

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN *UNITY*
DI SMA NEGERI KOTA BANJARBARU**

TESIS

Oleh:
MUHAMMAD AZHARI
NIM. 220211020018



**PROGRAM PASCASARJANA
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M/1446 H**

**EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN *UNITY*
DI SMA NEGERI KOTA BANJARBARU**

TESIS

**Diajukan Kepada Pascasarjana UIN Antasari
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Agama Islam**

**Oleh:
MUHAMMAD AZHARI
NIM. 220211020018**

**PROGRAM PASCASARJANA
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ANTASARI
BANJARMASIN
2025 M/1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Azhari

NIM : 220211020018

Tempat/Tanggal Lahir : Landasan Ulin, 27 Juli 2002

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas/Program : Pendidikan Agama Islam/Pascasarjana

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis saya yang berjudul: “Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Unity* di SMA Negeri Kota Banjarbaru” adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa tesis ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 25 Juli 2025



Muhammad Azhari



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
UNIT PENJAMIN MUTU PASCASARJANA
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIARISME

1431/Un.14/IV/UPM-BP/07/2025

Setelah kami melakukan pengecekan dengan aplikasi turnitin pada alamat <https://www.turnitin.com/>, dengan ini, kami nyatakan bahwa tesis yang ditulis oleh:

Nama	: Muhammad Azhari
NIM	: 220211020018
Jenjang/Program Studi	: S2/Pendidikan Agama Islam
Judul	: Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam menggunakan UNITY di SMA Negeri Kota Banjarbaru

tidak terindikasi plagiarisme dengan hasil kurang dari 30%. Naskah tesis yang tidak terindikasi plagiarisme tersebut harus diunggah di repository UIN Antasari di alamat <http://idr.uin-antasari.ac.id/>

Banjarmasin, 29 Juli 2025

Mengetahui
Direktur,



Prof. Dr. H. Zulfa Jamalie, M. Pd
NIP. 197105251997031006

PERSETUJUAN TESIS

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN *UNITY* DI SMA NEGERI KOTA BANJARBARU

Disusun dan Dipersembahkan oleh :

MUHAMMAD AZHARI
NIM. 220211020018

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
untuk dapat diajukan kepada Dewan Penguji

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Ani Cahyadi, M. Pd
NIP. 1976083020060441002

Pembimbing II



Dr. M. Ramli, M. Pd
NIP.196604011992031005

PENGESAHAN TESIS

EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENDIDIKAN AGAMA ISLAM MENGGUNAKAN *UNITY* DI SMA NEGERI KOTA BANJARBARU

Disusun dan Dipersembahkan oleh :

MUHAMMAD AZHARI
NIM. 220211020018

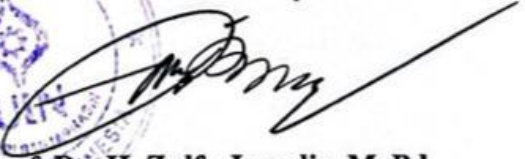
Telah diajukan pada Dewan Penguji
Pada Hari Jum'at, Tanggal 25 Juli 2025

Dewan Penguji

No	Nama	Tanda Tangan
1	Dr. M. Ramli, M. Pd (Ketua)	1. 
2	Dr. Rahmat Shodiqin, S.S., M. Pd. I (Anggota)	2. 
3	Prof. Dr. Ani Cahyadi, M. Pd (Anggota)	3. 
4	Dr. Hj. Mila Hasanah, M. Ag (Sekretaris/Anggota)	4. 

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana
UIN Antasari Banjarmasin




Prof. Dr. H. Zulfa Jamalie, M. Pd.
NIP. 197105251997031006

ABSTRAK

Muhammad Azhari: *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan Unity Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri Kota Banjarbaru*, Pembimbing I Prof. Dr. H. Ani Cahyadi, M. Pd dan Pembimbing II Dr. M. Ramli, M. Pd, pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2025.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Agama Islam, Unity.*

Masalah utama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri Kota Banjarbaru adalah rendahnya keterlibatan siswa dalam proses belajar akibat metode ceramah yang monoton serta minimnya penggunaan teknologi pembelajaran. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti akidah, ibadah, dan sejarah Islam.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis *Unity* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experiment*) dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas eksperimen dan dua kelas kontrol dari beberapa SMA Negeri di Kota Banjarbaru. Instrumen utama berupa soal pretest dan posttest yang dianalisis dengan uji-t dan gain score.

Hasil analisis uji statistik menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif *Unity* dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Pada SMAN 3 dan SMAN 5, selisih rata-rata posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol sebesar 17,6 poin dengan nilai signifikansi (p) $< 0,05$, menandakan perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan. Sementara itu, di SMAN 4 Banjarbaru selisih rata-rata posttest antara kedua kelompok sebesar 9,07 poin dengan nilai signifikansi (p) $< 0,05$, juga menunjukkan perbedaan yang signifikan meskipun peningkatannya lebih kecil dibandingkan dua sekolah lainnya. Secara keseluruhan, hasil uji Mann-Whitney dan uji t membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *Unity* berpengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa Pendidikan Agama Islam, karena semua nilai p berada di bawah ambang batas 0,05. Media *Unity* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, visual, dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Kesimpulannya, media pembelajaran interaktif berbasis *Unity* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan layak untuk diterapkan secara luas dalam pembelajaran PAI di tingkat SMA.

ABSTRACT

Muhammad Azhari: *The Effectiveness of Interactive Learning Media for Islamic Religious Education Using Unity on the Learning Outcomes of Grade X Students at Public Senior High Schools in Banjarbaru City*, supervised by Advisor I Prof. Dr. H. Ani Cahyadi, M.Pd., and Advisor II Dr. M. Ramli, M.Pd., at the Islamic Religious Education Study Program, Postgraduate Program of Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2025.

Keywords: *Interactive Learning Media, Islamic Religious Education, Unity.*

The main issue in Islamic Religious Education (IRE) learning at public senior high schools in Banjarbaru City lies in the low student engagement during the learning process. This is primarily due to the monotonous lecture method and the limited use of technology-based learning media. As a result, students often struggle to understand abstract concepts such as creed (*aqidah*), worship (*ibadah*), and Islamic history.

This study aims to analyze the effectiveness of *Unity*-based interactive learning media in improving student learning outcomes in IRE subjects. The research employs a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Non-Equivalent Control Group Design. The sample consisted of two experimental classes and two control classes from several public high schools in Banjarbaru City. The primary instruments used were pretest and posttest questions, analyzed using t-tests and gain score analysis.

The results of the statistical test analysis showed a significant difference between the learning outcomes of the experimental group using the *Unity* interactive learning media and the control group using conventional methods. At SMAN 3 and SMAN 5, the average difference in posttest between the experimental and control groups was 17.6 points with a significance value (p) < 0.05 , indicating a very significant difference in learning outcomes. Meanwhile, at SMAN 4 Banjarbaru, the average difference in posttest between the two groups was 9.07 points with a significance value (p) < 0.05 , also indicating a significant difference although the increase was smaller than the other two schools. Overall, the results of the Mann-Whitney test and the t-test proved that the use of *Unity* learning media had a significant effect on improving the learning outcomes of Islamic Religious Education students, because all p values were below the 0.05 threshold. *Unity* media provides a more interactive, visual, and engaging learning experience, thereby increasing students' motivation and understanding of Islamic Religious Education material. In conclusion, *Unity*-based interactive learning media has proven effective in improving student learning outcomes and is suitable for widespread application in Islamic Religious Education learning at the high school level.

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله والحمد لله رب العالمين، والصلاة والسلام على سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه أجمعين والتابعين إلى يوم الدين، ولا حول ولا قوة إلا بالله، تعتبر هذه الرسالة بمثابة شكل من أشكال الجهود الرامية إلى تطوير الرؤية العلمية، وخاصة في مجال التعليم الديني الإسلامي، على أمل تقديم الفوائد للعالم الأكاديمي والمجتمع الأوسع. أما بعد

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah Swt. Tuhan bagi sekalian alam, karena atas berkat, rahmat, karunia dan bimbingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul “Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Menggunakan *Unity* di SMA Negeri Kota Banjarbaru”. Sholawat dan salam semoga selalu tercurah kepada junjungan tercinta Nabi Muhammad Saw., yang mana karena berkat perjuangan beliau, keluarga dan sahabat, sehingga nikmatnya hidup dengan ilmu pengetahuan masih bisa dirasakan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan Tesis ini tidak terlepas dari bantuan yang diberikan oleh berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih yang tidak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Rektor UIN Antasari Banjarmasin, Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.A., terhadap layanan yang sudah diberikan dan segala fasilitas yang memuaskan selama peneliti studi hingga akhir.

2. Bapak Direktur Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin Bapak Prof. Dr. H. Zulfa Jamalie, M. Pd., yang telah mengesahkan penelitian tesis peneliti hingga dapat menyelesaikan persyaratan kelulusan.
3. Ketua Prodi Magister Pendidikan Agama Islam (PAI), Bapak Dr. M. Ramli, M.Pd., Sebagai dosen pembimbing II dalam penulisan tesis ini, dengan penuh kesabaran dan dedikasi meluangkan banyak waktu dalam memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang berharga hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. yang juga berperan penting dalam mengesahkan serta menyetujui penelitian tesis yang dilakukan oleh peneliti. Dan senantiasa memberikan dukungan, layanan, serta berbagai fasilitas yang diperlukan selama peneliti menjalani studi hingga akhir, sehingga proses akademik dapat berjalan dengan lancar serta mencapai hasil yang diharapkan.
4. Bapak Prof. Dr. H. Ani Cahyadi, M. Pd., selaku dosen pembimbing I dalam penulisan tesis ini, yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, serta telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya dalam memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan.
5. Seluruh dosen Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan layanan dan memberikan keilmuan selama peneliti menjalani studi hingga akhir.
6. Seluruh staf Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan layanan dan memberikan keilmuan selama peneliti menjalani studi hingga akhir.
7. Orang Tua peneliti Ayahanda Dr. H. Fauzan, S.Ag, M. Pd., Ibunda Hj. Nana Sawitri dan Kakanda Dr. Ainun Mahfuzah, M. Pd yang peneliti tidak akan

mampu membalas jasa mereka karena mereka telah berkorban segalanya untuk peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan studi S2 di Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin.

8. Seluruh sahabat Lokal 22 A PAI Pascasarjana UIN Antasari Banjarmasin yang dengan penuh kehangatan, kebersamaan, dan rasa persaudaraan senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta motivasi yang luar biasa selama proses penelitian ini berlangsung, baik dalam bentuk doa, dorongan moral, maupun bantuan dalam berbagai bentuk lainnya yang sangat berarti bagi terselesaikannya penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dan ikut kerjasama dalam penyelesaian tesis ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga selalu mendapatkan limpahan rahmat dari Allah SWT dan selalu berada dalam ketenangan dan kebahagiaan. Oleh karena itu sangat mengharapkan saran dan masukan yang membangun. Akhirnya penulis berharap, semoga Tesis ini dapat berguna bagi kita semua.

Banjarbaru, 25 Juli 2025



Muhammad Azhari
220211020018

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1.	ا	:	A	16.	ط	:	Th
2.	ب	:	B	17.	ظ	:	Zh
3.	ت	:	T	18.	ع	:	'
4.	ث	:	Ts	19.	غ	:	Gh
5.	ج	:	J	20.	ف	:	F
6.	ح	:	H	21.	ق	:	Q
7.	خ	:	Kh	22.	ك	:	K
8.	د	:	D	23.	ل	:	L
9.	ذ	:	Dz	24.	م	:	M
10.	ر	:	R	25.	ن	:	N
11.	ز	:	Z	26.	و	:	W
12.	س	:	S	27.	هـ	:	H
13.	ش	:	Sy	28.	ء	:	`
14.	ص	:	Sh	29.	ي	:	Y
15.	ض	:	Dh				

1. Vokal

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَ	A	Fathah
ـِ	I	Kasrah
ـُ	U	Dhammah

2. Vokal Panjang

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَا	ā	a panjang (mad)
ـِي	ī	i Panjang
ـُو	ū	u Panjang

3. Kata Sandang

Kata sandang 'ال' ditulis sebagai 'al-', baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf qamariyah. Contoh: al-Raḥmān, al-Salām, al-Kitāb.

4. Syiddah (Tasydîd)

Tasydid (ـ) ditransliterasikan dengan menggandakan huruf yang bertasydid.
Contoh: Allāh, madda, ashhab.

5. Ta Marbûṭah

Jika ta marbûṭah (ة) berdiri sendiri, ditulis sebagai 'h'. Jika diikuti oleh kata lain dalam struktur idāfah, ditulis sebagai 't'. Contoh: ṭarīqah, al-Jāmi‘ah al-Islāmiyyah, waḥdah al-wujūd.

6. Huruf Kapital

Huruf kapital digunakan sesuai kaidah Bahasa Indonesia, seperti pada nama diri atau permulaan kalimat. Contoh: al-Ghazālī, Islam, Muhammad.

7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata ditulis terpisah, baik kata kerja (fi‘l), kata benda (ism), maupun partikel (ḥarf).

Contoh Kalimat Transliterasi:

Tulisan Arab

إِنَّمَا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ

أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

مَلِكِ يَوْمِ الدِّينِ

إِيَّاكَ نَعْبُدُ وَإِيَّاكَ نَسْتَعِينُ

Transliterasi Latin

innamā yarfā‘u Allāh al-ladhīna
āmanū minkum wa-al-ladhīna
ūtū al-‘ilma darajāt

al-ḥamdu li-Allāh rabbi al-
‘ālamīn

maliki yawm al-dīn

iyyāka na‘budu wa-iyyāka
nasta‘īn

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - INDONESIA.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR SKEMA.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Signifikansi Penelitian.....	10
E. Definisi Operasional.....	13
F. Penelitian Terdahulu.....	21
G. Asumsi dan Hipotesis Penelitian.....	23
H. Sistematika Penulisan.....	25
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 27
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	27
B. Media Pembelajaran Berbasis <i>UNITY</i>	52
C. Pendidikan Agama Islam.....	58
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 64
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	64
B. Desain Penelitian.....	67
C. Kerangka Berpikir.....	68
D. Lokasi Penelitian.....	69
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	69
F. Data dan Sumber Data.....	70
G. Teknik Pengumpulan Data.....	71
H. Desain Pengukuran.....	72
I. Teknik Analisis Data.....	74

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	80
A. Data Penelitian.....	80
B. Proses Penelitian.....	80
C. Pengujian Hipotesis.....	91
 BAB V PEMBAHASAN.....	 106
A. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif.....	106
B. Perbedaan Hasil Belajar.....	112
C. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	119
D. Hambatan dan Tantangan Penggunaan.....	126
 BAB VI PENUTUP.....	 128
A. Simpulan.....	128
B. Saran.....	129
 DAFTAR PUSTAKA	 131
RIWAYAT HIDUP... ..	149

DAFTAR TABEL

No		Halaman
4.1	Profil SMA Negeri 3 Banjarbaru.....	80
4.2	Visi Misi SMA Negeri 3 Banjarbaru.....	82
4.3	Profil SMA Negeri 4 Banjarbaru.....	83
4.4	Visi Misi SMA Negeri 4 Banjarbaru.....	84
4.5	Profil SMA Negeri 5 Banjarbaru.....	87

DAFTAR GAMBAR

No		Halaman
5.1	Grafik Rata-rata Keberhasilan Penerapan Media <i>Unity</i>	107

DAFTAR SKEMA

No		Halaman
3.1	Skema Desain <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	67
3.2	Skema Kerangka Berpikir Penelitian.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
1	Daftar Terjemah	136
2	Instrumen Penelitian (Soal Pretest dan Posttest)	137
3	Angket Motivasi Belajar	138
4	Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest	140
5	Dokumentasi Kegiatan Penelitian	144