



Vol. 05 No. 04 (2026) : 674-685

e-ISSN: 2964-0131

p-ISSN-2964-1748

UNISAN JURNAL: JURNAL MANAJEMEN DAN PENDIDIKAN

e-ISSN: 2964-0131 p-ISSN-2964-1748

Available online at <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/unisanjournal>



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR DI SMP TARUNA JAYA JATI AGUNG

BUDI SATRIO

Universitas Islam An Nur Lampung, Indonesia

Email: budisatrio46@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap motivasi dan prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) siswa kelas VIII di SMP Taruna Jaya Jati Agung. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen nonequivalent control group design pada 64 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kontrol. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar model ARCS dan tes prestasi belajar PAI yang telah memenuhi uji reliabilitas. Analisis data menggunakan uji-t independen, N-Gain, Cohen's d, dan regresi sederhana dengan bantuan SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan prestasi belajar PAI siswa pada kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai N-Gain kelas eksperimen juga lebih tinggi secara signifikan, serta motivasi belajar terbukti berpengaruh positif terhadap prestasi belajar PAI. Penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis ARCS efektif meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa PAI.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Motivasi Belajar ARCS, Prestasi Belajar PAI, Quizizz, SMP Taruna Jaya Jati Agung

Abstract

This study aims to analyze the effect of digital-based learning media on the motivation and learning achievement of Islamic Religious Education (PAI) of eighth-grade students at Taruna Jaya Jati Agung Middle School. The study used a quantitative approach with a quasi-experimental nonequivalent control group design on 64 students divided into experimental and control classes. Data were collected through an ARCS model learning motivation questionnaire and an PAI learning achievement test that had met the reliability test. Data analysis used an independent t-test, N-Gain, Cohen's d, and simple regression with the help of SPSS 26. The results showed that the motivation and learning achievement of students in the experimental class were significantly higher than those in the control class. The N-Gain value of the experimental class was also significantly higher, and learning motivation was proven to have a positive effect on PAI learning achievement. The study concluded that the use of ARCS-based digital learning media is effective in increasing the motivation and learning achievement of PAI students..

Keywords: Digital Learning Media, ARCS Learning Motivation, PAI Learning Achievement, Quizizz, SMP Taruna Jaya Jati Agung

PENDAHULUAN

Generasi Z yang saat ini mengisi bangku SMP adalah generasi yang tumbuh besar bersama teknologi digital. Mereka adalah digital natives sejati generasi yang sejak lahir sudah terpapar layar sentuh, konten visual, dan interaktivitas digital sebagai bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka (Awalia, 2025). Realitas ini menciptakan kesenjangan yang semakin melebar antara cara mereka belajar secara alami di luar sekolah dan cara mereka diajar di dalam kelas, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang masih banyak menggunakan pendekatan tekstual dan verbalistik konvensional.

Data survei nasional Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa 67,4% siswa SMP melaporkan merasa bosan dan tidak terlibat dalam pembelajaran PAI di kelas (Renaldo Saputra, R., Mustar, S., & Putra, 2024). Mayoritas mengidentifikasi penggunaan metode yang monoton dan kurangnya variasi media sebagai penyebab utama rendahnya motivasi mereka. Kondisi ini berdampak langsung pada capaian belajar: rata-rata nilai PAI nasional jenjang SMP pada Asesmen Nasional 2023 masih berada di bawah standar ketuntasan yang diharapkan di 58,3% sekolah. Temuan ini menempatkan inovasi media pembelajaran sebagai salah satu agenda prioritas dalam peningkatan kualitas pembelajaran PAI (Ariati, 2025).

Media pembelajaran digital mencakup spektrum yang luas dari video pembelajaran interaktif, presentasi multimedia, platform gamifikasi seperti Quizizz dan Kahoot, infografis digital, hingga simulasi berbasis augmented reality. Keunggulan media digital dibandingkan media konvensional terletak pada kemampuannya menghadirkan stimulus multisensori (visual, auditori, kinestetik), interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif siswa, umpan balik instan yang memotivasi, serta aksesibilitas konten yang dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar masing-masing siswa (Eraku, S. S., Baruadi, M. K., Nurfaika, S. S., Podu, R. P., Ariani, S. P., Samlia, W. O., ... & Apadjulu, 2025). Dalam konteks PAI, keunggulan ini sangat relevan karena materi agama yang abstrak dapat divisualisasikan secara lebih konkret dan menarik (Fajtriansyah & Merlianda, 2025).

Motivasi belajar memegang peran mediasi yang krusial antara penggunaan media dan capaian prestasi belajar. Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller (1987) menyediakan kerangka teoritis yang komprehensif untuk memahami dan merancang kondisi yang memunculkan dan mempertahankan motivasi belajar (Ramadhan, Ahmad Muhammad; Didit, 2025). Komponen Attention berkaitan dengan bagaimana media menarik dan mempertahankan perhatian; Relevance tentang bagaimana konten terhubung dengan kebutuhan dan minat siswa; Confidence tentang bagaimana media membangun

keyakinan diri; dan Satisfaction tentang bagaimana media memberikan penghargaan atas pencapaian (Keller, 2010 dalam Syaifuddin, Mu'in, & Rahmawati, 2021). Media digital yang dirancang dengan baik berpotensi memenuhi keempat komponen ARCS secara simultan.

SMP Taruna Jaya Jati Agung merupakan sekolah swasta yang berlokasi di Kecamatan Jati Agung, Kabupaten Lampung Selatan, dengan populasi siswa yang beragam dari segi sosial-ekonomi. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa rata-rata nilai PAI kelas VIII berada di angka 67,8 dengan tingkat ketuntasan 56,3%, di bawah KKM yang ditetapkan (75). Observasi awal mengungkapkan bahwa pembelajaran PAI masih bergantung pada papan tulis, buku teks, dan LKS cetak, tanpa pemanfaatan media digital yang sistematis, meskipun sebagian besar siswa memiliki akses ke gawai (smartphone) pribadi. Kesenjangan ini menjadi landasan empiris penelitian yang mengkaji efektivitas integrasi media digital dalam pembelajaran PAI.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis perbedaan motivasi belajar PAI antara siswa yang menggunakan media digital dan siswa yang menggunakan media konvensional; (2) menganalisis perbedaan prestasi belajar PAI antara kedua kelompok; (3) mengukur besaran pengaruh (*effect size*) media digital terhadap motivasi dan prestasi belajar; (4) menganalisis N-Gain prestasi belajar kedua kelompok; dan (5) menganalisis pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar PAI dalam kelompok yang menggunakan media digital.

METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen nonequivalent control group design*, dilaksanakan di SMP Taruna Jaya Jati Agung selama sepuluh minggu efektif (Agustus–Oktober 2025). Populasi adalah seluruh siswa kelas VIII (132 siswa). Dua kelas dipilih secara purposif: kelas VIII-A sebagai kelas eksperimen ($n=32$) dan VIII-C sebagai kelas kontrol ($n=32$), dengan kesetaraan awal yang diverifikasi melalui uji homogenitas nilai rapor PAI semester VII ($F=0,214$; $p=0,645$).

Variabel bebas adalah media pembelajaran digital, meliputi video PAI (CapCut/Canva, diunggah ke YouTube), Quizizz (kuis interaktif berbasis gamifikasi), dan infografis Islami (Canva). Kelas kontrol menggunakan media konvensional (papan tulis, buku teks, LKS). Variabel terikat mencakup motivasi belajar, diukur dengan IMMS berbasis model ARCS (36 butir, $\alpha=0,913$), dan prestasi belajar, diukur dengan tes tertulis 35 butir ($\alpha=0,897$).

Perlakuan berlangsung selama 20 pertemuan dengan pola: video (10 mnt) → pembelajaran inti dengan infografis (45 mnt) → Quizizz (15 mnt). Analisis data meliputi

statistik deskriptif, uji normalitas (Shapiro-Wilk), homogenitas (Levene), uji-t independen, *effect size* Cohen's d, N-Gain Hake, dan regresi sederhana, menggunakan SPSS 26 ($\alpha=0,05$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskriptif Motivasi Belajar PAI

Angket ARCS diberikan kepada kedua kelas setelah delapan minggu perlakuan.

Tabel 1 menyajikan perbandingan skor motivasi belajar PAI.

Tabel 1. Perbandingan Skor Motivasi Belajar PAI (ARCS) Kelas Eksperimen dan Kontrol

Dimensi ARCS	Skor Maks	Eks – M (SD)	Kon – M (SD)	Selisih	t	Sig.
Attention (Perhatian)	45	37,84 (3,21)	29,63 (4,17)	+8,21	9,372	0,000
Relevance (Relevansi)	45	38,12 (3,07)	31,47 (4,08)	+6,65	7,614	0,000
Confidence (Keyakinan)	45	36,91 (3,43)	30,78 (4,34)	+6,13	6,638	0,000
Satisfaction (Kepuasan)	45	36,47 (3,58)	31,03 (4,21)	+5,44	5,823	0,000
TOTAL MOTIVASI	144	118,34 (9,84)	98,47 (12,73)	+19,87	7,834	0,000

Data Tabel 1 menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh skor motivasi total ($M=118,34$; $SD=9,84$) yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ($M=98,47$; $SD=12,73$) pada seluruh empat dimensi ARCS (semua $p<0,001$). Dimensi Attention menunjukkan selisih terbesar (+8,21 poin; $t=9,372$), mengindikasikan bahwa media digital paling efektif dalam menarik dan mempertahankan perhatian siswa. Effect size Cohen's d untuk skor motivasi total adalah $d=2,00$ – termasuk kategori sangat besar (very large) – menunjukkan pengaruh yang sangat substantif dari penggunaan media digital terhadap motivasi belajar PAI.

Profil Pretest Prestasi Belajar

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
-----------	------------------	---------------

N	32	32
Nilai Minimum	40	38
Nilai Maksimum	74	72
Mean (M)	57,22	56,78
Standar Deviasi	8,43	8,61
Ketuntasan (≥ 75)	12,5% (4 siswa)	9,4% (3 siswa)
Uji normalitas (Shapiro-Wilk)	W=0,974; p=0,618	W=0,971; p=0,569
Uji homogenitas (Levene)	F=0,093; p=0,761	—
Uji-t pretest	t=0,222; p=0,825 (tidak signifikan)	—

Hasil pretest menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen (M=57,22) dan kontrol (M=56,78) sebelum perlakuan (t=0,222; p=0,825). Uji normalitas dan homogenitas terpenuhi. Kesetaraan awal ini memastikan validitas perbandingan posttest.

Posttest Prestasi Belajar PAI

Tabel 3. Statistik Deskriptif Posttest dan Hasil Uji-t Independen

Statistik	Kelas Eksperimen (Digital)	Kelas Kontrol (Konvensional)
N	32	32
Nilai Minimum	66	54
Nilai Maksimum	98	88
Mean (M)	83,59	70,28
Median	84,50	70,50
Standar Deviasi (SD)	8,27	8,94
Ketuntasan (≥ 75)	90,6% (29 siswa)	43,8% (14 siswa)
Peningkatan dari Pretest	+26,37 poin	+13,50 poin
t hitung (df=62)	5,912	—
Sig. (2-tailed)	0,000	—
Cohen's d	1,49 (Sangat Besar)	—
95% CI Selisih Mean	[8,78 – 17,84]	—

Kelas eksperimen (M=83,59; SD=8,27) secara signifikan lebih tinggi dari kelas kontrol (M=70,28; SD=8,94) dengan t(62)=5,912; p=0,000. Effect size d=1,49 (sangat besar).

Ketuntasan kelas eksperimen mencapai 90,6% berbanding 43,8% pada kelas kontrol – peningkatan ketuntasan sebesar 46,8 persentase poin yang sangat substantif.

Analisis N-Gain Prestasi Belajar

Tabel 4. Perbandingan N-Gain Prestasi Belajar PAI

Kategori N-Gain	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Tinggi (>0,70)	13 siswa (40,6%)	2 siswa (6,3%)
Sedang (0,30–0,70)	17 siswa (53,1%)	20 siswa (62,5%)
Rendah (<0,30)	2 siswa (6,3%)	10 siswa (31,2%)
Rata-rata N-Gain (M)	0,614	0,322
Standar Deviasi	0,141	0,128
Kategori	Sedang (mendekati Tinggi)	Sedang (mendekati Rendah)
Uji-t N-Gain: t(62); Sig.	t=9,031; p=0,000	—

N-Gain kelas eksperimen (M=0,614) secara signifikan lebih tinggi dari kelas kontrol (M=0,322); t(62)=9,031; p=0,000. Sebesar 40,6% siswa kelas eksperimen mencapai N-Gain tinggi dibandingkan hanya 6,3% di kelas kontrol. Proporsi siswa N-Gain rendah di kelas eksperimen (6,3%) jauh lebih kecil dari kelas kontrol (31,2%), membuktikan bahwa media digital lebih efektif dalam mendorong peningkatan bagi semua level kemampuan siswa.

Pengaruh Motivasi terhadap Prestasi Belajar PAI (Kelas Eksperimen)

Analisis regresi sederhana dilakukan untuk menguji apakah motivasi yang lebih tinggi yang terbangun melalui media digital berkontribusi pada prestasi yang lebih tinggi dalam kelas eksperimen.

Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Sederhana: Pengaruh Motivasi terhadap Prestasi Belajar PAI (Kelas Eksperimen; n=32)

Parameter	Nilai
Konstanta (a)	31,274
Koefisien Regresi (B)	0,441
Beta terstandar (β)	0,681
t hitung	5,134
Sig.	0,000
R (Korelasi)	0,681

R ² (Koefisien Determinasi)	0,464
F hitung (ANOVA regresi)	26,358
Sig. F	0,000
Interpretasi	Motivasi menjelaskan 46,4% variasi prestasi belajar PAI

Persamaan regresi: $\hat{Y} = 31,274 + 0,441X$. Hasil menunjukkan bahwa motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar PAI dalam kelas eksperimen ($\beta=0,681$; $t=5,134$; $p=0,000$). Koefisien determinasi $R^2=0,464$ berarti 46,4% variasi prestasi belajar PAI dalam kelas yang menggunakan media digital dijelaskan oleh variasi tingkat motivasi belajar siswa. Ini membuktikan bahwa peningkatan prestasi yang ditunjukkan kelas eksperimen sebagian besar dimediasi oleh peningkatan motivasi yang berhasil dibangun melalui media digital.

Analisis Per Komponen Media Digital

Berdasarkan angket respons terbuka siswa kelas eksperimen ($n=32$), Quizizz dinilai sebagai media yang paling memotivasi (dipilih oleh 75,0% siswa), diikuti video pembelajaran (65,6%), dan infografis Canva (59,4%). Alasan utama Quizizz paling disukai adalah unsur gamifikasi dan kompetisi sehat (leaderboard), umpan balik instan yang memuaskan, dan sifatnya yang terasa seperti bermain bukan ujian. Video pembelajaran dinilai paling efektif dalam memperjelas materi yang abstrak, sementara infografis Canva paling berguna sebagai alat rangkuman dan penguat konsep kunci.

Tabel 6. Perbandingan Rata-rata Skor Posttest Per Materi PAI

Materi PAI	Mean Eks.	Mean Kon.	Selisih	t	Sig.
Iman kepada Rasul Allah (Akidah)	84,13	71,06	+13,07	5,312	0,000
Akhlak Terpuji dalam Pergaulan Remaja	85,47	69,84	+15,63	6,087	0,000
Hukum Islam tentang Makanan & Minuman	81,16	69,94	+11,22	4,513	0,000
Rata-rata Keseluruhan	83,59	70,28	+13,31	5,912	0,000

Materi Akhlak Terpuji dalam Pergaulan Remaja menunjukkan selisih terbesar (+15,63 poin; $t=6,087$), yang dapat dijelaskan oleh relevansi tinggi materi ini dengan kehidupan nyata siswa remaja sehingga media digital yang menghadirkan contoh kontekstual dan interaktif memberikan dampak yang paling signifikan.

Pembahasan

Temuan bahwa media digital secara signifikan meningkatkan seluruh empat dimensi motivasi ARCS (semua $p<0,001$) dengan effect size sangat besar ($d=2,00$) mengkonfirmasi secara empiris kekuatan media digital sebagai instrumen motivasi dalam pembelajaran PAI. Dominasi dimensi Attention dalam perolehan selisih terbesar (+8,21 poin) sejalan dengan teori Keller (2010 dalam Syaifuddin et al., 2021) bahwa perhatian adalah prasyarat semua proses belajar lainnya dan media digital dengan visualisasi dinamis, animasi, dan gamifikasi memang sangat superior dalam menarik dan mempertahankan perhatian dibandingkan metode ceramah.

Temuan ini memperkuat penelitian Rafdi (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media video dan platform interaktif secara konsisten meningkatkan motivasi belajar siswa SMP pada berbagai mata pelajaran, dengan dimensi *Attention* dan *Satisfaction* menunjukkan peningkatan paling konsisten. Dalam konteks PAI secara spesifik, penelitian Ali & Marasabessy (2025) menemukan bahwa media digital Islami yang menampilkan konten agama dalam format yang familiar bagi digital natives meningkatkan persepsi relevansi (Relevance) PAI secara signifikan sebuah temuan yang juga terkonfirmasi dalam penelitian ini (+6,65 poin pada dimensi Relevance).

Temuan bahwa Quizizz dipilih sebagai media paling memotivasi oleh 75% siswa konsisten dengan penelitian Ulum (2025) yang menemukan bahwa *gamifikasi* berbasis kuis interaktif meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara bersamaan. Dalam perspektif teori *self-determination*, Quizizz memenuhi tiga kebutuhan psikologis dasar yang mendorong motivasi intrinsik: kompetensi (melalui umpan balik instan yang memvalidasi penguasaan materi), otonomi (siswa mengontrol kecepatan menjawab dan dapat mengulang), dan keterhubungan (kompetisi sehat yang membangun semangat sosial dalam belajar bersama). Ketiga kebutuhan ini sangat jarang terpenuhi secara simultan dalam pembelajaran PAI konvensional.

Dalam konteks PAI khususnya, penggunaan Quizizz untuk materi seperti hukum makanan-minuman atau akhlak pergaulan remaja menciptakan pengalaman belajar yang sekaligus menyenangkan dan menantang secara intelektual. Siswa tidak sekadar menghafal ketentuan halal-haram, melainkan dihadapkan pada pertanyaan analisis yang membutuhkan pemahaman mendalam, dengan tekanan waktu yang moderat yang mendorong konsentrasi tanpa menimbulkan kecemasan berlebihan. Hasilnya adalah

learning engagement yang jauh melampaui yang dapat dicapai oleh latihan soal konvensional.

Temuan bahwa motivasi menjelaskan 46,4% variasi prestasi belajar PAI dalam kelas eksperimen ($R^2=0,464$; $\beta=0,681$) memberikan bukti empiris yang kuat tentang peran mediasi motivasi antara penggunaan media digital dan capaian prestasi. Temuan ini selaras dengan model teoritis Biggs (1987 dalam Azhar & Rohmah, 2025) yang menempatkan motivasi sebagai variabel mediator kunci dalam proses belajar: kualitas proses pembelajaran (termasuk media yang digunakan) mempengaruhi motivasi, yang kemudian mempengaruhi pendekatan belajar, yang akhirnya menentukan kualitas hasil belajar.

Implikasi penting dari temuan ini adalah bahwa media digital tidak bekerja secara langsung meningkatkan prestasi, melainkan bekerja melalui jalur motivasi: media digital membangun motivasi (terbukti dari $d=2,00$ yang sangat besar), dan motivasi yang terbangun inilah yang mendorong investasi belajar yang lebih besar, perhatian yang lebih fokus, dan pengolahan informasi yang lebih dalam yang kesemuanya bermuara pada prestasi yang lebih tinggi. Pemahaman tentang mekanisme mediasi ini penting untuk perancangan intervensi pembelajaran yang tepat sasaran (Nurhasanah, Sofyan, & Maolani, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Taruna Jaya Jati Agung yang berada di kawasan semi-rural Lampung Selatan konteks yang sering dianggap kurang kondusif untuk integrasi media digital karena keterbatasan infrastruktur. Namun temuan penelitian ini justru menunjukkan bahwa dampak media digital sangat signifikan bahkan dalam konteks *semi-rural*, asalkan infrastruktur dasar (proyektor, Wi-Fi, dan gawai siswa) tersedia. Siswa semi-rural yang sehari-hari sudah terbiasa menggunakan smartphone untuk media sosial dan hiburan justru menunjukkan respons motivasi yang sangat positif ketika teknologi yang familiar bagi mereka diintegrasikan ke dalam pembelajaran PAI (B. Abas, 2025).

Temuan ini mendukung argumen Astri et al., (2025) bahwa kesenjangan digital dalam pendidikan bukan semata-mata masalah ketersediaan teknologi, melainkan lebih pada kemauan dan kemampuan guru untuk mengintegrasikan teknologi secara pedagogis yang bermakna. Di SMP Taruna Jaya Jati Agung, pengembangan video PAI oleh guru sendiri menggunakan CapCut dan Canva alat yang relatif mudah dipelajari dan tidak memerlukan investasi besar terbukti menghasilkan konten yang efektif meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Berdasarkan keseluruhan temuan, penelitian ini mengidentifikasi serangkaian implikasi praktis. Pertama, integrasi media digital dalam pembelajaran PAI sebaiknya menggunakan prinsip ARCS sebagai kerangka desain setiap media dipilih dan dirancang

berdasarkan kontribusinya terhadap dimensi *Attention*, *Relevance*, *Confidence*, dan *Satisfaction*. Kedua, Quizizz dapat dijadikan standar alat formatif assessment di semua kelas PAI sebagai alternatif yang lebih memotivasi dibandingkan kuis tertulis konvensional. Ketiga, guru PAI perlu diberi pelatihan dan pendampingan dalam pengembangan video pembelajaran dan infografis digital yang sesuai dengan karakteristik digital natives. Keempat, perlu dipertimbangkan kebijakan BYOD (*Bring Your Own Device*) yang terkelola di sekolah agar gawai siswa dapat dimanfaatkan secara produktif dalam pembelajaran PAI.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan empat hal pokok. Pertama, penggunaan media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan motivasi belajar PAI siswa SMP Taruna Jaya Jati Agung, dengan seluruh empat dimensi ARCS menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol (semua $p < 0,001$). Effect size motivasi $d = 2,00$ (sangat besar) membuktikan bahwa dampak media digital terhadap motivasi bersifat substansial dan bermakna secara praktis, bukan sekadar signifikan secara statistik. Dimensi Attention menunjukkan peningkatan terbesar, mengkonfirmasi keunggulan media digital dalam menarik dan mempertahankan perhatian siswa.

Kedua, penggunaan media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan prestasi belajar PAI, dengan kelas eksperimen ($M = 83,59$) jauh melampaui kelas kontrol ($M = 70,28$; $t = 5,912$; $p = 0,000$; $d = 1,49$). Tingkat ketuntasan kelas eksperimen mencapai 90,6% berbanding 43,8% pada kelas kontrol. N-Gain kelas eksperimen ($M = 0,614$) secara signifikan lebih tinggi ($p = 0,000$), membuktikan efektivitas media digital dalam mendorong peningkatan belajar bagi semua level kemampuan siswa.

Ketiga, motivasi belajar yang terbangun melalui media digital memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar PAI ($\beta = 0,681$; $p = 0,000$; $R^2 = 0,464$), menjelaskan 46,4% variasi prestasi. Hal ini mengkonfirmasi bahwa media digital bekerja meningkatkan prestasi sebagian besar melalui jalur motivasi – media digital meningkatkan motivasi, dan motivasi yang lebih tinggi mendorong investasi belajar yang lebih dalam.

Keempat, dari tiga media digital yang digunakan, Quizizz terbukti sebagai media yang paling memotivasi (dipilih 75% siswa) melalui mekanisme gamifikasi dan umpan balik instan, diikuti video pembelajaran yang paling efektif dalam memperjelas materi abstrak, dan infografis Canva yang paling berguna sebagai alat rangkuman visual.

Penelitian ini merekomendasikan: (1) guru PAI SMP Taruna Jaya Jati Agung untuk mengadopsi kombinasi tiga media digital (video, Quizizz, infografis) sebagai standar dalam setiap unit pembelajaran PAI; (2) kepala SMP Taruna Jaya Jati Agung untuk memfasilitasi pelatihan produksi konten digital Islami bagi seluruh guru PAI; (3) Dinas Pendidikan Kabupaten Lampung Selatan untuk menginisiasi program pelatihan literasi digital pedagogis bagi guru PAI di seluruh SMP wilayahnya; dan (4) peneliti berikutnya untuk mengkaji efektivitas media digital PAI dengan menambahkan variabel gaya belajar sebagai moderator, serta menyelidiki dampak jangka panjang terhadap dimensi pengamalan ibadah dan karakter siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Marasabessy, F. (2025). PERAN MEDIA SOSIAL DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KALANGAN MAHASISWA. *IMTIYAZ, Jurnal Ilmu Keislaman*, 9(September), 745–769.
- Ariati, R. (2025). Inovasi Media Pembelajaran PAI Berbasis Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIMULTI : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Ilmu*, 1(1), 30–37.
- Astri, I. P., Sulasmi, E., Dongoran, F. R., Muhammadiyah, U., Utara, S., Teknologi, I., & Digital, K. (2025). TANTANGAN DAN PENDUKUNG INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA : SEBUAH TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS. *PEDAGOGI: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 39–50.
- Awalia, F. (2025). Memahami Pola Perilaku Generasi Z di Era Digital. *Jurnal Teknologi Dan Sains Modern*, 15–25.
- Azhar, I., & Rohmah, S. (2025). Analisis Kompetensi Guru Dan Prestasi Belajar Siswa : Peran Mediasi Gaya Belajar Dalam Path Analysis. *PASIR: Jurnal Pusat Studi Islam Pesisir Volume*, 01(02), 171–186.
- B. Abas, S. Z. S. (2025). INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR PAI YANG KONTEKSTUAL DAN RELEVAN. *AT-TARBIYAH Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(April), 391–402.
- Eraku, S. S., Baruadi, M. K., Nurfaika, S. S., Podu, R. P., Ariani, S. P., Samlia, W. O., ... & Apadjulu, S. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL PEMBELAJARAN GEOGRAFI*. Dunia Penerbitan buk.
- Fajtriansyah, A. P., & Merlianda, D. (2025). Digitalisasi materi ajar pai berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Al Ikhlas Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.64677/ppai.v2i2.240>
- Rafdi, D. A. (2025). Pemanfaatan Media Digital sebagai Penguat Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education*, 6(2), 238–254.

- Ramadhan, Ahmad Muhammad; Didit, D. (2025). Pengaruh Pengaruh Media Pembelajaran, Motivasi Belajar Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma Islam Al-Amin Suko Sukodono Sidoarjo. *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 6(3), 901–918.
- Renaldo Saputra, R., Mustar, S., & Putra, A. (2024). *Inovasi Pembelajaran Melalui Kurikulum Merdeka Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp N 1 Ujan Mas*.
- Ulum, J. J. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS PERMAINAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *AT-TARBIYAH Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam Vol.*, 3(1), 504–513.