembangkan memuat materi, video, aktivitas interaktif, dan evaluasi yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase 92,5% dari ahli materi, 95% dari ahli bahasa, dan 95% dari ahli media. Selain valid, media juga dinilai sangat praktis berdasarkan penilaian guru sebesar 90% dan siswa sebesar 89%. Hasil efektivitas menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, ditunjukkan dari rata-rata skor pretest 36,6 menjadi 53,4 pada posttest dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,72 kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM efektif meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu terkait efektivitas pendekatan STEAM, namun memiliki kebaruan karena diterapkan pada materi Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada jumlah subjek, waktu penelitian yang terbatas, dan belum mengkaji seluruh aspek hasil belajar secara mendalam.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi zakat, infak, sedekah, dan hadiah untuk siswa kelas V di SDN 200106 Padangsidimpuan, dapat disimpulkan



sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM dilaksanakan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran ZISHA dikembangkan berdasarkan kebutuhan pembelajaran PAI, dirancang berbasis Canva dengan integrasi unsur STEAM secara kontekstual, kemudian diuji coba dan dievaluasi secara sistematis. Proses pengembangan tersebut menunjukkan bahwa media dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan.
2. Validitas media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM berada pada kategori sangat valid. Hasil validasi menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,5%, ahli media sebesar 95%, dan ahli bahasa sebesar 95%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kebahasaan, sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Praktikalitas penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM berada pada kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa penilaian guru terhadap media memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan respon siswa memperoleh persentase sebesar 89%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan dapat mendukung proses pembelajaran PAI secara efektif di kelas.
4. Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa. Rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 36,6 pada pretest menjadi 53,4 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 16,8 poin. Nilai *N-Gain* sebesar 0,72 berada pada kategori peningkatan tinggi, serta hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai $p < 0,001$, yang menandakan bahwa peningkatan minat belajar siswa signifikan secara statistik.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi STEAM pada materi zakat, infak, sedekah, dan hadiah valid, sangat praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 200106 Padangsidempuan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Sodiki, and Iqbal Noor. "Penerapan Teknologi Augmented Reality (AR) Dalam Pembelajaran Agama Islam." *Jurnal Masharif Al-Syariah: Jurnal Ekonomi Dan Perbankan Syariah* 9, no. 204 (2024): 1851–62. <https://www.doi.org/10.30651/jms.v9i3.22684>.
- Aniiyah, Nur. "Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Al-Ulum* 13, no. 1 (2013): 25–38.
- Arman, and Muh Jalil Kamal. "Penerapan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 10, no. 3 (2024). <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/4170/2764>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. 19th ed. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Aryfien, Wahyu Noor, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Matsuri Matsuri. "Media Pembelajaran Interaktif Untuk Hasil Belajar Yang Lebih Baik Di Sekolah Dasar: Tinjauan Pustaka Sistematis." *Mimbar Sekolah Dasar* 12, no. 1 (2025): 132–47. <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v12i1.82323>.
- Audiana, Mia, and Rusnilawati Rusnilawati. "Pendekatan STEAM Dengan Model Inquiry Learning Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1466–73. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7423>.
- blog.tp.ac.id. "Tabel Nilai Kritis R Pearson ($p = 0,05$)." *Yumpu.Com*, 2014, 4–5. <https://www.yumpu.com/xx/document/view/17139094/tabel-nilai-kritis-r-pearson-p-005->.
- Cresswel, John W. *RESEARCH DESIGN Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, Dan Campuran*. Edited by Achmad Fawaid and Rianayati Kusmni Pancasari. 4th ed. PUSTAKA PELAJAR, 2024.



- Daradjat, Z., Dkk. . . *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- Desrita. "Penggunaan Media Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI Pada Siswa Kelas VI SDN NO. 119/II Pedukun." *Journal Of Indonesian Professional Teacher : JIPT* 1, no. 2 (2025): 173–85. <https://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id/ojp/index.php/jipt/article/view/2882>.
- Elmi, Hafiz, Dedy Irfan, Wakhinuddin Simatupang, and Mukhlidi Muskhir. "Efektivitas Mobile Learning Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)* 9, no. 1 (2023): 20. <https://doi.org/10.24036/jtev.v9i1.121670>.
- Erwin, Vini Ariani, and Yarmis. "Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 3, no. 2 (2019). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>.
- Guyotte, Kelly W, Nicki W Sochacka, Tracie E Costantino, Joachim Walther, Nadia N Kellam, Kelly W Guyotte, Nicki W Sochacka, Tracie E Costantino, and Joachim Walther. "Steam as Social Practice: Cultivating Creativity in Transdisciplinary Spaces." *Art Education* 3125, no. February (2017): 11–19. <https://doi.org/10.1080/00043125.2014.11519293>.
- Hakim, Lukman. "Integrated Learning Dalam Perspektif Pendidikan Islam." *AT-TURAS: Jurnal Studi Keislaman* 4, no. 2 (2018): 227–55. <https://doi.org/10.33650/at-turas.v4i2.334>.
- Hamdani, Muhammad Syakir, Debbi Pane, and Hamka. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas Viii C Siswa Mtsn 2 Padang Lawas." *Jurnal Pendidikan* 1 (2023): 12–21. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/Educationist/article/view/11335>.
- Herawati. "Hasil Observasi Pembelajaran Kelas V SDN 200106 Padangsidimpuan," 2025.
- . "Hasil Wawancara Dengan Guru PAI SDN 200106 Padangsidimpuan," 2025.
- Hidayat, Ahmad. *Pendidikan Generasi Alpha, Tantangan Masa Depan Guru Indonesia*. 1st ed. Yogyakarta: Jejak Pustaka, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zNtGEAAQBAJ>.
- Hussey, Ian, Taym Alsalti, Frank Bosco, Malte Elson, and Ruben Arslan. "An Aberrant Abundance of Cronbach ' s Alpha Values at . 70." *APS Association for Psychological Science*, 2025. <https://doi.org/10.1177/25152459241287123>.
- Irfan Saninur Azis, Muniroh Munawar, and Sukamto. "Implementasi Media Pembelajaran Robokids Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023): 1300–1310. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6094>.
- Imaduddin Abu al-Fida' Ismail bin Umar bin Katsir al-Qurasyi ad-Damasyqi, *Tafsir Ibnu Katsir (Lubaabut Tafsir Min Ibnu Katsir)*, Jilid 8, ed. Ghoffar Abdul, M.E.M., Abdurrahim Mu'thi, dan Abu Ihsan Al-Atsari (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2004), <https://zeckry.net/wp-content/uploads/2023/05/Tafsir-Ibnu-Katsir-Jilid-8-658.pdf>
- Katsir, Ibnu. *Tafsir Ibnu Katsir (Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim)*, Jilid 3. Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1998.
- . *Tafsir Ibnu Katsir (Tafsir Al-Qur'an Al-'Azhim)*. 7th ed. (Beirut: Dar al-Kutub al-'Ilmiyyah, 1998.
- Kemendikbudristek BSKAP. "Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti." *BSKAP Kemendikbudristek RI*, 2022, 17–21. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/capaian-pembelajaran#filter-cp>.
- "KOSP SDN 200106 BAGUS(2)," n.d.
- Kozulin, Alex, Boris Gindis, Vladimir S. Ageyev, and Suzanne M. Miller. "Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context." *Vygotsky's Educational Theory in Cultural Context*, no. September 2019 (2003): 1–478. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511840975>.
- Krapp, Andreas. "An Educational-Psychological Conceptualisation of Interest." *International Journal for Educational and Vocational Guidance* 7, no. 1 (2007): 5–21. <https://doi.org/10.1007/s10775-007-9113-9>.
- Lu, Amy Shirong. "Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital



- Age.” *Journal of Children and Media* 7, no. 2 (2013): 277–80. <https://doi.org/10.1080/17482798.2012.724596>.
- Mayer, Richard E. “Cognitive Theory of Multimedia Learning.” In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 43–71. Cambridge: Cambridge University Press, 2021. <https://doi.org/https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.004>.
- Mayer, Richard E., Mohamed Ally, Mohammed Samaka, Loay Ismail, John Impagliazzo, D I Kelas, X S M A Negeri, et al. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students].” Edited by Sofia Yustiani Suryandari. *Jurnal Basicedu*, Seri pustaka teknologi pendidikan, 1, no. 1 (2021): 5313–27. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7423>.
- Mukkaromah, Lailatul, and Melly Amalia Vardia. “Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SMP NU Al-Fudloli.” *Psikodinamika - Jurnal Literasi Psikologi* 1, no. 2 (2021): 117–24. <https://doi.org/10.36636/psikodinamika.v1i2.733>.
- Muliawati, Selvi, Ahmad Syachrurroji, and Siti Rokmanah. “Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Dunia Pendidikan* 2, no. 2 (2020): 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v4i1.1465>.
- Retnawati, Her. “Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian.” Yogyakarta: Parama Publishing, 2016. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=brRoEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=retnawati+analisis+kuantitatif&ots=t_fCd3f9I-&sig=MELhBs-A1KA0ftZrwZPxXS-qieA&redir_esc=y#v=onepage&q=retnawati analisis kuantitatif&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=brRoEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=retnawati+analisis+kuantitatif&ots=t_fCd3f9I-&sig=MELhBs-A1KA0ftZrwZPxXS-qieA&redir_esc=y#v=onepage&q=retnawati%20analisis%20kuantitatif&f=false).
- Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge: Harvard University Press, 1978.
- Yakman, G. “STEAM Education: An Overview of Creating a Model of STEAM in the Classroom.” *Journal of Research in Education* 3, no. 21 (2008). https://www.researchgate.net/publication/327351326_STEAM_Education_an_overview_of_creating_a_model_of_integrative_education.