ISSN 3063-7112
AEJ (Advances in Education Journal)

# Penggunaan Teknologi Pembelajaran Video Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas XI MAN 2 Garut

**Munna Khoirunnisa**[1]
Universitas Garut
email: khoirunnisamunna@gmail.com

**Masripah**[2]
Universitas Garut
email: masripah@uniga.ac.id

**Nenden Munawaroh**[3]
Universitas Garut
email: Nenden@uniga.ac.id

**Fiqra Muhamad Nazib**[4]
Universitas Garut
email: fiqra@uniga.ac.id

*Korespondensi: email: khoirunnisamunna@gmail.com

***History Artikel:***
*Diterima 18 April 2025*
*Direvisi 19 April 2025*
*Diterima 19 April 2025*
*Tersedia online 20 April 2025*

## Abstrak

Learning media plays an important role in attracting students' interest in learning. However, its utilization has not been optimal, resulting in low learning enthusiasm. This study aims to examine the use of interactive videos to improve critical thinking skills of grade XI students in the Al-Qur'an and Hadith subjects at MAN 2 Garut. The method used is quantitative with a quasi-experimental design. Data were collected through tests, observations, and documentation. The results showed that interactive videos received positive responses from teachers (73.3%) and students (65%), and were able to improve students' critical thinking skills (N-Gain 48%), although its effectiveness was still relatively low. Meanwhile, the control class actually experienced a decline. In conclusion, interactive videos are better than conventional media, but not yet fully effective.

***Kata kunci:***
Learning Technology, Interactive Video, Critical Thinking.

## Pendahuluan/ مقدمة

Teknologi Pembelajaran menurut *Association for Educational Communication and Technology* (AECT) merumuskan, teknologi pembelajaran adalah studi dan praktik etis dalam memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat (Turap et al. 2019).

Dalam pengertian yang lebih umum, teknologi pembelajaran diartikan sebagai media yang lahir akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi pembelajaran adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar-mengajar. Teknologi ini mencakup alat, sistem, dan platform yang mendukung pendidikan baik secara formal maupun informal, dengan tujuan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif dan efisien.

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang agama. Teknologi Informasi juga sering kali digunakan dalam pendidikan agama islam. Generasi Z, sebagai pengguna utama teknologi digital telah mengalami perubahan dalam pemikiran dan praktik keagamaan mereka (Nazib et al. 2024). Pendidik dihadapkan pada tantangan untuk merangsang siswa mengembangkan kemampuan mereka. Siswa abad 21 lebih suka berkolaborasi dan nyaman menggunakan teknologi seperti komputer, tablet, dan smartphone. Salah satu strategi adalah meningkatkan pengajaran dengan media video interaktif untuk mendorong berpikir kritis.

Terdapat beragam media pembelajaran yang menarik, interaktif agar menghasilkan suasana yang efisien dan efektif, salah satunya adalah media video interaktif. Media video interaktif yaitu tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, media pembelajaran video interaktif kaya akan informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran karena dapat sampai ke hadapan peserta didik langsung (Nuriah 2021). Selain itu Media pembelajaran audio visual (video) adalah media perantara melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar (Nuriah 2021).

Globalisasi berdampak luas, termasuk pada pendidikan. Sekolah bertanggung jawab menghasilkan lulusan kompeten, sehingga proses pendidikan harus mengikuti tuntutan kompetensi abad-21. Kemendikbud mensosialisasikan bahwa kompetensi pada abad 21 dikenal dengan istilah 4C, yaitu keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical Thinking and Problem Solving*), berkomunikasi (*Communication*), dan berkolaborasi *(Collaboration*) (Arsanti et al. 2021).

Salah satu kompetensi pada abad 21 adalah berpikir kritis, Menurut Facione menjelaskan kemampuan berpikir kritis merupakan aktivitas berpikir yang memiliki tujuan dan dicapai dengan cara membuktikan, menafsirkan serta menyelesaikan masalah dan berpikir kritis juga bisa menjadi kolaboratif, termasuk usaha yang dilakukan (Fahrurrozi 2021). Definisi lain menurut Robert H. Ennis menyatakan berpikir kritis adalah sesuatu proses berpikir reflektif yang berfokus pada memutuskan apa yang diyakini atau dilakukan, serta Kemampuan berpikir kritis menurut Redecker mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mensintesis informasi yang dapat dibelajarkan, dilatihkan dan dikuasai (Linda and Lestari 2019). Panduan teknis pembelajaran tematik terpadu Kemendikbud menjelaskan bahwa guru harus melatih kemampuan berpikir kritis (critical thinking) agar siswa mampu bernalar dan memecahkan masalah yang kompleks (Nazib et al. 2024)

Kesimpulannya, berpikir kritis memerlukan kemampuan siswa menganalisis dan memetakan solusi masalah. Untuk itu, diperlukan pelatihan dan pembiasaan oleh pendidik dalam proses pendidikan agar menghasilkan peserta didik yang cakap berpikir kritis. Bahkan kemampuan berpikir kritis bukan hanya sebagai suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan bagi siswa, namun di dalam Agama Islam dijelaskan dalam Firman Allah dalam Qur'an Surah Ali-Imran ayat 190-191.

اِنَّ فِيْ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاخْتِلَافِ الَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَاٰيٰتٍ لِّاُولِى الْاَلْبَابِۙ ﴿١٩٠﴾

الَّذِيْنَ يَذْكُرُوْنَ اللّٰهَ قِيَامًا وَّقُعُوْدًا وَّعَلٰى جُنُوْبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُوْنَ فِيْ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِۚ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَاطِلًاۚ سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

*Artinya : "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal" [190]. "(Yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (Seraya berkata) " Ya Tuhan kami, tiadalah engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha Suci Engkau, maka peliharalah kami dari siksa neraka." [191] : (Q.S Ali-Imran).*

Berdasarkan Q.S Ali-Imran ayat 190-191, menguatkan pendapat bahwa berpikir kritis sangat perlu dimiliki oleh setiap umat muslim, bahkan terkhusus untuk siswa yang akan melanjutkan estafet mempertahankan dan menjaga Agama Allah di masa depan (Yolanza and Mardianto 2022). Pesatnya teknologi digital berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk agama. Generasi Z, sebagai pengguna utama, mengalami perubahan pemikiran dan praktik keagamaan, termasuk dalam pendidikan agama Islam (Nazib et al. 2024). Pendidik ditantang untuk mengembangkan kemampuan siswa di era ini, yang terbiasa berkolaborasi dan menggunakan teknologi seperti komputer, tablet, dan *smartphone*. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah meningkatkan pengajaran dengan media teknologi, khususnya video interaktif, untuk merangsang kemampuan berpikir kritis.

Akan tetapi, melihat realita di lapangan masih banyak sekali lembaga pendidikan yang belum mampu mencetak *output* yang siap bersaing di abad 21 ini. Hal itu disebabkan oleh pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang masih belum merujuk pada pembekalan 4C, melainkan masih berorientasi pada penguasaan materi saja (Nasrikin, Komalasari, and Ruhimat 2023). Berdasarkan hasil PISA, kemampuan berpikir siswa Indonesia masih dianggap kurang. Hal tersebut menunjukkan belum tercapainya tujuan pendidikan siswa belum memiliki keahlian yang diperlukan agar menjadi pemikir yang kreatif dan kritis (Syafitri, Armanto, and Rahmadani 2021). Kemampuan berpikir secara fundamental sangat penting, namun kebenaran di lapangan tidak sesuai dengan kenyataan. Penelitian lain juga menyebutkan kemampuan berpikir kritis siswa termasuk dalam kategori rendah disebabkan oleh bentuk kegiatan belajar dan pembelajaran yang belum berorientasi maksimal pada berpikir kritis.

Kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi peserta didik untuk memahami, menghubungkan, dan memecahkan masalah. Untuk meningkatkannya, pembelajaran efektif dan pemanfaatan media sangat diperlukan. Hal ini bertujuan untuk menjamin agar generasi pemikiran kritis tidak mudah terpengaruh oleh fakta tanpa bukti yang jelas (Dena Arimby Harianandа 2022). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Arif and Dewi 2024a), karena guru dan aktivitas pembelajaran tetap penting dalam mendorong refleksi diri (Funny et al. 2019).

Pemanfaatan teknologi telah mengubah paradigma pembelajaran, memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses sumber daya pendidikan yang tak terbatas dan beragam. Salah satu mata pelajaran yang relevan dengan perkembangan ini adalah mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits, yang mempunyai peran penting untuk mengamalkan ajaran yang terkandung didalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupan terutama dalam lingkungan sekolah menengah atas atau setara dengan madrasah aliyah (MA). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memahami penggunaan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI pada mata pelajaran AL-Qur'an dan Hadits di MAN 2 Garut.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 14 November 2024 dengan guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits yaitu Ibu Wawa Wahidah S.Ag, menyatakan tingkat berpikir kritis siswa kelas XI SAINTEK di MAN 2 Garut masih perlu ditingkatkan. Hal ini terlihat dari siswa yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menunjukkan sikap kritis hanya 30%, seperti bertanya, memberikan pendapat, atau menganalisis masalah secara mendalam. Sebaliknya, mayoritas siswa, yaitu 70 % cenderung bersikap pasif, hanya menerima informasi tanpa memberikan respon yang signifikan atau mencoba memahami materi secara lebih mendalam.

Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah Media pembelajaran yang tidak menarik dan tidak efektif. Sehingga, fenomena kondisi kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an dan Hadits menjadi problematika yang dianggap penting untuk diberikan solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul penggunaan teknologi pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di kelas XI MAN 2 Garut.

## Metode/ منهجية البحث

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut sugiyono metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *quasi eksperimen* yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang selanjutnya diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal yang membedakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 2 Garut, tepatnya di Jl. Pembangunan No. 249, Jayarasa, Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa

Barat, 44151. Pemilihan sekolah ini dilatar belakangi oleh fakta bahwa sekolah tersebut menggunakan teknologi pembelajaran yang memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis bagi para peserta didiknya. Adapun partisipan dari penelitian ini adalah Guru Al-Qur'an dan Hadits MAN 2 Garut yang terjun langsung dalam mengajar Al-Qur'an dan Hadits menggunakan Teknologi Pembelajaran berbasis Video Interaktif, serta pihak-pihak lain yang masih ikut terlibat dengan topik yang dibahas dan digali dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dianalisis dalam beberapa tahap: dilakukan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan uji validitas pengujuan yang paling mendasar dan mencakup beberapa pertimbangan sebagai acuan terhadap reliabilitas, selanjutnya dilakukan uji reabilitas Reliabilitas menunjukan pada sejauh mana suatu alat pengukur secara ajeg, secara handal mengukur apa yang diukurnya dan dilakukan uji daya pembeda serta uji kesukaran soal.

## Hasil / نتائج البحث

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan teknologi pembelajaran video interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits di MAN 2 Garut. Penelitian ini Menggunakan Pendekatan Kuantitatif Quasi Eksperimen, dengan data yang diperoleh melalui hasil tes siswa. Untuk menguji hubungan antara teknologi pembelajaran dengan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebelum melakukan analisis utama, dilakukan uji validitas terhadap instrumen penelitian untuk memastikan bahwa setiap butir soal tes dapat mengukur variabel pebelitian dengan tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian.

Hasil pengujian validitas dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini.

| No Soal | Validitas | Keterangan |
|---|---|---|
| 1. | 0,699 | Valid |
| 2. | 0,552 | Valid |
| 3. | 0,480 | Valid |
| 4. | 0,420 | Valid |
| 5. | 0,619 | Valid |
| 6. | 0,620 | Valid |
| 7. | 0,564 | Valid |
| 8. | 0,449 | Valid |
| 9. | 0,560 | Valid |
| 10. | 0,399 | Valid |
| 11. | 0,492 | Valid |
| 12. | 0,419 | Valid |

| | | |
|---|---|---|
| 13. | 0,526 | Valid |
| 14. | 0,583 | Valid |
| 15. | 0,421 | Valid |

Sesuai dengan kaidah keputusan jika r hitung > r tabel (sig 0,05 = 0,361) maka item pertanyaan dapat dinyatakan valid. Maka dapat di peroleh kesimpulan dari 15 butir soal yang telah diujikan semua dinyatakan valid. Selanjutnya dikatakan pengujian reabilias, (Sundayana, 2020) menjelaskan bahwa reabilitas ini berguna untuk mengukur keajegan atau biasa disebut dengan kekonsistenan suatu instrumen. Pengujian reabilitas ini dapat dilakukan dengan sekali perhitungan saja, setelah itu ada data diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu, alat ukur yang mempunyai reabilitas tinggi dikatakan sebagai alat ukur yang baik. Pada penelitian ini menggunakan aplikasi statistik SPSS untuk mengukur valid atau tidaknya, serta mengukur reliabel atau tidaknya instrument yang dilakukan peneliti. Hasil Uji Reabilitas Menggunakan SPSS ditunjukan Pada gambar 1.2 berikut:

| **Cronbac'h Alpha** | **N Of Items** |
|---|---|
| 0,796 | 15 |

Tinggi rendahnya realibitas, secara empiric ditunjukan oleh suatu angka yang disebut nilai koefesien reliabilitas. Reliabilitas yang tinggi ditunjukan dengan nilai r (Cronbac'h Alpha) mendekati angka 1. Kesepatakan secara umum (Sugiyono, 2020) reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika > 0,700.

Berdasarkan pada tabel diatas, maka dapat dilihat bahwa hasil dari 15 pernyataan angket valid dengan nilai akhir rata-rata 0,796 dapat dinyatakan dengan reabilitas tinggi.

Langkah berikutnya yang peneliti lakukan yakni menguji tingkat kesukaran yang ada pada instrumen tes soal yang dilakukan dengan melaksanakan pengujian terhadap seluruh item soal untuk memperjelas apakah semua butir soal yang dilakukan sesuai dengan tingkat daya nalar siswa atau tidak. (Sundayana, 2020) menerangkan tingkat kesukaran yaitu keberadaan sebuah soal apakah dipandang mudah, sedang, ataupun sukar dalam mengerjakannya dengan menggunakan rumus TK = Mean / Skor tinggi. Berikut adalah data yang diperoleh dari hasil perhitungan peneliti tentang tingkat kesukaran pada penggunaan Teknologi Pembelajaran video interaktif. Hasil pengujian tingkat kesukaran menggunakan SPSS, dapat dilihat dari Tabel 1.3 berikut.

| **No** | **Tingkat Kesukaran** | **Kriteria** |
|---|---|---|
| 1. | 0,63 | Sedang |
| 2. | 0,91 | Mudah |
| 3. | 0,67 | Sedang |

| | | |
|---|---|---|
| 4. | 0,54 | Sedang |
| 5. | 0,86 | Mudah |
| 6. | 0,82 | Mudah |
| 7. | 0,88 | Mudah |
| 8. | 0,55 | Sedang |
| 9. | 0,81 | Mudah |
| 10. | 0,52 | Sedang |
| 11. | 0,09 | Sukar |
| 12. | 0,40 | Sedang |
| 13. | 0,64 | Sedang |
| 14. | 0,91 | Mudah |
| 15. | 0,57 | Sedang |

Selanjutnya penentuan validitas dan relibilitas instrument juga telah dilaksanakan berdasarkan daya pembeda tiap masing-masing butir soal. Daya pembeda ditentukan dengan lihat kelompok atas dan kelompok bawah berdasarkan skor total. Daya pembeda soal merupakan sebuah kemampuan soal untuk memilah antara siswa pandai dan siswa kurang pandai. Soal dianggap baik apabila siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar. Uji daya pembeda soal dilaksanakan untuk mengetahui butir soal yang mempunyai kriteria daya pembeda soal baik sekali, baik, cukup, kurang dan kurang sekali. Uji daya pembeda dapat dilihat pada hasil tabel *Corrected Item Total Correlation*. Hasil pengujian menggunakan SPSS dapat dilihat dari tabel 1.4 dibawah ini .

| **No** | **Daya Pembeda** | **Kriteria** | **Keterangan** |
|---|---|---|---|
| 1. | 0,59 | layak | baik |
| 2. | 0,49 | Layak | baik |
| 3. | 0,37 | layak | cukup |
| 4. | 0,28 | layak | cukup |
| 5. | 0,53 | layak | baik |
| 6. | 0.52 | layak | baik |
| 7. | 0,45 | layak | baik |
| 8. | 0,32 | layak | cukup |
| 9. | 0,46 | layak | baik |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10. | 0,27 | layak | cukup |
| 11. | 0,40 | layak | baik |
| 12. | 0,31 | layak | cukup |
| 13. | 0,44 | layak | baik |
| 14. | 0,51 | layak | baik |
| 15. | 0,27 | layak | cukup |

Dari hasil tersebut dapat terlihat bahwa soal nomor 1,2,5,6,7,9,11,13,14 memiliki kriteria yang baik dengan nilai daya pembeda yang terlampir, sedangkan untuk soal nomor 2,4,8,10,12,15 memiliki kriteria yang cukup dengan nilai yang terlampir.

Selanjutnya Analisis data hasil pretest yang dilakukan untuk menguji kemampuan awal berpikir kritis kedua kelas terhadap pemahaman materi, setelah semua data diperlukan dalam penelitian lengkap, selanjutnya dilakukan pengolahan data berdasarkan langkah-langkah yang telah diuraikan sebelumnya.

Prestest dilaksanakan pada tanggal 15 januari kepada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 23 orang dan pada tanggal 16 januari di kelas kontrol dengan jumlah 23 orang , adapun tujuan dilaksanakannya pretest ini untuk mengetahui kemampuan awal berpikir kritis siswa sebelum diberikan treatment terdapat 15 butir soal berbentuk Essay. Dari hasil uji soal prtetst dianalisis sehingga dapat diperoleh data sebagai berikut.

| Kelas | Jumlah Siswa | Nilai Rata-Rata | Simpangan Baku |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | 23 | 57 | 15 |
| Kontrol | 23 | 67 | 6 |

Berdasarkan tabel terlihat bahwa rata-rata skor kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama. Hal ini menunjukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa awal kelas eksperimen dan kontrol relatif sama.

Pada tabel di atas dapat diketahui hasil pretest (sebelum di berikan treatment) pada kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 57 dan pada kelasa kontrol mendapatkan rata-rata nilai 67, hal ini menunjukan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih perlu ditingkatkan, hal ini juga di ungkapkan oleh guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits yaitu ibu Wawa Wahidah, S.Ag dalam hasil wawancara, beliau menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswaa perlu ditingkatkan karena dalam proses pembelajaran siswa yang pasif cenderung lebih banyak daripada siswa yang aktif, sehingga sering kali tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik, hal ini tentunya mempengaruhi terhadap kemampuan berpikir siswa, karena siswa cenderung hanya menerima informasi dari guru tanpa di amati lebih dalam, hal ini disebabkan oleh Media Pembelajaran yang cenderung monoton dan membosankan, sehingga membuat

siswa tidak tertarik untuk memperhatikan proses pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan peneliti lain yang menyebutkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pebelajaran dapat menyebabkan lemahnya kemampuan berpikir kritis siswa (Lesmana et al. 2023). Dan juga menurut (Dores ,S.Pd., M.Pd, Wibowo, and Susanti 2020) dalam penelitian nya menyebutkan rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa disebabkan oleh kurangnya konsentrasi siswa dan tidak fokus terhadap apa yang disampaikan oleh guru, siswa lebih banyak diam, duduk dan mendengarkan, sehingga kegiatan belajar tidak menarik dan menyenangkan.

**a. Uji Normalitas**

Normalitas sebaran menjadi syarat untuk menentukan jenis statistik apa yang dipakai dalam penganalisisan selanjutnya. Analisis data hasil pretest uji normalitas menggunakan sistem operasi SPSS diperoleh data sebagai berikut:

| Kelas | Hasil | Kesimpulan |
|---|---|---|
| **Eksperimen** | **0,09** | **Normal** |
| **Kontrol** | **0,23** | **Normal** |

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 0,05% dapat dikatakan normal jika P-Value > 0,05 (Sugiyono, 2020). Pada kedua kelompok data menunjukan bahwa hasil dari pengolahan kelas eksperimen mendapatkan hasil pretest 0,09 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol yang mendapatkan hasil pretest 0,23 maka data berdistribusi normal, sehingga data tersebut dapat dilanjutkan dengan menguji homogenitas.

**b. Uji Homogenitas Dua Varians**

Setelah data diketahui normal, maka dilakukan pengujian homogenitas dua varians. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak, hasilnya dapat dilihat sebagai berikut :

| Kelas | | Hasil | Kesimpulan |
|---|---|---|---|
| **Eksperimen dan Kontrol** | **Based on Mean** | **0,171** | **Homogen** |

Sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji homogenitas bahwa jika nilai sig – based on mean > 0,05 maka varians data adalah homogen (Sugiyono, 2020). Berdasarkan output diatas diketahui nilai signifikan (sig) *Based On Mean* adalah sebesar 0,171 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok pretest kelas eksperimen dan pretest kelas kontrol berdistribusi homogen, dengan demikian untuk menguji data selanjutnya menggunakan uji t.

**c. Uji T**

Dari hasil perhitungan uji normalitas homogenitas diketahui bahwa data hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan kedua varian homogen, maka selanjutnya dilakukan uji t.

| Kelas | | Hasil |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| Eksperimen dan kontrol | *Aqual variances Assumed sig (2-Tailed)* | 0,00 |

Berdasarkan tabel output Aqual variances Assumed Sig (2-Tailed) adalah sebesar 0,00 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan antar kelas eksperimen dan kontrol.

Selanjutnya Analisis data hasil postest dilakukan bertujuan agar mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa setelah diberikan materi pelajaran dan diberikan perlakuan belajar dengan menggunakan teknologi pembelajaran video interaktif. Setelah semua data terkumpul perlu dilakukan yakni pengolahan data berdasarkan langkah-langkah yang telah diuraikan sebelumnya. Dari hasil perhitungan diperoleh data sebagai berikut.

| kelas | Jumlah siswa | Rata-rata | Simpangan baku |
|---|---|---|---|
| Eksperimen | 23 | 81 | 12 |
| kontrol | 23 | 63 | 16 |

Berdasarkan tabel terlihat bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata kelas kontrol. Hal ini menunjukan bahwa setelah diberikan tretment kemampuan rata-rata kelas Eksperimen lebih baik dari kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis dan perhitungan statistik diperoleh bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan teknologi pembelajaran video interaktif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.

Setelah diberikan treatment berupa Penggunaan Teknologi Pembelajaran Video Interaktif kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai 81 dan kelas yang tidak diberikan treatment yaitu kelas kontrol mendapatkan nilai 63. Hal ini menunjukan bahwa adanya perubahan atau peningkatan kelas ekperiment yang belum mendapatkan treatment (pretest) dan kelas eksperimen yang sudah mendapat treatment (postes). Peningkatan tersebut sebanyak 23,6 %. Hal ini selaras dengan hasil wawancara peneliti terhadap salah satu guru mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits yaitu Ibu Nurosidah S,Ag yang mengatakan bahwa dengan adanya penggunaan teknologi pembelajaran video interaktif sangat membantu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, karena dapat dilihat dari peningkatan keaktifan siswa di kelas , siswa menjadi lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dan lebih berani untuk memberikan pendapat atau argumen. Karena biasanya jika menggunakan media pembelajaran konvensional siswa lebih memilih hanya mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini juga selaras dengan penelitian (Luh Made Indria Dewi and Ni Luh Rimpiati 2016) yang mengatakan bahwa media video interaktif dianggap mampu meningkatkan

keberhasilan siswa, media pembelajaran interaktif ini juga dapat membantu komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih aktif sebab reaksi yang terjadi melalui penggunaan media interaktif ini menjadikan siswa lebih aktif merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru. Selain itu menurut (Baisa 2021) menyimpulkan bahwa siswa jadi merasa tertarik dan merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dibandingkan kegiatan pembelajaran menggunakan media pembejaran konvensional.

**a. Uji Normalitas**

Analisis data hasil postest uji normalitas menggunakan sistem operasi SPSS diperoleh data sebagai berikut :

| Kelas | Hasil | Kesimpulan |
|---|---|---|
| Eksperimen | 0,056 | Normal |
| Kontrol | 0,148 | Normal |

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan taraf signifikan 0,05% pada kedua kelompok data menunjukan bahwa hasil dari pengolahan kelas eksperimen mendapatkan hasil postest 0,056 maka dapat dinyatakan berdistribusi normal dan untuk kelas kontrol yang mendapatkan hasil postest 0,148 maka data berdistribusi normal, sehingga data tersebut dapat dilanjutkan dengan menguji homogenitas.

**b. Uji Homogenitas Dua Varians**

Setelah diketahui normal, maka dilakukan pengujian homogenitas dua varians, pengujian ini dilakukan dengan menggnakan SPSS untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak, hasilnya dapat dilihat sebagai berikut :

| **Kelas** | **Base on Mean** | **Hasil** | **Kesimpulan** |
|---|---|---|---|
| **Eksperimen dan Kontrol** | | **0,171** | **homogen** |

Berdasarkan output di atas diketahui nilai signifikan (sig) Based on mean adalah sebesar 0,171 sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok postest kelas eksperimen dan postest kelas kontrol berdistribusi homogen, dengan demikian untuk menguji data selanjutnya menggunakan uji t.

**c. Uji t**

Dari hasil perhitungan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa data hasil postest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan kedua varian homogen, maka selanjutnya dilakukan uji t sebagai berikut :

| **Kelas** | **Aqual variances Assumed sig (2-Tailed)** | **Hasil** |
|---|---|---|
| **Eksperimen dan kontrol** | | **0,00** |

Berdasarkan tabel output Aqual Variances Assumed sig (2- Tailed) adalah sebesar 0,00<0,05 maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji t dapat disimpulkan bahwa Ha diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antar kelas eksperimen yang diberikan treatment dengan menggunakan

teknologi pembelajaran video interakrif dan kelas kontrol yang hanya menggunakan media pembelajaran konvensional.

**d. Uji Gain**

| Kelas | max | min | Rata-rata |
|---|---|---|---|
| **Eksperimen** | **97,33** | **-50,00** | **47,9115** |
| **Kontrol** | **60,00** | **-177,78** | **-20,8881** |

Sehingga dari tabel diatas dapat diketahui bahwa uji Gain yang dilakukan di kelas eksperimen mendapati hasil 47,9115 yang artinya sedang sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kritis kelas yang dilakukan treatment dengan menggunakan teknologi pembelajaran video interaktif ada peningkatan atau terdapat perbedaan dibandingkan dengan hanya belajar konvensional.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti, kemampuan berpikir kritis siswa sebelum penggunaan teknologi pembelajaran video interaktif dapat dilihat dari hasil pretest yaitu kelas XI SAINTEK 1 yang berjumlah 23 siswa masih tergolong perlu ditingkatkan, yang berati memerlukan adanya treatment atau perlakuan dalam proses pembelajaran.

Tetapi setelah menggunakan teknologi pembelajaran diketahui hasil rata-ratanya 47.91 Hal ini sesuai dengan temuan peneliti dilapangan pada saat pembelajaran dimana saat pembelajaran menggunakan teknologi pembeljaaran video interaktif siswa menjadi lebih aktif, semangat dan serius dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa jenuh, bosan, ngantuk dan malas sehingga menyemabkan kemampuan berpikir kritis nya meningkat sehingga berdampak pada nilai postest yang sangat baik.

Hal ini sesuai dengan penelitian lain yang menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif dan psikomotor siswa (Luh Made Indria Dewi and Ni Luh Rimpiati 2020). Dan (Arif & Dewi, 2024) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran interaktif, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih bermakna, karena peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dan menyebabkan kemampuan berpikir kritis dapat meningkat.

Oleh karena itu, kemampuan berpikir krits siswa setelah diberikan treattemnt dengan menggunakan teknologi pembelajaran video interaktif memiliki peningkatan sehingga dapat diinterpretasikan dengan kriteria peningkatan sangat baik.

## Diskusi / مناقشتها

Sebagaimana dikemukakan Sutrisno, pendidikan meliputi keseluruhan interaksi manusia yang bertujuan untuk membina individu seutuhnya, dan pendidikan merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan terus berkembang (Suryani 2024). Menurut George F. Keller, konsep pendidikan mencakup baik penafsiran yang luas maupun yang khusus. Secara umum, pendidikan mengacu pada setiap tindakan atau pengalaman yang

membentuk perkembangan jiwa, karakter, atau kemampuan fisik seseorang. Sebaliknya, dalam konteks yang sempit, pendidikan digambarkan sebagai proses penyampaian pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang difasilitasi oleh masyarakat melalui lembaga pendidikan seperti sekolah, universitas, atau lembaga lainnya (Widiya, Oktaviana, and Utari 2021). Seperti yang dinyatakan oleh Herman H. Home, pendidikan harus dianggap sebagai perjalanan pengembangan pribadi, yang mewujudkan integritas tertinggi. Dalam pengertian alamiah yang luas, proses kependidikan tersebut menyangkut proses seseorang menyesuaikan dirinya dengan dunia sekitarnya. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah "Usaha sengaja dan sistematis untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, disiplin diri, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Anon 2003).

Dari berbagai pengertian pendidikan yang ada, dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah suatu bentuk bantuan atau arahan yang diberikan kepada individu yang kompeten, dewasa, dan memiliki pengetahuan tentang pertumbuhan orang lain untuk mencapai kedewasaan, dengan tujuan agar individu yang dididik tersebut memiliki kemampuan yang memadai untuk memenuhi semua kebutuhan hidupnya secara mandiri.

Menurut Zakiyah darajat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh (Dr. Zakiah Daradjat, 2020). Kemudian mengamati tujuan yang pada akhirnya menjadi Islam sebagai cara hidup. Disini, tujuan Pendidikan Agama Islam tidak hanya untuk mendidik siswa untuk memahami Ajaran Islam, tetapi juga untuk menjadikan Islam sebagai pedoman hidup. Pendidikan Agama Islam di Indonesia didasarkan pada beberapa landasan. Salah satunya adalah pasal 29 Ayat 2 Undang-Undang Dasar 1945, yang menyatakan bahwa (a) Negara berdasarkan Atas ketuhanan Yang Maha Esa (b) Negara menjamin kemerdekaan setiap penduduk untuk memeluk agama dan beribadah menurut agama dan kepercayaan mereka sendiri (Zohriah 2023). Dalam pandangan Islam, banyak sebutan untuk istilah pendidikan, seperti at-tarbiyah, at-ta'lim, dan at-ta'dib, memiliki definisi yang hampir sama, tetapi makna nya sangat luas. Teknologi Pembelajaran telah berkembang sebagai suatu disiplin keilmuan yang berdiri sendiri. Perkembangan tersebut dilandasi oleh serangkaian dalil atau dasar yang dijadikan patokan pembenaran. Teknologi pembelajaran harus terus dipertimbangkan dan didiskusikan karena kebutuhan nyata yang mendorong pertumbuhan dan perkembangannya, khususnya: (a) komitmen untuk memperluas dan menyamakan kesempatan belajar, (b) kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyempurnakan kurikulum dan menawarkan sumber belajar yang beragam, (c) memajukan sistem pendidikan melalui penelitian dan pengembangan. (Prof.Dr.Ishak, 2017). Pengertian kemampuan menurut Robbins dan Timonthy (2009), kemampuan berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam satu pekerjaan. Lebih lanjut menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia ), kemampuan merupakan kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu. Pengertian Berpikir adalah suatu

kondisi yang letak hubungannya di antara bagian pengetahuan yang ada dalam diri seseorang dan dikontrol oleh akal. Jadi, akal sebagai kekuatan yang mengendalikan pikiran. Dengan kata lain, berpikir berarti meletakkan hubungan di antara bagian pengetahuan, gagasan dan pengertian yang telah dimiliki oleh manusia (Dr.Hj.Ratu Suntiah, 2024).

## **Kesimpulan/** الخلاصة

Dengan mellihat hasil penelitian yang telah dibahas, maka dapat dilihat dari kesimpulan sebagai berikut :

Dalam penelitian ini penggunaan Teknologi Pembelajaran Video Interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa memiliki respon/ nilai yang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil lembar observasi guru yang menunjukan angka 73,3% yang berarti baik dan juga hasil lembar observasi siswa yang menunjukan angka 65% yang berarti cukup.

Dari Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum menggunakan Teknologi Pembelajaran Video Interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki rata-rata yang perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pretest siswa kelas SAINTEK 2 yang rata-ratanya adalah 57,4 dan hasil postest nya adalah 81.0. Hal ini menunjukan bahwa pembelajaran sebelum menggunakan Teknologi Pembelajaran Video interaktif perlu ditingkatkan dan setelah dilakukan treatment menggunakan Teknologi Pembelajaran dapat meningkat sebesar 23,6%.

Dari Kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan Teknologi Pembelajaran Video Interaktif pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits memiliki rata-rata yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian Uji T dengan hasil 0,00 dimana data menunjukan $H_o$ ditolak dan $H_a$ diterima, yang berarti ada perbedaan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa antara kelompok pretest dan postets. Selanjutnya dapat dilihat dari hasil pengujian N-Gain score menunjukan bahwa nilai rata-rata N-Gain score kelas eksperimen adalah sebesar 47,9115 atau 48% termasuk dalam kategori kurang efektif. Sementara untuk rata-rata N-Gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar -20% termasuk dalam kategori tidak efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran video interaktif kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits. Sementara penggunaan media konvensional tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an dan Hadits.

## **Referensi/** المصادر والمراجع

Anon. 2003. "Undang-Undang No 20 Tahun 2003- Sistem Pendidikan Nasional." *Zitteliana* 19(8):159–70.

Arif, M. I., and N. R. Dewi. 2024a. "Kajian Teori: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional …* 91–96.

Arif, M. I., and N. R. Dewi. 2024b. "Kajian Teori: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Construct 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional …* 91–96.

Arsanti, Meilan, Ida Zulaeha, Subiyantoro Subiyantoro, and Nas Haryati S. 2021. "Tuntutan Kompetensi 4C Abad 21 Dalam Pendidikan Di Perguruan Tinggi Untuk Menghadapi Era Society 5.0." *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana* 4(1):319–24.

Baisa, Idi Rathomy. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Web Terhadap

Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Kognitif." *Belantika Pendidikan* 1(2):86–93. doi: 10.47213/bp.v1i2.25.

Dena Arimby Harianandа. 2022. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik." *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan* 8(1):15–29.

Dores ,S.Pd., M.Pd, Olenggius Jiran, Dwi Cahyadi Wibowo, and Susi Susanti. 2020. "Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika." *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2):242–54. doi: 10.31932/j-pimat.v2i2.889.

Fahrurrozi, M. 2021. "Urgensi Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadist." *Jurnal Penelitian Keislaman* 17(1):39–50. doi: 10.20414/jpk.v17i1.3369.

Funny, Rindu Alriavindra, Muhammad Abdul Ghofur, Wuli Oktiningrum, and Ni Luh Sakinah Nuraini. 2019. "Reflective Thinking Skills of Engineering Students in Learning Statistics." *Journal on Mathematics Education* 10(3):445–58. doi: 10.22342/jme.10.3.9446.445-458.

Lesmana, Yuyun, Siti Umi Hani, Linda Dwi Nurmasyanti, Rijal Agustian, and Iik Taopik Hasan. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Hyperlink Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 2(1):24–31. doi: 10.57251/tem.v2i1.885.

Linda, Zakiah, and Ika Lestari. 2019. *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*. 2019th ed. edited by Erminawati. Erzatama Karya Abadi.

Luh Made Indria Dewi, and Ni Luh Rimpiati. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura* 1(1):31–46.

Luh Made Indria Dewi, and Ni Luh Rimpiati. 2020. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura* 1(1):31–46.

Nasrikin, Rifqi, Kokom Komalasari, and Mamat Ruhimat. 2023. "Pengaruh Literasi Media Internet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Era Covid-19." *Jurnal Civic Hukum* 8(1):46–57.

Nazib, Fiqra Muhaamd, Yufi Mohammad Nasrullah, Iman Saifullah, Ahmad Jamal, and M. Firdaus. 2024. "Penguatan Implementasi Literasi Digital Dalam Membangun Critical Thinking Guru Di Era Revolusi Industri 4.0." *Nawadeepa: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 4(1):1–6.

Nuriah, Ita. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III." *Pharmacognosy Magazine* 75(17):399–405.

Suryani, Mulia. 2024. "Hakekat Pendidikan Dalam Kehidupan Manusia." *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3(03):537–44. doi: 10.47709/educendikia.v3i03.3397.

Syafitri, Ely, Dian Armanto, and Elfira Rahmadani. 2021. "AKSIOLOGI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS (Kajian Tentang Manfaat Dari Kemampuan Berpikir Kritis)." *Journal of Science and Social Research* 4(3):320. doi: 10.54314/jssr.v4i3.682.

Turap, Tipe-tipe, Turap Beton Merupakan, Turap Baja Lebih, and Tipe-tipe Dinding Turap. 2019. *Teknologi Pembelajaran : Implementasi Pembelajaran 4.0*. edited by M. A. Dr. Evi Fatimatur Rusydiyah. Surabaya: UIN SUNAN AMPEL PRESS.

Widiya, Anggita Wahyu, Vany Oktaviana, and Arum Dwi Utari. 2021. "Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi." *Jurnal Jendela Pendidikan* 1(04):293–99. doi: 10.57008/jjp.v1i04.64.

Yolanza, Ray, and Mardianto Mardianto. 2022. "Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 7(1):27. doi: 10.29240/belajea.v7i1.4339.

Zohriah, Anis. 2023. "Jurnal Dirosah Islamiyah Jurnal Dirosah Islamiyah." *Jurnal Dirosah Islamiyah Volume* 5:704–13. doi: 10.17467/jdi.v4i2.899.