



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa

Tohir Solehudin<sup>1</sup>, Retno Triwoelandari<sup>2</sup>, Ahmad Mulyadi Kosim<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: [tohirsolehudin47@gmail.com](mailto:tohirsolehudin47@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: [retnotriwoelandari@uika-bogor.ac.id](mailto:retnotriwoelandari@uika-bogor.ac.id)

<sup>3</sup> Pendidikan Agama Islam, Universitas Ibn Khaldun Bogor

Email: [ahmad.mulyadi@uika-bogor.ac.id](mailto:ahmad.mulyadi@uika-bogor.ac.id)

### Artikel info

#### Article history:

Received: September-2019

Revised: November-2019

Accepted: December-2019

Publish: March-2020

#### DOI:

[doi.org/10.31960/](https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261)

[ijolec.v2i2.261](https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261)

**Abstract.** This Research aims to: 1) determine the feasibility of interactive learning media prezi on the subjects of Islamic Religious Education (PAI) and 2) determine the effectiveness of interactive learning media prezi in islamic education in grade 8 of JUNIOR high school to cultivate the character of the curiosity of the students. This research using methods Research and Development (R&D). Instruments of data collection using observation sheets and angket Pada stage of development, the results of the research show numbers matter experts 82.89%, media experts 79.42%, and language expert 76.39%. At the stage of testing, limited testing shows the number of 81.61%. The results of the final testing, extensive trials showed sig.  $0.00 < 0.05$  with the difference of the results of the class experiment 39.58 and the control class 24.87 with the difference of the results amounted to 14.71. Thus, the development of interactive learning media Prezi as a medium of teaching the PAI be used to grow the characters curiosity of students.

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif prezi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan 2) mengetahui efektivitas media pembelajaran interaktif prezi pada pembelajaran PAI di kelas 8 SMP untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. Penelitian ini menggunakan metode Reasearch and Development (R&D). Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket Pada tahap pengembangan, hasil penelitian menunjukkan angka ahli materi 82.89%, ahli media 79.42%, dan ahli bahasa 76.39%. Pada tahap pengujian, uji coba terbatas menunjukkan angka 81.61%. Hasil akhir pengujian, uji validasi menunjukkan sig.  $0.00 < 0.05$  dengan perbedaan hasil kelas eksperimen 39.58 dan kelas kontrol 24.87 dengan perbedaan hasil sebesar 14.71. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran interaktif Prezi sebagai media ajar PAI layak digunakan untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.

#### Keywords:

*Karakter Rasa*

*Ingin Tahu; Media*

*Pembelajaran Prezi.*

#### Corresponden author:

Jalan Kapten Dasuki Bakri Cibatok 01 RT 01/ RW 03 No. 38,

Cibungbulang, Bogor,

Email: [tohirsolehudin47@gmail.com](mailto:tohirsolehudin47@gmail.com)



artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang klasik di masa lampau, bagaimana begitu sulitnya mendapatkan akses pendidikan. Dengan kemajuan teknologi saat ini, sangat mudah konten pembelajaran untuk diakses. Namun akhir-akhir ini ada satu hal yang berbeda, dan ini tidak bisa didiamkan untuk terus terjadi. Satu hal itu adalah “karakter”. Berada pada masa di mana teknologi berkembang dengan pesat jelas merupakan tantangan tersendiri bagi siswa saat ini. Pengikisan karakter adalah tantangan utamanya.

Karakter adalah satu hal yang Tanpa karakter suatu hal tidak bisa dikenali, entah dikenal buruk maupun baik, yang jelas keduanya memiliki karakter. Oleh karena itu penting untuk membentuk insan yang berkarakter karena kekuatan moral, akhlak atau budi pekerti individu merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lainnya (Hidayatullah, 2009).

Termasuk di sekolah, baik dan berkualitasnya sekolah tentu salah satunya sangat ditentukan oleh bagaimana karakter siswa-nya, terutama pada karakter rasa ingin tahunya, dengan kemajuan teknologi saat ini seharusnya berbanding lurus dengan rasa ingin tahu siswa untuk terus belajar dan haus akan ilmu pengetahuan, keingintahuan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajarinya sendiri dapat menyebabkan ilmunya jauh lebih banyak dibandingkan siswa yang hanya diam menunggu penjelasan dari guru (Silmi et al., 2017).

Pada pembelajaran PAI pemahaman yang didapatkan siswa pada proses pembelajaran diharapkan menjadi wujud pengamalan pola sikap Islami yang didasari rasa ingin tahu, sehingga apa yang dilakukan adalah murni dari kesadaran siswa itu sendiri, tanpa paksaan dan tanpa keterpaksaan (an-Nabhani, 2011).

Berdasarkan observasi 2 April 2019 model pembelajaran dalam mempelajari materi pembelajaran PAI sangatlah kurang penerapannya di SMPN 3 Cibungbulang, minimnya media pembelajaran dan metode yang digunakan masih konvensional. Padahal penggunaan media pembelajaran saat ini sangat penting dalam pendidikan.

Pembelajaran yang tidak mengikuti tuntutan zaman akan membuat jenuh dan membosankan, di samping itu pembelajaran PAI dengan waktu yang terbatas harus dimaksimalkan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga tidak hanya sebatas yang diberikan oleh guru, akan tetapi siswa secara aktif dan interaktif memahami pembelajaran agama dengan rasa ingin tahunya itu. Pentingnya Rasa ingin tahu ini sebagai sumber motivasi intrinsik seorang seseorang untuk belajar, menjelajahi, dan menyelidiki lingkungannya (Baruch et al., 2014).

Dengan kemajuan teknologi di era revolusi industri ini berbagai ilmu pengetahuan dan keilmuan keislaman sangat mudah untuk diakses, rasa ingin tahu ini menjembatani dalam pendidikan pedagogik dan menjadi penting sekali untuk menstimulasi rasa ingin tahu seorang siswa karena ini merupakan inti dari pendidikan dan pembelajaran (Pluck et al., 2011).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran PAI untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif *prezi*.

*Prezi* merupakan aplikasi berbasis ZUI (*Zooming User Interface*) diluncurkan tahun 2009 (Rusyfian, 2016) dan merupakan media alternatif yang dapat menampilkan sebuah tampilan yang saling berkaitan dalam sebuah tampilan *slide* dengan *slide* lainnya dengan mudah (Setiawan et al., 2016).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *prezi* dengan penilaian yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta kelayakannya dari segi penilaian diri siswa terhadap karakter rasa ingin tahu, dan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran PAI untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho: Tidak terdapat pertumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI di kelas 8-G SMPN 3 Cibungbulang-Bogor.

- Ha: Terdapat pertumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI di kelas 8-G SMPN 3 Cibungbulang-Bogor.
2. Ho: Tidak terdapat perbedaan pertumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI di kelas 8-G dan 8-B SMPN 3 Cibungbulang-Bogor.
- Ha: Terdapat perbedaan pertumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI di kelas 8-G dan 8-B SMPN 3 Cibungbulang-Bogor.

- 8-B = Kelas Kontrol  
 O1 = *Pretest* kelas eksperimen  
 O2 = *Posttest* kelas eksperimen  
 O3 = *Pretest* kelas kontrol  
 O4 = *Posttest* kelas kontrol  
 X1 = Pembelajaran dengan media *prezi*  
 X2 = Pembelajaran tanpa media *prezi*

Subjek penelitian ini melibatkan siswa kelas 8 SMPN 3 Cibungbulang-Bogor. Jumlah siswa yang dilibatkan sebanyak 64 orang dan terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen adalah siswa kelas 8-G sebanyak 31 orang dan kelompok kontrol adalah siswa kelas 8-B sebanyak 33 orang.

Penelitian ini dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas 8 SMP dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian berupa (1) instrumen kelayakan media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran PAI berupa lembar penilaian angket yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa (2) instrumen pengukuran karakter rasa ingin tahu pada lembar observasi mengacu pada aktivitas siswa di dalam kelas (Kemendiknas, 2010) dan aktivitas siswa di luar kelas (Kashdan et al., 2017) dan (3) instrumen penilaian diri karakter rasa ingin tahu siswa berupa angket berdasar pada 4 indikator terdiri dari *explorer*, *discover*, *adventurous*, dan *questioning* (Raharja et al., 2018).

Pada kelayakan media pembelajaran instrumen penelitian akan divalidasi oleh validator 3 dosen ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sesuai dengan kisi-kisi. Untuk mengetahui kelayakan media *prezi* maka menentukan skor maksimal validator yaitu dengan menjumlahkan skor yang diberikan validator pada nilai kualitatif.

Setelah melakukan penjumlahan jawaban validator ahli langkah berikutnya adalah menentukan hasil rating dengan rumus statistik sederhana dan disesuaikan dengan skala likert (Riduwan, 2012).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian mengikuti Borg & Gall yang dimodifikasi (Sukmadinata, 2017). tempat penelitian ini adalah di SMPN 3 Cibungbulang-Bogor. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas 8-G sebagai kelas eksperimen dan kelas 8-B sebagai kelas kontrol. Untuk mengukur kemampuan awal subjek penelitian dilakukan *pretest* pada kedua kelas tersebut. Sedangkan untuk mengetahui perubahan pertumbuhan karakter rasa ingin tahu setelah pengujian dilakukan *posttest* pada kedua kelas tersebut.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Quasi Eksperimental* dengan jenis *non-equivalent control group pretest-posttest* yaitu menggunakan kelas dengan kondisi yang serupa dalam hal jenjang pendidikan, yaitu kelas 8. Kedua kelas diberi *pretest* sebelum pengujian dimulai. Kelas eksperimen diberi perlakuan penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi*, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan metode konvensional (ceramah). *Posttest* diberikan pada saat pembelajaran selesai. Berikut ini disajikan tabel desain penelitian yang digunakan.

**Tabel 1.** Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
8-G	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
8-B	O <sub>3</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>4</sub>

Keterangan:

8-G = Kelas Eksperimen

**Tabel 2.** Skala Likert

Penilaian Kualitatif	Penilaian Kuantitatif
Sangat Valid	81% - 100%
Valid	61% - 80%
Cukup Valid	41% - 60%
Tidak Valid	21% - 40%
Sangat Tidak Valid	0% - 20%

Angket respon penilaian diri diberikan pada siswa setelah mendapatkan pengajaran dengan media pembelajaran interaktif *prezi* untuk mengetahui kelayakan media *prezi* dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu pada uji terbatas, uji luas, dan uji validasi. Presentase respon siswa dihitung dengan analisis persentase. Analisis data lembar observasi karakter rasa ingin tahu siswa menggunakan t-test dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

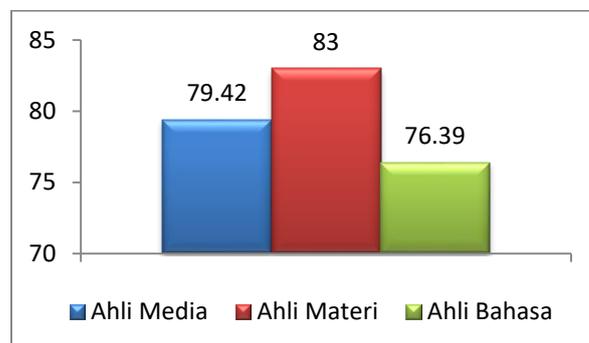
Produk media pembelajaran interaktif *prezi* memiliki beberapa halaman tampilan, yaitu: (1) Halaman depan yang menyajikan materi secara keseluruhan yang dapat berpindah dari satu slide ke slide lain secara utuh termasuk nama peneliti, judul materi, (2) halaman materi menampilkan materi sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa abbasiah dengan penumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran PAI, (3) halaman soal menampilkan soal-soal tentang materi sejarah pertumbuhan ilmu pengetahuan pada masa abbasiah.

Kelayakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI divalidasi oleh 3 dosen ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

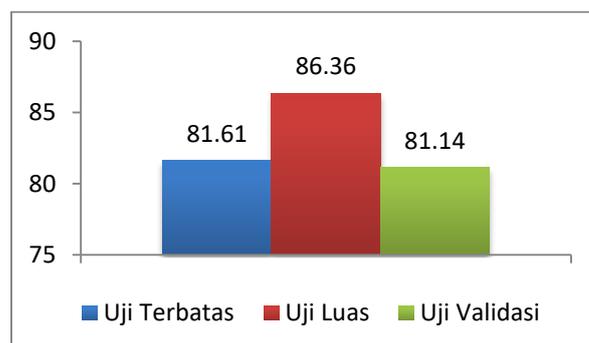
**Tabel 3.** Nama-Nama Validator

No	Nama Validator	Bidang Validator	Keterangan
1	Deni Hendarto, S.T., M.Si.	Ahli Media	Dosen TE FT Universitas Az-Zahra Jakarta
2	Dr. Santi Lisnawati	Ahli Materi	Dosen PAI FAI UIKA Bogor
3	Dra., Hidayah Baisa., M.Pd.I	Ahli Bahasa	Dosen PAI FAI UIKA Bogor

Hasil perhitungan validasi instrument dari validator yang dikategorikan menurut kriteria skala likert.

**Gambar 1.** Hasil Validasi Kelayakan Media

Pengambilan hasil respon penilaian diri siswa dilakukan pada uji terbatas di kelas 8-D, uji luas di kelas 8-C, dan uji validasi di kelas 8-G yang sudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu.

**Gambar 2.** Hasil Respon Penilaian Diri Siswa

Untuk dapat melakukan t-test pada penelitian ini terlebih dahulu dilakukan analisis data dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

Untuk menguji normalitas dan homogenitas ini dibantu dengan aplikasi *IBM SPSS 25*, uji normalitas yang dilakukan menggunakan rumus *One Sampel Kolmogorov Smirnov* dengan keputusan:

Ho: sampel berdistribusi normal.

Ha: sampel tidak berdistribusi normal.

Pengambilan keputusan ini didasarkan kepada taraf signifikansi yang jika diperoleh lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima dan jika taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima dan tolak Ho. Hasil uji normalitas ini diperoleh dari hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut:

**Tabel 4.** Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		62
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.52087549
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.045
Test Statistic		.105
Asymp.Sig.(2-tailed)		.086 <sup>c</sup>

Berdasarkan hasil pada tabel 4 mengenai uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh hasil sig (2-tailed) sebesar 0,086. Hasil ini menunjukkan bahwa sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka Ho diterima dan tolak Ha. Berdasarkan hal ini dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 5.** Uji Homogenitas

			Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rasa Ingin Tahu	Based on Mean		.461	1	60	.500
	Based on Median		.400	1	60	.529
	Based on Median and with adjusted df		.400	1	59.957	.529
	Based on trimmed mean		.629	1	60	.431

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 5 diperoleh hasil sig sebesar 0,431. Hal tersebut menunjukkan bahwa sig lebih besar dari 0,05 dan dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen atau dengan varian yang sama.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas tahap selanjutnya adalah mengenai hasil penilaian karakter rasa ingin tahu menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI.

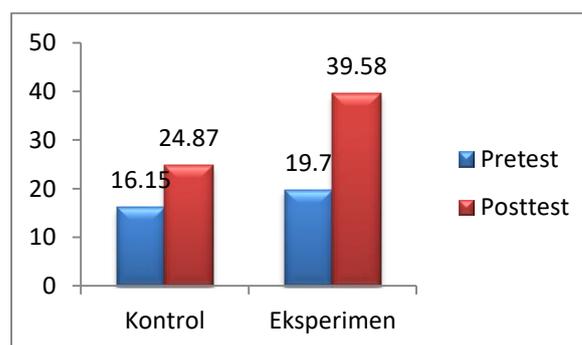
**Tabel 6.** Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Kelas 8-B SMPN 3 Cibungbulang Pada Kelas Kontrol

	Pretest	Posttest
Jumlah	533	821
Nilai rata-rata	16,15	24,87

**Tabel 7.** Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Kelas 8-6 SMPN 3 Cibungbulang Pada Kelas Eksperimen

	Pretest	Posttest

Jumlah	611	1227
Nilai rata-rata	19,70	39,58



**Gambar 3.** Hasil Penilaian *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data di atas menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, walaupun kelas kontrol mengalami pertumbuhan tetapi lebih besar pertumbuhan di kelas eksperimen. Dikarenakan pada kelas

kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI. Adapun untuk

mengetahui nilai nyata maka dapat dihitung dengan menggunakan *SPPS* sebagai berikut:

**Tabel 8.** *Paired Samples T-Test* Kelas Eksperimen SMPN 3 Cibungbulang

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-19.87097	4.02278	.72251	-21.34654	-18.39540	-27.503	30	.000

**Tabel 9.** *Paired Samples T-Test* Kelas Kontrol SMPN 3 Cibungbulang

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval Of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-8.72727	3.11521	.54229	-9.83188	-7.62267	-16.093	32	.000

Hasil perhitungan pada tabel 8 dan 9 mengenai perhitungan *paired samples t-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa rata-rata perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen adalah sebesar -19.87097. Tanda minus (-) berarti hasil *posttest* lebih besar dari pada hasil *pretest*. Sedangkan untuk kelas kontrol rata-rata perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -8.72727. Tanda minus (-) berarti hasil *posttest* lebih besar dari pada hasil *pretest*. Hasil perbedaan rata-rata di dua kelas tersebut menunjukkan perbedaan sebelum dan sesudah. Penilaian tersebut pun mengalami pertumbuhan, namun pertumbuhan yang lebih besar berada pada kelas eksperimen. Artinya ada pertumbuhan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI, dengan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kontrol sebesar 10.1437.

Hasil perhitungan nilai "t" pada kelas eksperimen sebesar 27.503 dengan p-value 0,000 sig (2-tailed) sedangkan kelas kontrol nilai "t" sebesar 16.093 dengan p-value 0,000 sig (2-tailed). Kemudian diambil keputusan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan secara statistik terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil rata-rata *pretest* dengan *posttest*. Secara statistik perbedaan terbesar berada pada kelas eksperimen yang memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada perhitungan *paired samples t-test* mengenai nilai kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dapat dilakukan analisis dengan menggunakan *independent samples t-test* untuk mengetahui hasil perhitungan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, berikut hasil data *independent samples t-test*:

**Tabel 10.** *Independent Samples T-Test* Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMPN 1 Cibungbulang

		Levene's test for Wquality of Variances		t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean difference	Std. Error Differences	95% Confidence Interval of the Difference	
Karakter Rasa Ingin Tahu	Equal variances assumed	9.419	.003	-10.482	60	.000	-14.41935	1.37557	-17.17091	-11.66780
	Equal variances not assumed			-10.480	50.161	.000	-14.41935	1.37557	-17.17091	-11.65666

Hasil perhitungan pada tabel 10 pada hasil *independent samples t-test* diperoleh rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 10.482. Hasil tersebut diperoleh dari responden kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berjumlah 62 responden, dan hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000. Maka diambil keputusan Ha diterima serta terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* kelas eksperimen dengan hasil *posttest* kelas kontrol yang menunjukkan terdapat pertumbuhan karakter rasa ingin tahu pada siswa. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *prezi* pada pembelajaran PAI untuk menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa.

Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Faizatul Muslimah, Mahasiswi Universitas Ibn Khaldun Bogor yang berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar*" yang terbit pada tahun 2018 (Muslimah et al., 2018).

Penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada proses pembelajaran siswa kelas 8 SMPN 1 Cibungbulang-Bogor berjalan dengan efektif karena pembelajaran ini membuat siswa lebih aktif semangat dan tumbuhnya rasa ingin tahu yang baik sesuai dengan ciri dari pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif *prezi* dapat meningkatkan fokus dan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari uji Independent Samples t-Test dengan hasil Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka dengan

demikian Ha diterima, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas 8-2 sebagai kelas eksperimen dengan kelas 8-8 sebagai kelas kontrol. Dengan demikian maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima atau dengan kata lain ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif *prezi* pada pembelajaran PAI terhadap karakter rasa ingin tahu siswa kelas 8-2 SMPN 1 Cibungbulang-Bogor.

### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran PAI dewasa ini, pada media *prezi* pun dapat diakses secara *online*, sehingga materi tersistematis dan mudah dicari, dengan mencari informasi di web sebagai urutan pertama penggunaan teknologi untuk mendukung aktivitas akademik (Baylen, 2018).

Berada pada zaman kemajuan teknologi berkembang pesat seharusnya harapan untuk kemajuan pendidikan harus digalakkan dengan inovasi pembelajaran, pengguna internet yang mencapai 93.4 juta (2016) dan meningkat 51% pada 2017, dengan 89.7% dan 69.8% dari total penggunanya adalah pelajar (Miskiah et al., 2019).

Tanpa penggunaan media, yang sedikit menghasilkan perubahan penumbuhan karakter rasa ingin tahu yaitu hanya 8.37, sedangkan jika menggunakan media yang mengandung informasi berupa gambar, text

dan animasi secara dinamis (Muflihah, 2018) dan dapat dieksplorasi bisa mencapai perubahan yang sangat signifikan yaitu penumbuhan sebesar 19.88 pada kelas eksperimen.

Penggunaan media pembelajaran *prezi* sebagai sosial media sebagai terobosan dapat menumbuhkan hubungan pembelajaran antara guru dengan siswa dengan meningkatkan hubungan emosional siswa yang pada awalnya merasa terintimidasi, dengan sosial media guru dan siswa dan pembelajaran menjadi cair dan alami (Keasberry, 2018).

Dalam menilai rasa ingin tahu secara personal pada angket, 83.04% media pembelajaran *prezi* ini berhasil menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa, oleh karena itu media ini sangat layak digunakan pada pembelajaran PAI SMP. Selain itu, guru juga harus dapat mengembangkan media pembelajaran PAI yang didalamnya terintegrasi game dikarenakan setiap siswa sudah memiliki *smartphone* yang dapat dimaksimalkan untuk belajar sehingga siswa dapat menerima dan fokus serta termotivasi untuk belajar, bukan malah sebaliknya melarang siswa menggunakan *smartphone* di sekolah (Mahayanti, N.W.S et al., 2019).

Karakter menjadi hal yang esensial untuk terus-menerus diperhatikan beriringan pengembangan inovasi pembelajaran dengan meningkatkan kompetensi pedagogik yang memerhatikan aspek kebutuhan siswa, kemampuan mengajar dan perspektif siswa terhadap pembelajaran (Novianti Nita, 2019).

### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Ketua Yayasan Penyelenggara Lembaga Pendidikan Tinggi Universitas Ibn Khaldun Bogor dan Fakultas Agama Islam Universitas Ibn Khaldun Bogor serta Dosen Pembimbing dan tak lupa pihak sekolah SMPN 3 Cibungbulang atas segala dukungan dan fasilitas yang sangat membantu dalam penyelesaian artikel ini.

### SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media pembelajaran interaktif *prezi* pada

pembelajaran PAI dikatakan layak dan valid untuk digunakan dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu sebagai media belajar mata pelajaran PAI, 2) Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *prezi* terhadap pertumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa kelas 8-G SMPN 3 Cibungbulang, 3) Terdapat perbedaan penumbuhan karakter rasa ingin tahu siswa antara kelas 8-G dan kelas 8-B.

Dalam penelitian selanjutnya dapat dikembangkan beberapa variabel yang relevan yang relevan dan juga perlu diteliti kelayakan media dari sisi siswa sehingga memperkuat validitas penelitian.

### DAFTAR RUJUKAN

- Hidayatullah, M. Furqon. (2009). *Guru Sejati Membangun Insan Berkarakter Kuat dan Cerdas*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Nabhani, Taqiyuddin an-. (2011). *Peraturan Hidup Dalam Islam*. Jakarta: HTI Press.
- Silmi, Millati & Kusmarni, Yani. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *Factum*, 6 (2), 230-242.
- Baruch, Yael Kesner, Levy, Ornit Spektor-, & Mashal, Nira. (2014). Pre-Schoolers' Verbal and Behavioral Responses as Indicators of Attitudes and Scientific Curiosity. *International Journal of Science and Mathematics Education*.
- Setiawan, Kodrat, & Joko. (2016). Pengembangan dan Penelitian Media Pembelajaran Interaktif Dilengkapi Software Prezi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Kelas XI Tiplt SMK Negeri 1 Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5 (1), 45-52.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusyfan, Zurrahma. (2016). *Prezi: Solusi Presentasi Masa Kini Untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Pebisnis*. Bandung:

- Informatika.
- Pluck, Graham, & Johnson, Helen. (2011). Stimulating Curiosity to Enhance Learning. *GESJ: Education Science and Psychology*. 2 (19). 24-31.
- Riduwan. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Kashdan, Todd B., Stiksma, Melissa C., & Disabato, David J.. (2017). The Five-Dimensional Curiosity Scale: Capturing the Bandwidth of Curiosity and Identifying Four Unique Subgroups of Curious People. *Elsevier: Journal of Research in Personality*. 73. 130-149.
- Kemendiknas RI. (2010). *Bahan Pelatihan: Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Baylen, Danilo M.. (2018). Innovative Practices of Distance Education (including e-Learning) in Asia and the Pacific. *IJEMT: International Journal for Educational Media and Technology*. 12 (2). 3-10.
- Keasberry, Chester. (2018). Social Media, Teacher-Student Relationships, and Student Learning. *IJEMT: International Journal for Educational Media and Technology*. 12 (2). 27-34.
- Muflihah, & Aziz, Husain. (2018). Developing Interactive Multimedia CD-based Teaching Arabic Skill at Arabic Education Department of Islamic State University Sunan Ampel Surabaya. *Dinamika Ilmu*. 18 (2). 195-210.
- Mahayanti, N.W.S., Suprianti, G.A.P., & Utami, I.A.M.I.. (2019). e-CALF (Electronic Version of Contextual Attractive Logical Fun) Game as Self-Directed Learning Media for Students in the Digital Era. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*. 8 (1). 65-76.
- Muslimah, F., Triwoelandari, R., & Sutisna. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran IPA Terintegrasi Nilai-Nilai Islam dalam Mengembangkan Karakter Religius Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Proceeding The 1<sup>st</sup> Annual Conference on Madrasah Teachers (ACoMT)*. 244-252.
- Miskiah, Suryono, Yoyon, & Sudrajat, Ajat. (2019). Integration of Information and Communication Technology Into Islamic Religious Education Teacher Training. *Cakrawala Pendidikan*. 38 (1). 130-140.
- Novianti, N., & Nurlaelawati, I.. (2019). Pedagogical Competence Development of University Teachers with Non-Education Background: The Case of a Large University of Education in Indonesia. *Indonesian Journal of Education*. 11 (2). 169-177.