

INTISARI

Penelitian ini berjudul “Media Pembelajaran Interaktif 2D Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Bagor 03”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif 2D yang lebih menarik dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sholat pada mata pelajaran PAI. Batasan dalam penelitian ini meliputi penggunaan metode ADDIE untuk pengembangan aplikasi dan evaluasi efektivitasnya melalui *pre-test* dan *post-test*. Metode analisis yang digunakan adalah analisis statistik dengan N-gain untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan dari hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif ini. Pengujian melalui *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan analisis N-gain menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman pada kategori sedang hingga tinggi. Elemen interaktif seperti animasi, kuis, dan game edukasi terbukti mampu menarik perhatian siswa dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Kesimpulan dari penelitian ini, bahwa media pembelajaran interaktif 2D yang diterapkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi sholat pada mata pelajaran PAI. Aplikasi media pembelajaran interaktif 2D ini dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran PAI, terutama ketika dikombinasikan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, sholat, PAI, *pre-test* dan *post-test*, ADDIE

ABSTRACT

This study is entitled "2D Interactive Learning Media in Islamic Religious Education Subjects at SD Negeri Bagor 03". The purpose of this study is to develop more interesting and effective 2D interactive learning media to improve students' understanding of prayer material in Islamic Religious Education subjects. The limitations in this study include the use of the ADDIE method for application development and evaluation of its effectiveness through pre-test and post-test. The analysis method used is statistical analysis with N-gain to determine the difference in students' understanding before and after using interactive learning media. Based on the results of the data analysis that has been carried out, it shows that there is a significant increase in students' understanding after using this interactive learning media application. Testing through pre-test and post-test using N-gain analysis shows that most students experienced an increase in understanding in the moderate to high category. Interactive elements such as animation, quizzes, and educational games have been proven to be able to attract students' attention and deepen students' understanding of the material being taught. The conclusion of this study is that the 2D interactive learning media applied has proven effective in improving students' understanding of prayer material in Islamic Religious Education subjects. This 2D interactive learning media application can be an effective tool in Islamic Religious Education learning, especially when combined with conventional learning methods.

Keywords: interactive learning media, prayer, Islamic Religious Education, pre-test and post-test, ADDIE