

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.