

PENGEMBANGAN MEDIA DIGITAL *INTERACTIVE WORKBOOK* PADA PEMBELAJARAN ETIKA PERGAULAN DAN KOMUNIKASI ISLAMI

Aura Sabilatul Anjani

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto
auraanjani219@gmail.com

Satria Kamal Akhmad

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto
satriakamalahmad@stitradenwijaya.ac.id

Eva Putriya Hasanah

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raden Wijaya Mojokerto
evaputriyahasannah@stitradenwijaya.ac.id

Abstrak: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat SMP masih didominasi metode ceramah dan media konvensional, sehingga kurang menarik dan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa. Diperlukan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas belajar, khususnya pada materi Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba pada siswa kelas IX SMP Islam Brawijaya Mojokerto. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata 4,18 dari ahli materi (kategori Baik) dan 4,35 dari ahli media (kategori Sangat Baik). Uji coba awal memperoleh persentase kelayakan 94% tanpa revisi, sedangkan uji lapangan meningkat menjadi 97%. Nilai *N-Gain Score* sebesar 0,4 (kategori Sedang) menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Interactive Workbook* terbukti layak dan cukup efektif sebagai media digital untuk pembelajaran PAI. Media ini mampu membantu siswa memahami materi secara lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata kunci: Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami, *Interactive Workbook*, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam

Abstract: *Islamic Religious Education (PAI) learning at the junior high school level is still dominated by lecture-based methods and conventional media, resulting in limited student engagement and low comprehension of the material. The need for interactive learning media has become increasingly urgent to enhance student participation and learning effectiveness, particularly in the topic of Islamic Etiquette in Social Interaction and Communication. This study employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Validation was conducted by subject-matter experts and media specialists, followed by trials involving ninth-grade students at SMP Islam Brawijaya, Mojokerto. The validation results indicated an average score of 4.18 from subject experts (Good category) and 4.35 from media experts (Very Good category). The initial trial yielded a feasibility percentage of 94% without requiring revisions, while the field implementation*

test increased to 97%. The effectiveness test using the N-Gain Score achieved an average of 0.4 (Moderate category), indicating sufficient effectiveness in improving students' comprehension. The Interactive Workbook was proven to be feasible and moderately effective as a digital learning medium for PAI. It enhanced student understanding and engagement, thereby contributing to the improvement of learning quality.

Keywords: *Interactive Workbook, Islamic Religious Education, Learning Media, Social Interaction and Islamic Communication Etiquette*

PROGRESSA Journal of Islamic Religious Instruction, 2025, Vol. 9 No. 2, 140-150
DOI: 10.32616/pgr.v9.2.531.140-150
Diserahkan: 05/07/2025; Diterima: 25/08/2025; Diterbitkan: 29/08/2025
E-mail Redaksi: redaktur@jurnal.stitradenwijaya.ac.id



Naskah ini berada di bawah kebijakan akses terbuka dan Creative Common Attribution License (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>). Oleh karena itu, segala penggunaan, distribusi, dan reproduksi artikel ini, di media apa pun, tidak dibatasi selama sumber aslinya disebutkan dengan benar.

Pendahuluan

Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dirancang untuk membentuk karakter dan nilai-nilai Islami pada siswa. Salah satu materi yang diajarkan adalah Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami, yang bertujuan membimbing siswa dalam berinteraksi sesuai ajaran Islam. Namun, hasil observasi di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto menunjukkan bahwa pembelajaran PAI masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media konvensional. Siswa cenderung mengalami kesulitan memahami konsep etika pergaulan Islami secara kontekstual karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Urgensi pengembangan media pembelajaran interaktif semakin meningkat seiring perkembangan teknologi pendidikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto, metode pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.¹ Selain itu, penelitian sebelumnya oleh Dewi Safitri menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan media interaktif lebih aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan metode tradisional yang hanya mengandalkan ceramah dan buku teks. Media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar melalui berbagai fitur, seperti simulasi dan video pembelajaran yang dapat diakses kapan saja.² Rokhayati juga menemukan bahwa media interaktif mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI. Dalam penelitiannya, ia menyebutkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media interaktif menunjukkan peningkatan motivasi dan antusiasme dalam memahami materi agama. Hal ini disebabkan oleh tampilan visual yang menarik serta kemampuan media interaktif dalam menyajikan materi secara lebih dinamis. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan siswa untuk mengulangi materi yang kurang dipahami secara mandiri tanpa harus menunggu penjelasan ulang dari guru. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif tidak hanya

¹ Amril Khamdani, Guru Pendidikan Agama Islam SMP Islam Brawijaya Mojokerto, wawancara oleh Aura Sabilatul Anjani, Mojokerto, 14 Oktober 2024.

² Dewi Safitri, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 2 (2024): 45-56.

meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemandirian dalam belajar.³

Penelitian oleh Riska Putri et al., juga menunjukkan bahwa *digital workbook* dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempercepat pemahaman konsep dibandingkan dengan metode tradisional. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang menggunakan *digital workbook* lebih mudah memahami materi karena adanya fitur interaktif, seperti simulasi kasus, dan evaluasi otomatis. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar karena mereka dapat mengakses materi secara mandiri dan berulang kali sesuai kebutuhan mereka.⁴ Namun, penelitian-penelitian sebelumnya masih terbatas pada penggunaan media berbasis video atau presentasi interaktif, tanpa mengintegrasikan konsep latihan mandiri yang dapat meningkatkan refleksi dan keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengembangkan *Interactive Workbook* sebagai media pembelajaran digital yang mengombinasikan materi, latihan interaktif, serta aktivitas reflektif. *Interactive Workbook* dirancang agar siswa dapat belajar secara lebih mandiri dan eksploratif. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang memastikan bahwa media dikembangkan secara sistematis dan berbasis evaluasi ketat.

Perspektif teori pembelajaran mendukung pengembangan *Interactive Workbook*, seperti teori *Multimedia Learning Theory* dari Richard E. Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika mengombinasikan teks, gambar, dan interaktivitas.⁵ Selain itu, teori *Constructivist Learning* dari Jean Piaget menegaskan bahwa siswa akan lebih memahami konsep jika mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Jean Piaget menekankan bahwa pembelajaran terjadi ketika siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Ia membagi perkembangan kognitif ke dalam beberapa tahap, dan siswa SMP umumnya berada dalam tahap operasional formal, di mana mereka mulai berpikir abstrak dan logis. *Interactive Workbook* dirancang agar siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam eksplorasi mandiri melalui latihan interaktif dan simulasi yang memotivasi mereka untuk berpikir kritis tentang penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.⁶ Teori ini sejalan dengan *Social Learning Theory* dari Albert Bandura, yang menyatakan bahwa siswa dapat memahami dan meniru perilaku serta konsep melalui model pembelajaran yang menarik. Albert Bandura menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya terjadi melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui observasi dan interaksi sosial. Konsep ini didukung oleh *modeling* (peniruan perilaku), di mana siswa belajar dengan meniru perilaku yang ditampilkan oleh orang lain.⁷ Dalam *Interactive Workbook*, teori ini diterapkan melalui studi kasus berbasis skenario kehidupan nyata. Misalnya, siswa diberikan gambaran tentang interaksi Islami yang benar, lalu mereka diminta menganalisisnya melalui pertanyaan reflektif.

Teori *Cognitive Load Theory* dari John Sweller juga menekankan bahwa media pembelajaran yang baik harus mengurangi beban kognitif siswa dengan menyajikan informasi secara terstruktur dan menarik. John Sweller menyatakan bahwa kapasitas kognitif manusia terbatas

³ Rokhayati, "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa PAI," *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2023): 88-102.

⁴ Riska Putri, Anisa Wahyuni, dan Indra Saputra, "Implementasi Digital Workbook dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 112-127.

⁵ Richard E. Mayer, *Multimedia Learning: Principles and Applications* (Cambridge: Cambridge University Press, 2021), 78-85.

⁶ Jean Piaget, *The Origins of Intelligence in Children* (New York: Norton, 1972), 112-118.

⁷ Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1977), 22-35.

dalam memproses informasi baru. Ia membagi beban kognitif menjadi tiga jenis, yaitu *Intrinsic Load*, yang berkaitan dengan kompleksitas bawaan materi yang harus dipelajari; *Extraneous Load*, yang merupakan beban kognitif tambahan akibat cara penyajian informasi yang kurang efektif; dan *Germane Load*, yaitu beban yang berkontribusi terhadap pemahaman dan pembentukan skema kognitif.⁸ Dalam pembelajaran PAI, teori ini diterapkan melalui penyederhanaan penyajian informasi dalam *Interactive Workbook* agar tidak membebani memori kerja siswa. Materi disusun dalam bagian-bagian kecil, bukan dalam teks panjang, serta dilengkapi dengan infografis dan simulasi interaktif untuk membantu pemahaman siswa secara lebih efektif.

Teori *Dual Coding Theory* dari Allan Paivio juga mendukung pengembangan media ini, dengan menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.⁹ Selain itu, teori Zona Perkembangan Proksimal dari Vygotsky menekankan pentingnya dukungan dalam pembelajaran, di mana media interaktif dapat berfungsi sebagai *scaffolding* bagi siswa dalam memahami materi secara lebih mandiri.¹⁰ Dalam konteks ini, *Interactive Workbook* berperan sebagai pendukung yang membantu siswa belajar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Guru tetap berperan sebagai fasilitator yang memberikan bantuan pada tahap awal, kemudian secara bertahap mengurangi intervensi saat siswa mulai memahami materi secara lebih mandiri. Dengan mengacu pada teori-teori ini, *Interactive Workbook* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami melalui keterlibatan langsung dalam proses belajar.

Penelitian ini berusaha menjawab dua pertanyaan utama: (1) bagaimana proses pengembangan *Interactive Workbook* sebagai media pembelajaran digital untuk materi Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami, dan (2) sejauh mana kelayakan media ini berdasarkan validasi ahli dan respons siswa setelah uji coba. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kelayakan *Interactive Workbook* sebagai media pembelajaran digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap inovasi media pembelajaran dalam bidang Pendidikan Agama Islam serta menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih interaktif dan efektif.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan memungkinkan evaluasi di setiap tahap pengembangan produk, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dapat diuji secara bertahap sebelum diterapkan secara luas. Setiap tahap dalam model pengembangan ADDIE dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan efektivitas *Interactive Workbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Teori Hierarki Pembelajaran dari Gagné juga relevan dalam penelitian ini, karena menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika disusun dalam tahapan yang sistematis. Model ADDIE yang digunakan dalam pengembangan *Interactive Workbook* mencerminkan teori ini, di

⁸ John Sweller, "Cognitive Load Theory and Educational Technology," *Educational Psychology Review* 22, no. 2 (2010): 123-138.

⁹ Allan Paivio, *Mental Representations: A Dual Coding Approach* (New York: Oxford University Press, 1986), 45-59.

¹⁰ Lev Vygotsky, *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (Jakarta: Rajawali Pers, 1978), 45-50.

mana setiap tahap mulai dari analisis hingga evaluasi membantu membangun pemahaman siswa secara bertahap melalui pendekatan yang terstruktur dan sistematis.¹¹ Tahap Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran. Tahap Perancangan mencakup penyusunan *storyboard*, alur interaktif, serta pembuatan instrumen evaluasi ahli dan angket siswa guna menilai kelayakan produk. Tahap Pengembangan melibatkan pembuatan prototipe *Interactive Workbook* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kualitasnya sebelum diterapkan. Tahap Implementasi dilakukan dengan menerapkan media ini di kelas serta mengukur efektivitasnya melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa. Selanjutnya, Tahap Evaluasi berfokus pada penilaian hasil implementasi dan perbaikan berdasarkan umpan balik yang diterima. Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli, angket siswa, serta *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah penggunaan *Interactive Workbook*.

Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok utama, yaitu ahli validasi dan siswa kelas IX SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto. Ahli validasi terdiri dari dua orang, yaitu seorang Guru PAI SMP yang berkompeten dalam pembelajaran sebagai ahli materi, serta seorang Dosen yang memiliki keahlian dalam bidang teknologi pendidikan dan desain media pembelajaran sebagai ahli media. Sementara itu, subjek uji coba adalah siswa kelas IX yang dipilih secara *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran PAI. Pemilihan sampel ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif dalam konteks pembelajaran nyata.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar validasi, angket respons siswa, dan tes pemahaman materi. Lembar validasi diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas *Interactive Workbook* berdasarkan aspek kelayakan pembelajaran, materi, tampilan, dan pemrograman. Angket respons siswa digunakan untuk mengukur tingkat keterbacaan, kemenarikan, dan kemudahan penggunaan media pembelajaran ini. Indikator dalam angket mencakup beberapa aspek utama, yaitu tampilan visual yang mencakup warna, *font*, dan *layout*, kemudahan navigasi serta interaktivitas dalam penggunaan media, relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, serta dampak media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, tes pemahaman materi dilakukan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* guna mengukur efektivitas *Interactive Workbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa metode, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyebaran angket dan tes. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kondisi awal pembelajaran sebelum pengembangan *Interactive Workbook*. Wawancara dengan guru PAI dan siswa dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam mendukung proses belajar mengajar. Dokumentasi digunakan untuk mencatat seluruh proses pengembangan media dan hasil uji coba, sedangkan angket dan tes memberikan data kuantitatif mengenai efektivitas media yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dianalisis dengan metode kuantitatif dan deskriptif. Hasil validasi dari ahli dianalisis menggunakan skala Likert dengan rentang 1-5, di mana skor rata-rata ≥ 4 dikategorikan sebagai “layak digunakan”. Respons siswa terhadap media dianalisis berdasarkan persentase ketercapaian, dengan kategori sebagai berikut: sangat baik jika persentase mencapai

¹¹ Robert M. Gagné, *Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Pengajaran* (Bandung: Alfabeta, 1985), 78–82.

≥85%, baik jika berada dalam rentang 70%-84%, cukup pada rentang 55%-69%, dan kurang jika berada di bawah 55%. Sementara itu, hasil tes pemahaman dianalisis menggunakan *N-Gain Score* untuk melihat peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Interactive Workbook*. Nilai *N-Gain Score* dikategorikan sebagai tinggi jika mencapai ≥0,7, sedang jika berada dalam rentang 0,3 - 0,69, dan rendah jika kurang dari 0,3. Metode penelitian yang telah dijelaskan secara rinci ini diharapkan penelitian dapat direplikasi atau dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti lain guna meningkatkan efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE, yang mencakup *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa metode pembelajaran masih bersifat konvensional dengan dominasi ceramah, yang menyebabkan siswa kurang aktif dalam memahami konsep secara mendalam. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.¹²

Penelitian sebelumnya oleh Safitri mengungkapkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.¹³ Hasil analisis ini sejalan dengan penelitian Rokhayati yang menunjukkan bahwa metode ceramah tanpa didukung media interaktif kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.¹⁴ Oleh karena itu, pengembangan *Interactive Workbook* diharapkan dapat menjawab kebutuhan tersebut dengan menyediakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, desain awal *Interactive Workbook* dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip *Multimedia Learning Theory* dari Mayer, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika mengombinasikan teks, gambar, dan interaktivitas. Mayer mengajukan prinsip *Dual Channel*, yang menunjukkan bahwa manusia memproses informasi melalui dua jalur utama, yaitu jalur visual dan jalur auditori. Selain itu, terdapat Prinsip *Modality*, yang menyarankan bahwa informasi sebaiknya disajikan dalam bentuk visual untuk mengurangi beban kognitif siswa. Dalam konteks *Interactive Workbook*, teori Mayer diterapkan dengan mengombinasikan teks materi dengan ilustrasi visual, dan elemen interaktif seperti kuis. Misalnya, dalam materi Etika Pergaulan Islami, siswa dapat melihat

¹² Amril Khamdani, Fasya Almeera, dan lainnya, Guru dan Siswa SMP Islam Brawijaya Mojokerto, wawancara oleh Aura Sabilatul Anjani, Mojokerto, 14 Oktober 2024.

¹³ Ibid.

¹⁴ Ibid.

ilustrasi tentang bagaimana berinteraksi sesuai norma Islam dan mendapatkan penjelasan tambahan dari media digital.¹⁵

Media ini dirancang agar memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, serta konten yang terstruktur sesuai dengan standar kurikulum PAI. Selain itu, berdasarkan *Dual Coding Theory* dari Paivio, kombinasi teks dan visual dalam media ini bertujuan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang disajikan.¹⁶ Sehingga hasil akhir tahap ini adalah *storyboard* produk *Interactive Workbook*. Sebagai bagian dari tahap ini, dilakukan juga penyusunan instrumen penilaian, yaitu lembar evaluasi untuk ahli dan angket siswa, yang bertujuan untuk menilai kualitas produk sebelum dilakukan uji coba lebih lanjut. Lembar evaluasi untuk ahli digunakan oleh ahli materi dan ahli media untuk memberikan penilaian terhadap aspek kelayakan isi, desain visual, serta interaktivitas produk. Sementara itu, angket siswa disusun untuk mengukur tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman. Hasil dari evaluasi ini menjadi dasar perbaikan sebelum tahap implementasi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe *Interactive Workbook*, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor rata-rata 4,18 (kategori Baik), sedangkan ahli media memberikan skor 4,35 (kategori Sangat Baik). Tabel 1 menunjukkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek kelayakan dan kesesuaian pembelajaran dan materi pada kurikulum SMP, tampilan, serta pemrograman media.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Aspek Penilaian	Ahli Materi	Ahli Media
Pembelajaran	4,23 (Baik)	-
Materi	4,14 (Baik)	-
Tampilan		3,90 (Baik)
Pemrograman		4,80 (Sangat Baik)
Rata-rata	4,18 (Baik)	4,35 (Sangat Baik)

Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli, terutama dalam penyajian materi agar lebih mudah dipahami siswa. Penelitian oleh Sweller menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan *Cognitive Load Theory* dapat mengurangi beban kognitif siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep baru.¹⁷ Oleh karena itu, hasil validasi ini menunjukkan bahwa *Interactive Workbook* telah memenuhi standar kualitas yang layak digunakan.

Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas IX SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto untuk mengukur efektivitas media pembelajaran ini. Angket respons siswa menunjukkan bahwa 94% siswa menilai media ini layak digunakan tanpa perlu revisi lebih lanjut, dan pada uji coba pelaksanaan lapangan, skor meningkat menjadi 97% (kategori Layak). Hasil ini didukung oleh penelitian Bandura yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis interaksi

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif.¹⁸ Selain itu, penelitian Setiawan juga menemukan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan.¹⁹ Hasilnya ditampilkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Siswa

Tahap Uji Coba	Persentase Kelayakan
Uji Coba Awal	94% (Layak)
Uji Coba Pelaksanaan Lapangan	97% (Layak)

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji efektivitas *Interactive Workbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami. Proses pembelajaran dengan menggunakan media ini berlangsung dalam dua tahap, yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, guru terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan panduan tentang cara menggunakan *Interactive Workbook* kepada siswa. Hal ini bertujuan agar siswa memahami alur pembelajaran dan dapat memanfaatkan fitur interaktif dalam media pembelajaran ini secara optimal.

Pada tahap pelaksanaan, siswa mengakses *Interactive Workbook* melalui perangkat yang tersedia. Guru memberikan panduan awal, kemudian siswa secara mandiri menjelajahi materi yang telah disusun secara interaktif. Selain itu, siswa mengerjakan latihan yang tersedia di dalam *workbook*, termasuk kuis dan studi kasus berbasis skenario kehidupan nyata, untuk mengasah pemahaman dan penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari. Setelah pembelajaran selesai, guru memfasilitasi diskusi kelas untuk mengklarifikasi konsep yang sulit serta mengaitkan materi dengan pengalaman siswa.

Implementasi dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa setelah menggunakan *Interactive Workbook*. Perhitungan *N-Gain Score* menunjukkan peningkatan pemahaman dengan skor rata-rata 0,4 (kategori Sedang). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berkontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, meskipun masih perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan efektivitasnya ke kategori tinggi. Hasil implementasi ini sejalan dengan penelitian Mayer yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dibandingkan dengan metode ceramah tradisional.²⁰ Hasil analisis menggunakan *N-Gain Score* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis N-Gain Score

Indikator	Pre-Test	Post-Test	N-Gain Score
Rata-rata	95	100	0,4 (Sedang)

Dari seluruh siswa yang mengikuti *pre-test* dan *post-test*, secara keseluruhan, data ini menunjukkan bahwa penggunaan *Interactive Workbook* dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama bagi mereka yang belum mencapai nilai maksimal pada *pre-test*. Namun, bagi

¹⁸ Ibid.

¹⁹ Adi Setiawan, "Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah," *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer* 5, no. 1 (2022): 33-47.

²⁰ Ibid., 102-110.

siswa yang sudah memiliki pemahaman yang baik sejak awal, media ini tetap berperan dalam mempertahankan pemahaman mereka. Dengan rata-rata *N-Gain Score* dalam kategori "Sedang", dapat disimpulkan bahwa *Interactive Workbook* cukup efektif dalam membantu siswa memahami materi Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan dan efektivitas *Interactive Workbook* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami. Evaluasi ini terdiri dari evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi Formatif dilakukan selama proses pengembangan untuk memastikan kualitas media sebelum diimplementasikan. Umpan balik dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk melakukan revisi agar produk lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, respons siswa pada tahap uji coba dianalisis untuk melihat aspek yang perlu diperbaiki, seperti kejelasan materi dan kemudahan penggunaan.

Evaluasi Sumatif dilakukan setelah implementasi untuk menilai efektivitas media secara keseluruhan. Penilaian dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa dengan *N-Gain Score* sebesar 0,4 (kategori Sedang). Selain itu, angket respons siswa menunjukkan bahwa 97% siswa menilai media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, *Interactive Workbook* terbukti membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran PAI di tingkat SMP.

Keberhasilan penerapan *Interactive Workbook* di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor utama adalah dukungan guru dalam mengadaptasi media digital ke dalam pembelajaran. Guru yang memiliki pemahaman yang baik tentang teknologi dan metode pengajaran digital lebih mampu membimbing siswa dalam memanfaatkan *Interactive Workbook* secara optimal. Selain itu, ketersediaan infrastruktur juga menjadi aspek penting. Sekolah yang memiliki fasilitas teknologi yang memadai, seperti mengizinkan siswa menggunakan ponsel pribadi dalam pembelajaran dengan persetujuan guru mata pelajaran, akan lebih mudah mengimplementasikan media digital dalam proses belajar mengajar.

Motivasi siswa juga berperan signifikan dalam keberhasilan penggunaan media ini. Media interaktif yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong mereka untuk belajar lebih aktif. Interaktivitas dalam *Interactive Workbook* memungkinkan siswa untuk lebih mandiri dalam memahami materi tanpa harus selalu bergantung pada guru.²¹ Terakhir, adaptabilitas kurikulum juga menjadi faktor yang perlu diperhatikan. Integrasi media digital dalam kurikulum membutuhkan penyesuaian agar sesuai dengan standar pembelajaran yang telah ditetapkan. Sekolah perlu merancang strategi agar penggunaan *Interactive Workbook* dapat berjalan selaras dengan sistem pendidikan yang berlaku.

²¹ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021): 67–79.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Interactive Workbook* merupakan media pembelajaran digital yang efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran Etika Pergaulan dan Komunikasi Islami di SMP Islam Brawijaya Kota Mojokerto. Validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini memenuhi standar kualitas dalam aspek isi, bahasa, penyajian, serta interaktivitas. Respon positif dari siswa dan hasil uji coba menunjukkan bahwa *Interactive Workbook* memiliki tingkat keterpahaman yang tinggi serta mampu meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui *N-Gain Score* 0,4 mengindikasikan bahwa media ini memberikan dampak yang cukup signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penggunaan *Interactive Workbook* sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam mengajarkan nilai-nilai etika dan komunikasi Islami kepada siswa. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan dalam hal pengembangan fitur multimedia yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menambahkan elemen audio-visual yang lebih interaktif agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi siswa. Kemudian jumlah subjek juga terbatas, karena uji coba hanya dilakukan pada satu sekolah. Selain itu, efektivitas *Interactive Workbook* dalam jangka panjang belum dapat diukur, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk melihat dampaknya dalam periode yang lebih lama. Hasil penelitian ini dapat diterapkan oleh guru atau sekolah lain dengan beberapa cara. Guru dapat menggunakan *Interactive Workbook* sebagai media pendukung dalam pembelajaran PAI, terutama untuk materi yang membutuhkan pemahaman lebih mendalam. Sekolah juga dapat mengembangkan media interaktif serupa dengan menyesuaikan konten sesuai kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa. Untuk pengembangan lebih lanjut, media ini dapat diadaptasi ke dalam platform *e-learning* atau dikembangkan dalam bentuk *aplikasi mobile* agar lebih mudah diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran Interaktif dalam Konteks Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Pendidikan Islam* 12, no. 2 (2021): 67–79.
- Bandura, Albert. *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1977.
- Gagné, Robert M. *Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Alfabeta, 1985.
- Mayer, Richard E. *Multimedia Learning: Principles and Applications*. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- Paivio, Allan. *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press, 1986.
- Piaget, Jean. *The Origins of Intelligence in Children*. New York: Norton, 1972.
- Putri, Riska, Anisa Wahyuni, dan Indra Saputra. "Implementasi Digital Workbook dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 2 (2023): 112–127.
- Rokhayati. "Pengaruh Penggunaan Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa PAI." *Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (2023): 88-102.
- Safitri, Dewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 14, no. 2 (2024): 45-56.
- Setiawan, Adi. "Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah." *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer* 5, no. 1 (2022): 33-47.

Sweller, John. "Cognitive Load Theory and Educational Technology." *Educational Psychology Review* 22, no. 2 (2010): 123-138.

Vygotsky, Lev. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Jakarta: Rajawali Pers, 1978.