E-ISSN: 3031-8629
P-ISSN: 3032-3258

Halaman 3141-3163
Volume 3 Nomor 4 Tahun 2026

Pengembangan Media Poster Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Pembelajaran PAI di SDIT Fatahillah Kota Palopo

Rahma Yanti[1], Taqwa[2], M. Zuljalal Al Hamdany[3]

[1,2,3]Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo
e-mail: 2202010102@uinpalopo.ac.id, taqwa@uinpalopo.ac.id, muhammadzuljalal@uinpalopo.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tingkat kevaliditas media, (2) mengetahui tingkat kepraktisan media, (3) mengetahui bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik (4) mengetahui tingkat keefektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam fase B SDIT Fatahillah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research & development) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik fase B (kelas IV) SDIT Fatahillah dengan jumlah peserta didik 10 orang. Adapun Teknik pengumpulan datanya menggunakan, observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media poster ini memiliki tingkat validitas yang tinggi, hal ini terlihat dari uji validitas oleh ahli media 77,78% dengan kategori valid, ahli materi

91,6%, ahli bahasa 82,14% yang keduanya masuk dalam kategori sangat valid. (2) Hasil penelitian ini juga menunjukan tingkat praktikalitas dengan kategori sangat praktis, hal ini terlihat dari uji praktikalitas guru sebesar 94,44% dan peserta didik sebesar 87,5% yang dimana keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. (3) pengembangan media poster menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, dari skor 66,25% kategori sedang menjadi skor sebesar 89,5% kategori sangat tinggi. (4) pengembangan media poster juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan skor pretest 57,00 dan posttest 89,50, kemudian nilai n-gain 0,77 yang berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, media poster interaktif berbasis teknologi efektif dalam penerapannya dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Media poster interaktif, berbasis teknologi, minat dan hasil belajar.*

Abstract

This study aimed to (1) determine the validity level of the media, (2) determine the practicality level of the media, (3) determine the improvement in students' learning interest, and (4) determine the effectiveness of the media in improving students' learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI) learning for Phase B at SDIT Fatahillah. This study employed a research and development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this study were 10 Phase B (fourth-grade) students at SDIT Fatahillah. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed that: (1) the developed poster media had a high level of validity, as indicated by the validation results from the media expert of 77.78%, categorized as valid; the material expert of 91.6%, and the language expert of 82.14%, both categorized as very valid; (2) the media

demonstrated a very high level of practicality, as indicated by the practicality scores of 94.44% from the teacher and 87.5% from the students, both categorized as very practical; (3) the development of the poster media increased students' learning interest, from 66.25% in the moderate category to 89.5% in the very high category; and (4) the poster media also improved students' learning outcomes, as indicated by an increase in the mean score from 57.00 on the pretest to 89.50 on the posttest, with an N-gain score of 0.77, which was categorized as high. Therefore, the technology-based interactive poster media was effective for use in the learning process.

Keywords : *Interactive poster media, technology-based media, learning interest, learning outcomes.*

LATAR BELAKANG

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu materi yang diajarkan di sekolah memiliki fungsi yang sangat penting dalam membentuk peserta didik yang kuat, baik dari sisi etika maupun dari sisi ilmu pengetahuan dan teknologi termasuk pada jenjang sekolah dasar. Untuk membentuk karakter tersebut, setidaknya pendekatan pendidikan Islam perlu memenuhi lima kriteria yaitu: pelestarian nilai-nilai, perhatian terhadap kebutuhan sosial, fokus pada dunia kerja, perhatian terhadap peserta didik, dan pandangan ke arah perkembangan masa depan (Budi Santoso, 2023).

Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional, PAI memiliki tujuan untuk menanamkan nilai-nilai keislaman sejak dini mulai dari membangun keimanan dan ketakwaan peserta didik, karena itu peserta didik perlu memperluas pemahaman mereka tentang Islam. Melalui pembelajaran PAI, peserta didik tidak hanya diharapkan memahami ajaran Islam secara kognitif, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan akhirnya adalah

untuk menciptakan generasi baru yang patriotik, bermoral, taat beragama, dan bertaqwa. Dalam QS. An-Nahl Allah SWT berfirman: 16/125

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِۖ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ

Terjemahnya:

"Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk"

Tafsir Al-Misbah karya Quraish Shihab beliau menafsirkan ayat tersebut merujuk tentang penjelasan dari kata hikmah, mauidzah dan jadal/mujadalah. Dalam kitabnya, beliau menjelaskan wahyu yang diberikan kepada Nabi Muhammad saw yang diperintahkan untuk mengikuti Nabi Ibrahim a.s. sebagaimana dijelaskan dalam ayat sebelumnya. Kini, semua manusia juga diperintahkan untuk mematuhi ajaran-ajaran bapak para-Nabi dan utusan tauhid (Siti Zahraini, dan Bob Andrian, 2023).

Pembelajaran PAI tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai Islam yang memerlukan metode pembelajaran inovatif, interaktif, dan kontekstual (Abdul Rahim Karim, 2020). Kurangnya variasi serta kreativitas dalam proses pembelajaran dapat berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, bahkan menghambat tercapainya tujuan utama PAI yakni membentuk peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, dan berperilaku sesuai dengan ajaran Islam.

Minat untuk belajar memiliki peranan yang sangat krusial bagi pelajar, karena dengan adanya minat yang kuat, peserta didik secara sadar menjadi lebih terlibat. Selanjutnya, keinginan peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran akan muncul dari dalam diri (Febryana Indah Faradila and Siska Pratiwi, 2024). Keterlibatan peserta didik dalam proses belajar sangat penting, karena dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan menghasilkan hasil yang memuaskan.

Minat belajar memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, semangat belajar siswa cenderung meningkat, sehingga dapat berdampak positif pada hasil belajar mereka (Hernita Pasongli et al, 2025). Minat dalam kegiatan belajar mengajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik. Peserta didik dengan minat belajar yang besar cenderung memperoleh prestasi yang baik dalam belajar (Wan Nurul Atikah and Rafika Muspita Sari, 2024).

Hasil belajar merupakan capaian peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan menjadi indikator keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Isna Rahmawati et al., 2024). Selain itu, hasil belajar juga dapat dipahami sebagai ungkapan yang jelas yang tercermin dalam tindakan dan penampilan yang ditunjukkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diinginkan (Harefa, 2023). Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai wujud dari keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Segala sesuatu yang telah dipelajari, diterapkan, dan dikuasai oleh individu sebagai dampak dari pengalaman belajarnya masuk dalam kategori hasil pembelajaran (Nurazizah, 2024). Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran, serta memberikan umpan balik bagi guru dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya (Mubarok et al., 2024). Dengan adanya hal ini, peserta didik akan lebih antusias dalam belajar karena adanya media pembelajaran yang juga meningkatkan minat atau motivasi untuk belajar.

Memasuki era globalisasi abad ke-21, dunia menghadapi berbagai perubahan mendasar yang berlangsung cepat di berbagai bidang kehidupan, terutama di bidang teknologi dan informasi (Hasriadi, 2020). Perkembangan teknologi yang pesat menuntut guru untuk terus berinovasi dalam menyampaikan materi ajar. Metode ceramah semata kini dianggap kurang efektif karena tidak mampu sepenuhnya menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Pendidik perlu mengemas

pembelajaran secara menarik dan interaktif agar peserta didik tetap fokus dan termotivasi.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran kini menjadi tren yang terus berkembang di dunia pendidikan, termasuk dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI) (Ali & Erihadiana, 2021). Seiring dengan kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi, penerapan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar telah menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan mutu serta efektivitas pembelajaran. Penelitian ini menitikberatkan pada analisis pengaruh penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI terhadap peningkatan kualitas pendidikan terutama pada tingkat sekolah dasar (Rasidin et al., 2024).

Berhasilnya suatu pembelajaran terletak pada salah satu faktor yaitu misalnya pada alat yang digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran, dimana seringkali pendidik menggunakan media yang menurut peserta didik itu membosankan sehingga proses pembelajaran akan kurang menarik, kurang diminati peserta didik, tidak fokus, bermain dan ribut (La Fua & Yusuf, 2022). Permasalahan itulah yang membuat tujuan pembelajaran tidak akan berjalan lancar. Seharusnya pendidik lebih menentukan media yang dipakai dalam proses belajar lebih berbeda dan memilih media yang membuat siswa tertarik dan tidak jenuh dalam belajar.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan proses belajar menjadi lebih efisien dan terarah, serta membantu pendidik dalam mengukur perkembangan peserta didik secara lebih objektif (Hasriadi et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dapat meningkatkan motivasi, semangat, dan hasil belajar peserta didik serta merangsang pola pikir peserta didik menjadi inovatif, kreatif, dan mampu memahami pesan yang disampaikan oleh pendidik (Tawakal et al., 2024).

Pendidikan di era modern menuntut adopsi inovasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti meningkatkan prestasi belajar, membuat siswa lebih aktif, serta meningkatkan pemahaman konsep dibandingkan pembelajaran konvensional

(Hasnawiyah & Maslena, 2024). Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep dan informasi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi dalam proses pembelajaran, baik melalui cara pendidik mengajar maupun melalui pengembangan sumber belajar yang lebih menarik. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, seperti poster interaktif berbasis teknologi. Media poster interaktif berbasis teknologi dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Teknologi yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada pemanfaatan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung penggunaan media. Perangkat keras yang digunakan berupa laptop, telepon genggam, dan LCD/proyektor, sedangkan perangkat lunak yang digunakan berupa Canva dan CapCut sebagai aplikasi untuk membuat dan menyajikan media. Selain itu, media dilengkapi dengan QR Code yang digunakan untuk mengakses video pembelajaran dan kuis, sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi melalui tampilan poster, tetapi juga dapat berinteraksi dengan media selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran poster sendiri merupakan bentuk visual sederhana yang berfungsi menarik perhatian siswa agar materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat (Siregar & Nurjannah, 2022). Penggunaan media poster dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV, ditemukan bahwa beberapa peserta didik masih kurang fokus dan terlibat dalam pembelajaran PAI. Hal tersebut terlihat ketika guru keluar kelas, beberapa peserta didik ikut keluar, bahkan terdapat peserta didik yang makan di luar kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik PAI, kondisi tersebut dipengaruhi oleh keterbatasan bahan ajar yang hanya menggunakan buku saja, bahkan buku

untuk PAI pun hanya satu untuk pegangan pendidik saja, sehingga peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan pendidik. Pembelajaran pun cenderung berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah. Kondisi ini perlu diperhatikan karena dapat memengaruhi minat dan hasil belajar PAI peserta didik fase B yang masih belum maksimal.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa media poster yang digunakan pendidik masih bersifat sederhana dan belum memanfaatkan teknologi digital. Hasil wawancara terhadap salah satu pendidik matematika yang menyatakan bahwa ketika ia pernah menggunakan media teknologi berupa proyektor untuk menampilkan kuis, peserta didik menjadi jauh lebih antusias dan fokus. Hal tersebut menunjukkan bahwa media berbasis teknologi lebih mampu menarik minat belajar peserta didik.

Pengembangan poster interaktif dalam pembelajaran PAI peserta didik fase B menjadi sangat diperlukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media poster interaktif merupakan bentuk poster elektronik yang dirancang dengan tampilan grafis menarik dan berfungsi menyampaikan pesan atau informasi secara visual (Rajagukguk, 2022). Media ini bisa menyajikan informasi secara visual, baik sebagai alat peringatan, pengumuman, instruksi, maupun daya tarik (Firmansyah et al., 2024).

Poster yang dirancang dengan baik, dengan penggunaan warna dan gambar yang menarik, dapat membantu peserta didik dalam mengingat ide-ide yang ditampilkan secara visual yang diajarkan dan memudahkan cara berpikir mereka tentang materi pelajaran, sehingga mereka dapat lebih tertarik untuk mempelajari pelajaran tersebut. Media poster juga tahan karena tidak dicetak di atas kertas atau banner, melainkan ditampilkan melalui perangkat elektronik seperti laptop, handphone, atau proyektor, sehingga lebih praktis dan tahan lama. Dengan demikian, pengembangan poster interaktif diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta menumbuhkan minat dan hasil belajar di era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran poster interaktif pada pembelajaran PAI peserta didik fase B di SDIT Fatahillah sebagai upaya meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan media poster interaktif yang dikembangkan melalui penilaian pendidik, Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, serta mendorong pendidik untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami..

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (research & development) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik fase B (kelas IV) SDIT Fatahillah dengan jumlah peserta didik 10 orang. Adapun Teknik pengumpulan datanya menggunakan, observasi, wawancara, angket, dan tes. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa media poster interaktif berbasis teknologi pada materi hadis tentang menjaga hubungan baik dengan sesama untuk peserta didik Fase B kelas IV SDIT Fatahillah.

Hasil Analisis

Tahap analisis meliputi analisis kurikulum dan kebutuhan. Berdasarkan analisis kurikulum, pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Fatahillah menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi yang dikembangkan adalah hadis tentang menjaga hubungan baik dengan sesama dengan tujuan agar peserta didik mampu membaca

dan memahami hadis serta menerapkan perilaku saling menghormati, menyayangi, dan tolong-menolong dalam kehidupan sehari-hari.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan pendidik dan angket kepada 10 peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik lebih antusias ketika pembelajaran menggunakan media, khususnya gambar dan video. Sekolah juga memiliki *smart board*, meskipun belum digunakan dalam setiap pembelajaran. Hasil angket kebutuhan peserta didik memperoleh skor 344 dari skor maksimum 400 atau sebesar 86%, yang menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, bervariasi, dan berbasis teknologi.

Hasil Perancangan dan Pengembangan

Media dirancang menggunakan Canva untuk membuat poster dan CapCut untuk mengembangkan video pembelajaran. Poster menggunakan warna dan ilustrasi yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Media dilengkapi QR Code yang dapat dipindai untuk mengakses video pembelajaran dan kuis. Video berdurasi 1 menit 35 detik dan memuat penjelasan materi hadis serta evaluasi sederhana.

Hasil Validasi

Validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 77,78% dari ahli media dengan kategori valid, 91,6% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, dan 82,14% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator, terutama pada *background*, ilustrasi, tata letak, penyajian materi, penggunaan bahasa, dan kelengkapan informasi.

Penggunaan media yang memadukan teks, gambar, dan video sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia yang dapat membantu peserta didik memperoleh informasi melalui berbagai bentuk representasi (Lailli et al., 2026). Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Sari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa media poster

berbasis QR Code layak digunakan dan dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa. Dengan demikian, integrasi QR Code pada poster memberikan nilai tambah karena memungkinkan peserta didik mengakses materi audiovisual secara langsung.

Hasil Praktikalitas

Uji praktikalitas dilakukan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil penilaian pendidik memperoleh persentase 94,44%, sedangkan respons peserta didik memperoleh 87,5%, keduanya berada pada kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, materi mudah dipahami, dan media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran.

Tingginya praktikalitas menunjukkan bahwa media dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran. Faradayanti dan Agung (2020) menjelaskan bahwa kepraktisan media dapat dilihat dari kemudahan penggunaan dan kemampuan media dalam menunjang proses pembelajaran. Perbedaan penilaian antara pendidik dan peserta didik dapat disebabkan oleh pengalaman penggunaan media yang berbeda serta kendala teknis saat pemindaian QR Code.

Peningkatan Minat Belajar

Hasil angket menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media memperoleh persentase 66,25% dengan kategori sedang. Setelah menggunakan media poster interaktif, persentase meningkat menjadi 89,5% dengan kategori sangat tinggi. Dengan demikian, terjadi peningkatan minat belajar sebesar 23,25 poin persentase.

Indikator perasaan senang dan ketertarikan memperoleh persentase tertinggi, yaitu 91,25%, sedangkan perhatian dan keterlibatan memperoleh 88,3%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media poster interaktif mampu menarik perhatian dan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran. Penggunaan media digital yang menarik juga dapat mendukung peningkatan minat belajar peserta didik (Alfianti et al., 2024). Namun, minat belajar juga dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik, seperti keaktifan dan rasa ingin tahu (Warat et al., 2021).

Hasil Keefektifan

Keefektifan media diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest* terhadap 10 peserta didik. Nilai rata-rata *pretest* sebesar 57,00 meningkat menjadi 89,50 pada *posttest*. Hasil analisis N-gain memperoleh nilai 0,77 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media poster interaktif berbasis teknologi efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Peningkatan hasil belajar dapat dikaitkan dengan penyajian materi melalui teks, gambar, warna, video, dan kuis yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara lebih interaktif. Febriyanti et al. (2024) menjelaskan bahwa multimedia interaktif yang memadukan teks, gambar, audio, dan unsur multimedia lainnya dapat mendukung proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan Utami et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media poster efektif digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala selama implementasi, seperti kebutuhan koneksi internet untuk mengakses video melalui QR Code dan keterbatasan fasilitas sekolah. Oleh karena itu, penggunaan media perlu didukung dengan persiapan perangkat dan koneksi internet sebelum pembelajaran berlangsung.

Secara keseluruhan, media poster interaktif berbasis teknologi yang dikembangkan memperoleh kategori valid, sangat praktis, dan efektif. Media memperoleh validitas sebesar 77,78% dari ahli media, 91,6% dari ahli materi, dan 82,14% dari ahli bahasa. Kepraktisan memperoleh persentase 94,44% dari pendidik dan 87,5% dari peserta didik. Minat belajar meningkat dari 66,25% menjadi 89,5%, sedangkan hasil belajar meningkat dari rata-rata 57,00 menjadi 89,50 dengan N-gain 0,77 kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media poster interaktif berbasis teknologi dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran PAI pada materi hadis tentang menjaga hubungan baik dengan sesama di kelas IV SDIT Fatahillah.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, media poster dikembangkan dengan mengacu pada prinsip desain pembelajaran interaktif yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Penggunaan media berbasis teknologi memungkinkan penyajian materi dalam format yang lebih dinamis sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Amalia et al. (2023) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif dalam menyediakan bahan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, media poster berbasis teknologi yang dikembangkan tidak hanya mempertimbangkan aspek estetika, tetapi juga aspek fungsionalitas sebagai media pembelajaran.

Hasil Validitas Pengembangan Media Poster Interaktif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B SDIT Fatahillah

Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Rahmatin et al. (2024) menunjukkan bahwa proses validasi oleh ahli merupakan bagian penting dalam penelitian pengembangan karena dapat memberikan gambaran mengenai kelayakan media dari berbagai aspek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media poster interaktif berbasis teknologi memperoleh persentase sebesar 77,78% dari ahli media dengan kategori valid, 91,6% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, dan 82,14% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, isi, dan bahasa.

Hasil validasi tersebut dapat dijelaskan melalui prinsip pembelajaran multimedia. Mayer menekankan bahwa pembelajaran dapat didukung melalui integrasi berbagai bentuk representasi, seperti teks, gambar, dan unsur audiovisual, yang disusun secara tepat untuk membantu peserta didik memahami informasi. Lailli et al. (2026) juga menjelaskan bahwa prinsip multimedia dan pengelolaan beban

kognitif perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran digital agar informasi dapat disajikan secara efektif.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan teks, gambar, warna, dan video pembelajaran yang dapat diakses melalui QR Code. Integrasi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh informasi melalui lebih dari satu bentuk representasi sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari, Ishaq, dan Suroyo (2025) yang menunjukkan bahwa media poster berbasis QR Code layak digunakan dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa integrasi QR Code pada media poster dapat memperluas fungsi poster sebagai media pembelajaran karena peserta didik tidak hanya memperoleh informasi melalui tampilan poster, tetapi juga dapat mengakses materi tambahan secara digital.

Hasil penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Rahmatin et al. (2024) mengenai pengembangan media multimodal untuk pembelajaran pada era digital. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media yang mengintegrasikan berbagai bentuk penyajian informasi dapat memperoleh tingkat validitas yang tinggi setelah melalui proses validasi ahli.

Meskipun hasil validasi media belum mencapai nilai maksimal, kondisi tersebut tidak menunjukkan bahwa media tidak layak digunakan. Sebaliknya, hasil validasi menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan produk. Dalam penelitian pengembangan, masukan dari validator merupakan bagian penting untuk meningkatkan kualitas produk sebelum digunakan pada tahap implementasi. Dengan demikian, media poster interaktif berbasis teknologi yang telah direvisi berdasarkan masukan validator dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil Kepraktisan Pengembangan Media Poster Interaktif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B SDIT Fatahillah

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media poster interaktif berbasis teknologi memperoleh persentase sebesar 94,44% berdasarkan penilaian pendidik dan 87,5% berdasarkan respons peserta didik. Kedua hasil tersebut berada pada kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI.

Menurut Nieveen dalam Plomp dan Nieveen, suatu produk dapat dikatakan praktis apabila pengguna menilai bahwa produk tersebut mudah digunakan dan dapat diterapkan sesuai dengan tujuan pengembangannya. Kepraktisan merupakan salah satu aspek penting dalam menentukan kualitas suatu produk pembelajaran. Faradayanti dan Agung (2020) juga menunjukkan bahwa kepraktisan media dapat dilihat dari kemudahan penggunaan dan kemampuan media dalam menunjang proses pembelajaran.

Tingginya tingkat kepraktisan pada penelitian ini dapat dikaitkan dengan karakteristik media yang sederhana dan mudah digunakan. Poster menyajikan materi secara ringkas melalui teks dan gambar, sedangkan QR Code memberikan akses terhadap video pembelajaran dan kuis. Kondisi tersebut membantu pendidik menyampaikan materi secara lebih sistematis dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar melalui media visual dan audiovisual.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayati (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat memberikan respons positif karena menggabungkan unsur kemudahan penggunaan, daya tarik, dan relevansi materi. Penelitian ini juga memiliki keterkaitan dengan penelitian Kahre yang menunjukkan bahwa media poster digital dapat memperoleh respons positif dari pengguna dan layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran..

Hasil Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran PAI Menggunakan Media Poster Interaktif Berbasis Teknologi

Berdasarkan hasil angket minat belajar sebelum penggunaan media poster, diperoleh persentase sebesar 66,25% yang berada pada kategori sedang. Setelah penggunaan media poster interaktif, persentase minat belajar meningkat menjadi 89,5% dan berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, terdapat peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media poster interaktif berbasis teknologi.

Minat belajar dalam penelitian ini diukur berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik. Keempat indikator tersebut digunakan untuk melihat perubahan respons peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar menggunakan media poster interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator perasaan senang dan ketertarikan memperoleh persentase tertinggi, yaitu 91,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik merasa lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran ketika materi disajikan melalui media poster interaktif. Sementara itu, indikator perhatian dan keterlibatan memperoleh persentase sebesar 88,3%.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sari et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan poster berbasis QR Code dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut menemukan adanya peningkatan minat belajar setelah peserta didik menggunakan media poster berbasis QR Code. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa integrasi unsur visual dan teknologi dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Alfianti et al. (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berpotensi meningkatkan minat peserta didik. Media digital memungkinkan materi disajikan dengan bentuk yang lebih bervariasi sehingga dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran.

Warat et al. (2021) menjelaskan bahwa faktor internal peserta didik, seperti keaktifan, rasa ingin tahu, dan kondisi peserta didik, dapat memengaruhi minat

belajar. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar dalam penelitian ini tidak hanya dapat dikaitkan dengan media poster interaktif, tetapi juga dengan kondisi peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

Hasil Keefektifan Pengembangan Media Poster Interaktif Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Fase B SDIT Fatahillah

Keefektifan media poster interaktif dalam penelitian ini diukur berdasarkan peningkatan hasil belajar melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata skor sebesar 57,00, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan rata-rata skor sebesar 89,50. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 32,50 poin.

Hasil analisis N-gain menunjukkan nilai sebesar 0,77 yang berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setelah menggunakan media poster interaktif berbasis teknologi, kemampuan peserta didik dalam memahami materi hadis mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, media poster interaktif berbasis teknologi dapat dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran PAI pada materi hadis tentang menjaga hubungan baik dengan sesama.

Hasil penelitian ini dapat dikaitkan dengan pandangan Gagné dan Briggs mengenai media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media dapat berupa berbagai bentuk yang memungkinkan peserta didik memperoleh informasi melalui representasi yang lebih konkret. Febriyanti et al. (2024) menjelaskan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat menggabungkan unsur gambar, audio, teks, dan animasi untuk menyampaikan informasi secara lebih interaktif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Utami et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media poster efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara visual sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penelitian tersebut merupakan studi literatur yang membahas

penggunaan media poster dalam berbagai konteks pembelajaran, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menghasilkan produk poster interaktif berbasis teknologi.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media poster interaktif berbasis teknologi yang dikembangkan telah memenuhi tiga aspek utama kualitas produk, yaitu valid, praktis, dan efektif. Media memperoleh validitas sebesar 77,78% dari ahli media, 91,6% dari ahli materi, dan 82,14% dari ahli bahasa. Kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 94,44% dari pendidik dan 87,5% dari peserta didik. Minat belajar meningkat dari 66,25% sebelum penggunaan media menjadi 89,5% setelah penggunaan media, sedangkan hasil belajar meningkat dari rata-rata *pretest* 57,00 menjadi rata-rata *posttest* 89,50 dengan N-gain sebesar 0,77 kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media poster interaktif berbasis teknologi layak digunakan untuk mendukung pembelajaran PAI pada materi hadis tentang menjaga hubungan baik dengan sesama di kelas IV SDIT Fatahillah.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media poster ini memiliki tingkat validitas yang tinggi, hal ini terlihat dari uji validitas oleh ahli media 77,78% dengan kategori valid, ahli materi 91,6%, ahli bahasa 82,14% yang keduanya masuk dalam kategori sangat valid. (2) Hasil penelitian ini juga menunjukan tingkat praktikalitas dengan kategori sangat praktis, hal ini terlihat dari uji praktikalitas guru sebesar 94,44% dan peserta didik sebesar 87,5% yang dimana keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. (3) pengembangan media poster menunjukkan adanya peningkatan minat belajar, dari skor 66,25% kategori sedang menjadi skor sebesar 89,5% kategori sangat tinggi. (4) pengembangan media poster juga menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan skor pretest 57,00 dan posttest 89,50, kemudian nilai n-gain 0,77 yang berada pada kategori tinggi. Oleh karena itu, media poster interaktif berbasis teknologi efektif dalam penerapannya dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Agus, and Erihadiana Erihadiana. 2021. "Peningkatan Kinerja Teknologi Pendidikan Dan Penerapannya Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Dirosah Islamiyah* 3 (3): 332–41. https://doi.org/10.47467/jdi.v3i3.445.

Amalia, Annisa, Mislinawati Mislinawati, and Linda Vitoria. 2023. "Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker Untuk Pembelajaran Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V SD Negeri 22 Banda Aceh." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6 (4): 2423–32. https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.21908.

Faradayanti, Kiki Ayu, and Achmad Imam Agung. 2020. "Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Menunjang E-Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di SMK." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9 (03): 675–83.

Faradila, Febryana Indah, and Siska Pratiwi. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Di UPTD SDN Pejagan 4." *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA* 4 (1): 97–104. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.446.

Febriyanti, D. D., N. N. Parwati, and I. K. Sudarma. 2024. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampunan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran IPA." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 14 (2): 117–26.

Firmansyah, Muhammad Harvani, Desy Safitri, and Sujarwo. 2024. "Analisis Penggunaan Poster Sebagai Media Pembelajaran IPS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah." *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara* 1 (3): 3331–37.

Harefa, Darmawan. 2023. "Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Tunas: Jurnal Pendidikan Biologi* 4 (1): 83–99. https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011.

Hasnawiyah, Hasnawiyah, and Maslena Maslena. 2024. "Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 10 (2): 167–72. https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172.

Hasriadi, Hasriadi. 2020. "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam." *IQRO: Journal of Islamic Education* 3 (1): 59–70. https://doi.org/10.24256/iqro.v3i1.1429.

Hasriadi, Hasriadi, St Marwiyah, Muhammad Ihsan, et al. 2023. "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara." *Madaniya* 4 (2): 531–39. https://doi.org/10.53696/27214834.426.

Karim, Abdul Rahim. 2020. "Reafirmasi Pendidikan Agama Islam Melalui Sistem Boarding School Di Sekolah Umum." *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 5 (1): 38–49. https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2020.vol5(1).5082.

Kahre, Feliksita Karolina. 2025. "Pengembangan Media Poster Digital Dalam Pencegahan Kekerasan Seksual Pada Remaja Di SMA Negeri 5 Surakarta." *Detector: Jurnal Inovasi Riset Ilmu Kesehatan* 3 (3): 92–106. https://doi.org/10.55606/detector.v2i3.4187.

La Fua, Jumardin, and Munir Yusuf. 2022. "Penggunaan Video Animasi Dalam Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Di Sekolah Dasar." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 11 (2): 57–66.

Lailli, Aselia Nur, Ekfina Qanita Fesyia Birzah, Yulianingsih Yulianingsih, Malikal Bilqis, Kamelia Azhar, and Hesti Kusumaningrum. 2026. "Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Digital Melalui Perspektif Prinsip Multimedia Mayer Dan Cognitive Load Theory." *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* 3 (2): 976–89. https://doi.org/10.61722/jmia.v3i2.9635.

Mubarok, Azril, Nadhila Khoerotunnisa, and Arisal Sopyan. 2024. "Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Aisyiyah." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8 (2): 28286–90.

Nurazizah, Siti. 2024. "Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Karimah Tauhid* 3 (5): 5666–70. https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195.

Pasongli, Hernita, Hafiziani Eka Putri, Eva Marthinu, and Mustia Arif. 2025. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Progam Studi Pendidikan Geografi." *Phinisi Integration Review* 8 (1): 061–067. https://doi.org/10.26858/pir.v8i1.68385.

Rahmatin, Sari, Elmustian Elmustian, and Zulhafizh Zulhafizh. n.d. "Validitas Pengembangan Media Multimodal Untuk Pembelajaran Puisi Dalam Era Digital Di Sekolah Menengah Pertama." *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/6412.

Rahmawati, Isna, Sri Suwartini, Putri Zudhah Ferryka, and Nela Rofisian. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning." *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan* 16 (1): 77–92. https://doi.org/10.31603/edukasi.v16i1.11146.

Rajagukguk, Kiki Pratama. 2022. "Problematika Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar." *Jurnal*

Binagogik 9 (1). https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/57/55.

Rasidin, Dita Yoni, St Marwiyah, and Nur Fakhrunnisaa. 2024. "Pengaruh Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Kualitas Pendidikan Di SMP Negeri 3 Palopo." *Albirru: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar* 2 (3): 7–11.

Sadiyah, Faiqhotus, and Vanda Rezania. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Poster Digital Pada Materi IPS Kelas VI Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (2): 4517–34. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9068.

Sari, Hana Puspita, Isjoni Ishaq, and Suroyo Suroyo. n.d. "Pengembangan Media Pembelajaran Poster Berbasis QR Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X TI SMKS Darel Hikmah Pekanbaru." *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i1.6763.

Santoso, Budi, Mukhlas Triono, and Zulkifli Zulkifli. 2023. "Tantangan Pendidikan Islam Menuju Era Society 5.0: Urgensi Pengembangan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5 (1): 54–61.

Siregar, Rukmena, and Nurjannah. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Poster 3 Dimensi Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Kelas III SD." *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan* 1 (3): 258–71.

Utami, Nuzula Laila, Neta Dian Lestari, and Riswan Aradea. 2024. "Efektivitas Penerapan Media Poster Dalam Pembelajaran Di Sekolah: Studi Literatur." *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media* 5 (1): 310–23. https://doi.org/10.52690/jitim.v5i1.999.

Warat, Maria Goreti, Abdul Kholiq, and Muhammad Syahrun. 2021. "Analisis Faktor-Faktor Internal Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di SMPK Runu Puhun." *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora* 3 (04): 18–22.