

## Efektivitas Pengembangan Media Interaktif Melalui Aplikasi Emaze Terhadap Antusias Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih

Mahsa Ramadhan Pratama<sup>1</sup>, Jasiah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya

E-mail: [mahsapratama90@gmail.com](mailto:mahsapratama90@gmail.com), [jasiah@iain-palangkaraya.ac.id](mailto:jasiah@iain-palangkaraya.ac.id).

---

### Article Info

#### Article history:

Received March 02, 2025

Revised March 23, 2025

Accepted April 05, 2025

---

#### Keywords:

Effectiveness, Interactive Media, Emaze, Enthusiasm.

---

### ABSTRACT

*Adhering to the advances in technology that exist today, a lot of media have emerged and are able to support learning, one of which is interactive media. In the observation, the researcher found that the learning process at MTsN 1 Kota Palangka Raya had used various interactive media but was still lacking in realization, a little boring. The purpose of this observation and study is to determine the effectiveness before and after the use of emaze interactive media on student enthusiasm in learning fiqh. The type of research is using a quantitative approach. The purpose of this research is to class 8 students of MTsN 1 Kota Palangka Raya about 30 people. The results of quantitative descriptive analysis statistics explain that the questionnaire assessment value of 57 for the maximum assessment and 45 for the minimum assessment can be concluded that there is an effectiveness of using emaze learning media in student enthusiasm in fiqh subjects. It can be seen from the amount of reliability of Cronbach's Alpha of 0.8109 and exceeds the minimum limit of 0.7.*

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

### Corresponding Author:

Mahsa Ramadhan Pratama<sup>1</sup>  
Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya  
Email: [mahsapratama90@gmail.com](mailto:mahsapratama90@gmail.com)

---

### Article Info

#### Article history:

Received March 02, 2025

Revised March 23, 2025

Accepted April 05, 2025

---

#### Keywords:

Efektivitas, Media Interaktif, Emaze, Antusias.

---

### ABSTRACT

Berpaku dengan kemajuan teknologi yang ada pada zaman sekarang banyak sekali media-media yang muncul dan mampu menunjang pembelajaran salah satunya media interaktif. Pada observasi peneliti menemukan bahwa pada proses pembelajaran di MTsN 1 Kota Palangka Raya sudah memakai berbagai media interaktif tapi masih kurang dalam realisasinya sedikit membosankan. Tujuan pengamatan dan kajian ini ialah untuk mengetahui keefektifan sebelum dan sesudah pemakaian media interaktif emaze akan antusias siswa dalam pembelajaran fiqh. Jenis penelitian yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Tujuan penelitian ini yaitu kepada peserta didik kelas 8 MTsN 1 Kota Palangka Raya sekitar 30 orang. Hasil dari statistik analisis deskriptif kuantitatif menjelaskan bahwa nilai penilaian angket sebesar 57 untuk penilaian maksimum dan 45 untuk penilaian minimum dapat di simpulkan bahwa terjadi efektifitas penggunaan media pembelajaran emaze dalam antusias belajar siswa pada mata Pelajaran fiqh. Terlihat dari jumlah realibilitas dari Alpha Cronbach sebesar 0,8109 dan melebihi batas minimum yaitu sebesar 0,7.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

**Corresponding Author:**

Nama penulis: Mahsa Ramadhan Pratama<sup>1</sup>  
Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya  
Email: [mahsapratama90@gmail.com](mailto:mahsapratama90@gmail.com)

---

## **Pendahuluan**

Pendidikan berguna untuk tumbuh kembang kanak-kanak sebab dapat memobilisasi sifat pribadi, keadaan mental, dan juga kecerdikan mereka. Zaman modern menekankan proses kecerdasan yang dapat menghasilkan individual kualitas ketercapaian bakat serta minat. Mapel fiqih dalam berhadapan dengan kuatnya globalisasi ini, walaupun selalu siswa merasakan sulitnya memahami sebab cara pengajaran yang tidak sesuai serta membosankan. Dengan perjuangan dengan kesadaran, pembelajaran diusahakan agar menghasilkan kondisi pembelajaran yang mengasikkan serta berinspirasi, menumbuhkan ajakan motivasi kepada siswa agar berkembang dengan kualitas diri mereka dengan keseluruhan (Qori Nurjanaha, 2024).

Pendidikan ialah satu tiang mendasar di pengembangan potensi manusia secara bermanfaat. Begitu diiringi majunya teknologi, cara dan kemediaman belajar mengajar juga menghadapi perubahan yang pesat (Syarifuddin et al., 2024). Pembelajaran berefektif serta efisiensi membutuhkan keberadaan rencana dinamika pembelajaran, perealisasi dinamika pembelajaran, menilai akan suatu hasil belajar dan mengajar serta pantauan di pembelajaran. Pembelajaran disandingkan sukses, jika yang dituju asal pembelajaran itu bisa dicapai. Agar menuju tujuan

pembelajaran harus dibutuhkan kemampuan individu guru menggunakan suatu cara/strategi yang dipakai di dinamika belajar mengajar (Qasimiyah & Kab, 2024). Dengan umumnya efektivitas bisa makna akan munculnya suatu mobilisasi, sebab, keterkesanan. Efektivitas tak begitu seperti memunculkan keterpengaruh atau yang ingin disampaikan tetapi berhubungan juga dengan berhasilnya yang dituju, ketetapan standarisasi, keprofesionalan, penentuan yang dituju, kehadiran pemrograman, isi, berhubungan dengan cara (Fikar et al., 2022).

Didasarkan hasil pengamatan langsung disekolah didapatkan bahwa dinamika pembelajaran masih menggunakan strategi/cara ceramah oleh karena itu proses pembelajaran terpusat kepada pendidik, dan juga cara belajar mengajar itu menyebabkan siswa cepat bosan dalam menerima ilmu. Oleh karena itu antusias rendah dapat terjadi pengaruh didalam belajar mengajar harus adanya pemecahan masalah menghadirkan rasa keingintahuan serta kehendak akan pengetahuan dalam individu peserta didik. Oleh sebab itu guru masih membutuhkan kehadiran variatif yang terkreasi, penuh inovasi serta cenderung tepat dengan berdasarkan kepada pemaknaan dan nilai plus yang bisa ditransformasikan untuk peserta didik melewati yang pengalaman pembelajaran yang mumpuni (Agustin et al., 2021). Capaian belajar yang baik bisa

dipandang dari segi ketercapaian kemajuan capaian akademik. Ketercapaian prestasi kesiswaan dimobilisasi dari dua kriteria, ialah kriteria internal dan eksternal (Mona & Yunita, 2021). Jenuhnya proses belajar juga bisa menyebabkan turunnya fokus serta kemampuan tangkap dari rangkuman isi pengajaran yang ditransformasikan. Kejenuhan ialah tempat koordinat kebingungan berasal dalam rasa dan otak sebab tuntutan yang kontinuitas (Angga Permana, Anisa Nurul Ikhsan, Tarsono, Asep Purnama Sidiq, 2024).

Di dalam keberlangsungan belajar mengajar terdapat di sekolah terkhusus dari cakupan kelas, tak seluruh siswa yang berada di kelas itu suka dan memiliki motivasi akan seluruh mapel atau bahasan tertentu dikarenakan terdapat perasaan membosankan melalui strategi metode pengajaran pendidikan (Sudarti, 2019). Oleh sebab dari itu, pendidik diharuskan memiliki ransangan yang inovatif dan kreatif dalam memunculkan cara pengajaran dengan pemanfaatan semua cara belajar peserta didik yang berupa pandangan, pendengaran, gerakan(keterampilan) secara optimal (Sipayung & Sihotang, 2022). Hal yang lain itu rendahnya motivasi juga ialah sesuatu masalah kepada agar pendidik cenderung menarik lagi didalam menyampaikan isi pengajaran. Jika berkehendak lebih bermutu wajib ada sebuah yang menopang hal itu, menyesuaikan dengan majunya teknologi sekarang, misalnya memanfaatkan media interaktif sebagai belajar dan mengajar. Permasalahan belajar yang dialami peserta didik didalam pemahaman isi bahan ajar biasanya menentukan keberhasilan pembelajaran peserta didik (Cahyaningtias & Ridwan, 2021). Pengembangan kepribadian yang terdapat didalam diri peserta didik bisa diasumsikan efektif bilamana pendidik bisa paham dan memakai cara-cara serta media belajar mengajar secara ketepatan (Eka Tuah et al., 2023). Kualitas pendidik didalam pemanfaatan teknologi dan informasi ialah sesuatu yang penting dan

wajib dipahami oleh pendidik. Disebabkan pendidik diwajibkan menemui keadaan pembelajaran sekarang dari pandemi sampai setelah pandemi melalui pengembangan metode pembelajaran sendiri menyesuaikan ciri-ciri, keperluan, minat dan bakat (Arikarani, 2024). Perealisasi program belajar merdeka, prestasi dalam sekolah dan isi Pancasila makin dinaikkan. Pemrograman pembelajaran mandiri perancangan waktu disusun agar lamanya maksimal 1 tahun serta menunjukkan susunan keseluruhan jam pembelajaran yang dikenalkan setiap minggu (Junaidi et al., 2023)

Media belajar interaktif dapat menaikkan hubungan siswa, secara didalam hal menawarkan soal atau jawaban tanya dari pendidik (Diah Rahmah Suci, Relsas Yogica, Rahmadhani Fitri, n.d.). Media ajar diartikan akan suatu alat membantu pendidikan mentransformasikan isi ajaran, paling utama disandingkan dengan canggihnya teknologi yang efisien rasanya manfaat dari terealisasinya belajar mengajar (Inayah et al., 2023). Media interaktif ialah pilihan dari satu media belajar mengajar sangat inovatif, dan juga bisa dipakai didalam proses belajar mengajar serta menolong siswa dalam pemahaman isi mata pelajaran. Media interaktif termasuk media belajar mengajar lebih ditekankan kepada paham yang jelas. Media ini tidak semata menarik peserta didik agar belajar, tapi juga menyajikan pengalaman yang jelas dan penyederhanaan ketentuan luas serta peningkatan kualitas belajar peserta didik menyesuaikan kepada tingkatan berpikir peserta didik (Budianti et al., 2023). Media pembelajaran interaktif bisa menyebabkan sebuah pengalaman pembelajaran untuk peserta didik, misalnya didalam kondisi kenyataan sekitarnya dikarenakan bisa mempermudah peserta didik didalam pemahaman isi belajar mengajar (Gulo & Harefa, 2022). Kegiatan belajar mengajar yang optimal bisa dicapai jika pendidik dapat menuntunkan peserta didik agar menuju tujuan belajar melalui memanfaatkan seluruh sumber daya baik

internal dan juga eksternal kelas guna dukungan capaian pembelajaran (Narestuti et al., 2021).

Di dalam peningkatan kualitas belajar melewati antusias siswa harus terdapat media yang efektif yaitu media interaktif, siswa membutuhkan bantuan alat tertentu sarana penunjang guna pemahaman penjabaran materi yang disajikan oleh peserta didik (Budianti et al., 2023). Emaze ialah teknologi presentasi berbasis web yang mengefesiensikan seseorang mengolah presentasi *style* power point baru disediakan guna divisualkan dengan online tak didahului kemampuan terkhusus yang dibutuhkan. (Heldawati et al., 2023). Media pembelajaran ini ialah media basis digitalisasi, media basis digitalisasi mempermudah salah satunya didalam belajar siswa, media basis digitalisasi mudah dipakai dikarenakan sebatas dengan memakai *hand phone* siswa bisa otodidak memakai media digitalisasi itu. Penggunaan pembelajaran berinovasi didalam kurikulum merdeka dapat menolong peserta didik mendapatkan kemampuan terpenting guna berubahnya pemikiran kompleks serta permasalahan mendalam. Hal ini juga menolong siswa menumbuhkan kualitas sebagai kerja sama kepada orang lain serta pemahaman pandangan yang beraneka macam. Di dalam zaman digitalisasi sekarang ini, kemampuan 4C yaitu Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, dan Communication—dipandang hal terpenting. Berpikir kritis, berpikir kreatif, bekerja sama, serta berkomunikasi secara optimal ialah seluruh kompetensi yang dapat diharapkan ditanamkan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu diperlukan pendidik yang mempunyai kemampuan yang bisa membina di tahun 21 kepada siswa (Palennari et al., 2023).

Pemanfaatan media interaktif untuk isi ajaran belajar yang luas dapat diperjelas dan menciptakan keadaan pembelajaran yang membosankan menjadi tidak membosankan. Berbagai media belajar dikembangkan guna belajar secara mandiri

sekarang ini, akan tetapi sebagai pencarian sebuah ketentuan atau pemecahan masalah, alat bantu yang sesuai untuk kegiatan belajar menjadi lebih menarik, efektif serta lebih menarik ialah sebuah tantangan yang harus ditemukan pemecahan masalahnya. Alat penunjang atau media ajar mandiri di zaman majunya teknologi diperlukan sekali guna kegiatan pembelajaran. Fenomena ini diperlukan agar menghasilkan kemampuan manusia tak hanya ketergantungan melewati pemberian pengetahuan dengan verbal, maupun yang diterapkan dari instansi ataupun lembaga pendidikan nonformal sekarang ini (Novita & Harahap, 2020).

Dalam penggunaan media interaktif didalam belajar mengajar sangat optimal mentransformasi rangsangan penglihatan untuk peserta didik guna lebih mendalam pemahaman pelajaran yang di transfer. Kriteria ini juga dapat memobilisasi didalam antusias siswa akan belajar. Antusiasme bisa diciptakan dari internal diri sendiri atau kondisi eksternal diri, antusiasme paling tinggi ialah dari dalam diri, oleh karena itu jika kita telah menentukan pilihan agar termasuk antusias, jadi akan dilaksanakan pemrograman didalam pemikiran menciptakan daya (Asria et al., 2021). Antusiasme wajib diperlukan didalam proses belajar mengajar guna dicapainya tujuan pembelajaran. Pendidik wajib dapat menumbuhkan keadaan kelas yang dapat menaikkan keantusiasan siswa agar belajar. Pendidik harus bisa mentransfer daya positifnya untuk bisa menumbuhkan daya yang sama terhadap siswa (Adhi et al., 2023). Keaktifan peserta didik tergantung kepada pembelajaran yang inovatif dan bisa menciptakan peserta didik antusias terhadap belajar. Hal lain yaitu juga harus adanya komunikasi timbal balik secara langsung baik diantara pendidik dan peserta didik (Rikawati & Sitinjak, 2020).

Merdeka belajar ialah kebebasan pikiran untuk peserta didik dan pendidik. Pemerintah menyerahkan kemerdekaan kepada pendidik untuk merancang RPP atau

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disesuaikan kepada ciri khas siswa, untuk lebih efisiensi serta terpusat kepada siswa. Merdeka belajar menaikkan tersusunnya kepribadian jiwa kebebasan, yang mana pendidik dan peserta didik bisa mencari berbagai keilmuan, membina sifat kelakuan serta kompetensi dari sekitarnya (Salsabila et al., 2023). Dalam kata kurikulum merdeka, mengevaluasi isi ajaran interaktif wajib diteraokan dengan signifikan, tak hanya melingkupi kriteria isi/konten dan desain/hiasan, tapi juga keserasian tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan kurikulum. Evaluasi tersebut dapat mentransfer sesuatu yang penting untuk kesempurnaan serta keterkembangan isi ajaran interaktif di masa depan, lalu bisa membantu keterlaksanaan kurikulum merdeka secara efektif (Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, 2024). Pembelajaran fikih didalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah ialah bagian mapel Pendidikan Agama Islam (PAI) yang di tuntun agar menyiapkan siswa supaya memahami, mengetahui, mengamalkan, dan menghayati tuntunan keislaman (Ramadani, 2019).

Usaha diterapkan agar menciptakan mata Pelajaran fiqih cenderung jelas serta sesuai dengan keadaan keseharian siswa. Seperti, pembicaraan akan puasa, zakat, ataupun haji yang dihubungkan dengan kondisi kenyataan serta praktek peserta didik dan lingkungan. Peserta didik wajib menarik keadaan halaman belajar yang menunjang bertumbuhnya kesosialan dan ke-emosionalan peserta didik (Priska, 2024). Di dalam kompetensi, guru fiqh memperhatikan dinamika peserta didik dan membina praktek menyesuaikan dengan mapel fiqh. Praktek-praktek ini termasuk bagian kunci didalam pembelajaran fiqh guna kelengkapan cara/strategi Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Mandiri. (SYIFA ALICIA, AGUS SUSANTI, 2020). Perealisasian kurikulum Merdeka untuk pembelajaran Fiqih bisa menunjang kepada tujuan pembelajaran fiqih merupakan pelaksanaan serta pengamalan ketetapan

syariat Islam secara kebenaran didalam mengamalkan ibadah kepada Allah SWT. (Azima, 2024).

Teknologi bisa menolong siswa guna lebih efisien untuk pemahaman materi dan menaikkan kemampuan terampil siswa. Berbagai metode penerapan teknologi didalam pengajaran yang bisa menaikkan hasil pembelajaran diantaranya (Affandi et al., 2020) :

1. Pembelajaran interaktif teknologi bisa diterapkan untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menarik untuk peserta, misalnya pembelajaran berbasis audio visual, gamifikasi, atau pembelajaran basis website.

2. Akses isi materi pembelajaran teknologi bisa diterapkan guna menghasilkan isi pembelajaran sangat efisien digunakan oleh peserta didik. Peserta didik bisa menggunakan isi pembelajaran dengan online di manapun dan kapan pun.

3. Pemanfaatan alat penunjang pembelajaran teknologi bisa dipakai menghasilkan alat penunjang pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, misalnya macam-macam aplikasi pembelajaran, serta metode game dalam pembelajaran.

4. Evaluasi pembelajaran teknologi bisa dimanfaatkan kegunaannya mengaplikasikan evaluasi pembelajaran sangat efisien dan efektif, misalnya tes daring atau evaluasi secara langsung terotomatis.

5. Kolaboratif dan komunikasi teknologi bisa dimanfaatkan guna tersedia fasilitas kolaboratif dan komunikasi diantara peserta didik dan pendidik, serta diantar peserta didik dengan sesamanya. Demikian ini juga bisa menaikkan hubungan timbal balik dan aktifnya peserta didik didalam pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia didalam pembelajaran tertentu membutuhkan biaya tambahan, dikarenakan dalam pemanfaatan multimedia diperlukan komponen-komponen maupun peralatan penunjang misalnya laptop atau komputer. Jika peserta didik hendak belajar memanfaatkan multimedia dengan sendiri

di rumah, jadi peserta didik juga wajib mempunyai laptop atau komputer guna mempelajari isi materi yang termasuk pada multimedia (Faishol, 2020). Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dengan penggunaan internet ialah emaze. Dengan komponen-komponen yang lebih menarik dari powerpoint, emaze dengan powerpoint cenderung sama yang membedakan ialah cara pembuatannya (Azizah & Purwanti, 2022).

Berdasarkan penyajian yang telah dijelaskan pemecahan masalah yang disolusikan yaitu pengembangan materi ajar basis digitalisasi kepada pendidik yang bisa diterapkan pendidik menjadi media pemberi pesan juga bisa dipakai siswa sebagai pembelajaran sendiri dan menarik. Dengan pemaparan diatas, jadi tujuan penelitian ini ialah untuk meneliti keantusiasan peserta didik didalam pembelajaran yang dikembangkan menggunakan media emaze. Melalui media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperluas pemikirannya dan bisa memadukan materi sehingga memudahkan pendidik didalam transfer materi ajar yang diajarkan (Hanikah et al., 2022).

## Metode

Pendekatan yang diterapkan di penelitian ini ialah pendekatan dengan kuantitatif. Selanjutnya pilihan penelitian yang dipakai didalam penelitian ini ialah penelitian Experimen. Pendekatan dan pilihan penelitian ini diterapkan dari peneliti berguna mengetahui terdapat apa saja keterpengaruhannya kompetensi pembelajaran siswa melalui penerapan media interaktif emaze didalam mata pelajaran Fiqih di kelas 8 MTsN 1 Kota Palangka Raya. Teknik akumulasi data penelitian ini dilalului dengan observasi, teknik tes, serta angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah statistik deskriptif dan menggunakan Alpha Cronbach. Untuk instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari soal angket antusias pembelajaran

peserta didik melalui pemanfaatan media presentasi emaze.

- 1) Instrumen untuk ahli media Validasi ahli media pembelajaran terhadap produk media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih di kelas 8 MTsN 1 Kota Palangka Raya melalui media pembelajaran emaze diajukan dengan instrument angket.
- 2) Instrumen untuk siswa, Instrumen untuk siswa ditinjau dari aspek indikator antusias siswa dalam penelitian ini ialah adanya respon, perhatian, konsentrasi, kesadaran dan kemauan yang timbul pada diri siswa tanpa adanya paksaan atau suruhan yang diikuti oleh keinginan untuk melibatkan diri dalam aktivitas siswa dan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung (Kirana & Al Badri, 2020).
- 3) Uji Validitas digunakan sebelum kuesioner disebarkan kepada obyek penelitian untuk mengukur tingkat keakuratan sebuah instrumen penelitian. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka instrumen atau pernyataan memiliki korelasi terhadap skor total dinyatakan valid. Adapun metode yang digunakan pada uji validitas ini menggunakan Pearson Corelation, dimana dikatakan valid jika nilai signifikan  $<$   $\alpha$  (0,05).
- 4) Uji Reabilitas Kusioner pada penelitian ini menggunakan tehnik Alpha Cronbach's. Teknik ini di pakai jika terdapat intrumen didalamnya lebih dari satu jawaban contohnya essay, angket maupun kuesioner (Tugiman et al., 2022), rumus Alpha Cronbach's di bawah ini.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

- Rumus nilai rata-rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Di mana :

$\bar{x}$  = Mean/rata-rata

$\sum x_i$  = Jumlah seluruh data

$N$  = Banyak data

- Rumus mencari standar deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

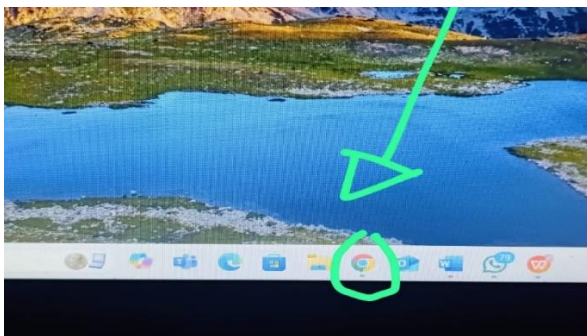
## Hasil

Hasil observasi yang dilakukan di MTsN 1 Kota Palangka Raya dilalui menggunakan percobaan tes terhadap siswa menjadi responden observasi.

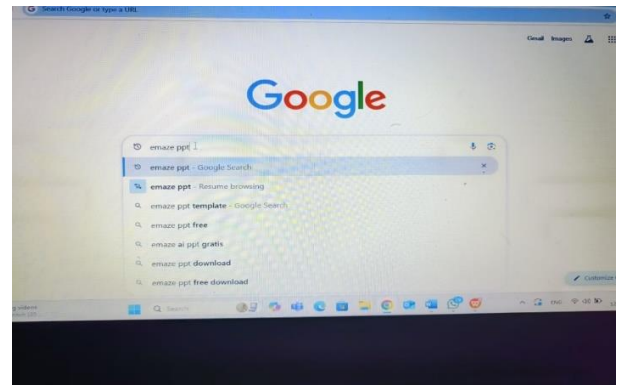
## Hasil Penelitian

- Deskripsi cara pemakaian media interaktif *Emaze*

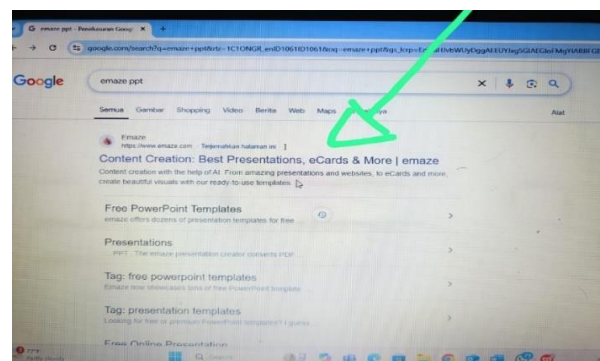
1. Pilih menu Chrome atau google lalu klik kiri dan tekan



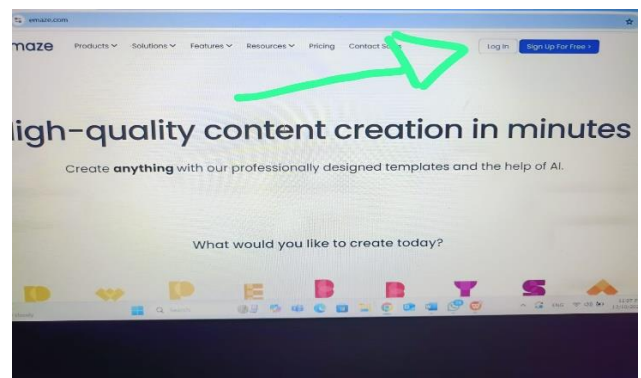
2. Lalu arah kan panah dan klik serta “tulis emaze ppt”



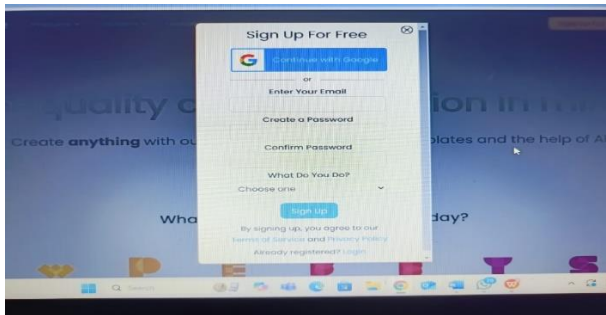
3. Lalu klik “Content Creation : Best Presentation”



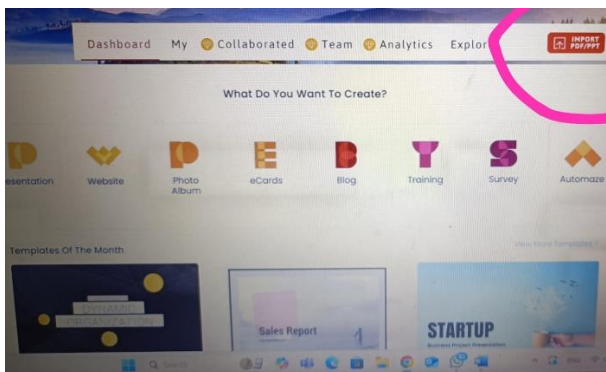
4. Setelah itu klik” login “ jika sudah mempunyai akun dan jika belum maka buat dulu akun untuk media ini.



5. Selanjutnya buatlah akun sesuai kan dengan email yang anda punya sertakan id dan password yang mudah diingat untuk akun baru anda.



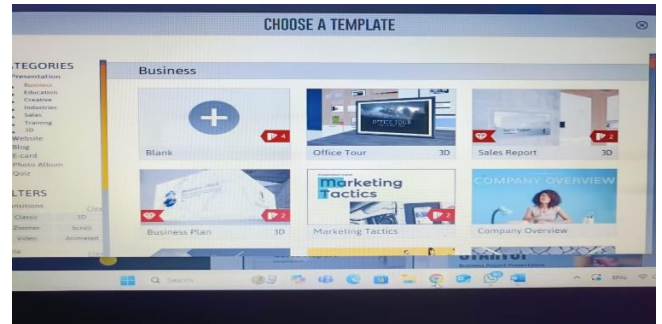
6. Setelah itu tekan “create/buat” pada pilihan menu paling ujung dari beranda.



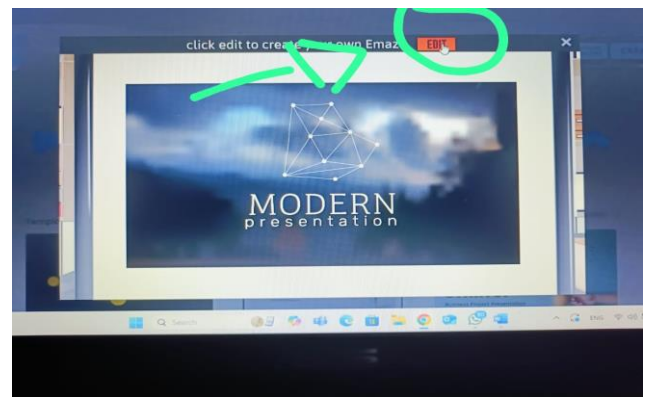
7. Selanjutnya pilih bagian mana saja yang ingin anda buat sesuai dengan keiinginan.



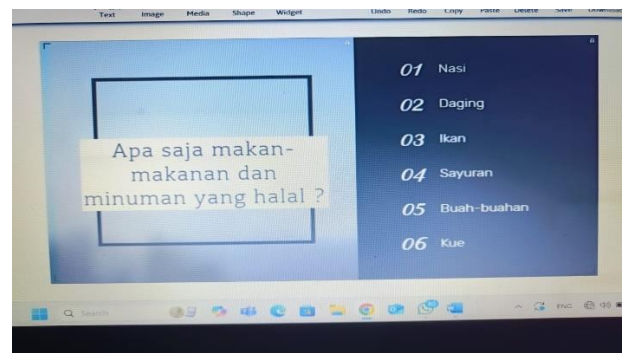
8. Jika anda memilih “presentation” maka akan banyak muncul berbagai tamplate yang menarik dan sesuaikan dengan apa yang anda inginkan serta geser pilihan kebawah maka akan muncul banyak sekali pilihan.



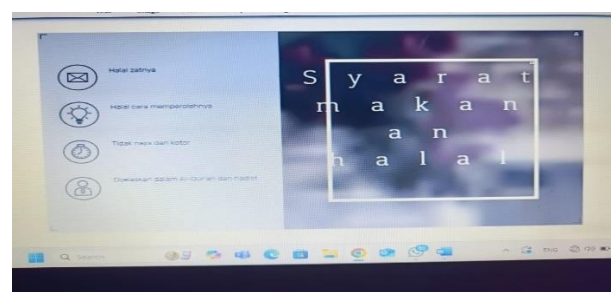
9. Setelah memilih salah satu dari tamplate yang, selanjutnya tekan edit.



10. Contoh media yang dikembangkan



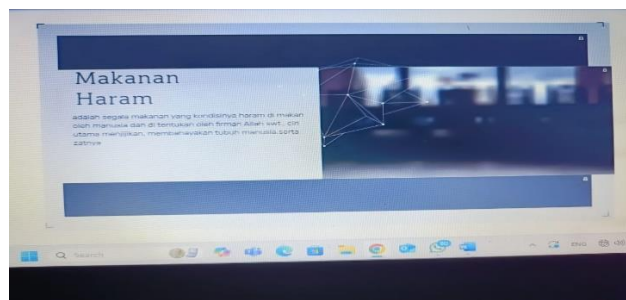
(Contoh gambar media emaze)



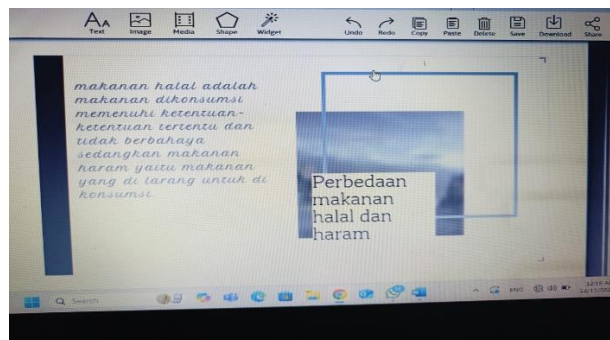
(Contoh gambar media emaze)



P 1-15	Rata-rata (mean)	r-hitung	r-tabel	Valid/Tidak Valid
P 1	3,6	0,5811	0,361	Valid
P 2	3,4	0,4516	0,361	Valid
P 3	3,53	0,3674	0,361	Valid
P 4	3,26	0,4443	0,361	Valid
P 5	3,46	0,7895	0,361	Valid
P 6	3,3	0,6193	0,361	Valid
P 7	3,43	0,6120	0,361	Valid
P 8	3,43	0,6293	0,361	Valid
P 9	3,63	0,4534	0,361	Valid
P 10	3,3	0,4322	0,361	Valid
P 11	3,56	0,6339	0,361	Valid
P 12	3,33	0,4305	0,361	Valid



(Contoh gambar media emaze)



(Contoh gambar media emaze)

-Deskripsi pernyataan untuk responden

P 13	3,53	0,5168	0,361	Valid
P 14	3,56	0,5474	0,361	Valid
P 15	3,06	0,4515	0,361	Valid

-Deskripsi Statistik Deskriptif

Statistik	Nilai Statistik
Rata-rata (Mean)	51,43
Penilaian Minimum	45
Penilaian Maksimum	57
Standar Deviasi (SD)	0.51746

Rumus Realibel Cronbach Alpha

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

$$\begin{aligned} r_i &= 15 : (15-1)(1- (3.80115 : 15.6333)) \\ &= 1.071(1-(3,80115 : 15,6333)) \\ &= 0.8109 \end{aligned}$$

### Pembahasan

Berdasarkan kepada hasil uji data validitas dapat diketahui bahwa 30 responden sebagai siswa pada 15 pernyataan yang di ujikan memakai kolerasi Metode Alpha Cronbach, yang dimana dinyatakan valid jika nilai realibilitas pada angket ke efektifitasnya adalah 0,749912 dan didapatkan hasil realibilitas pada penelitian ini yaitu 0,8109 ,serta telah ditetapkan hasil uji reliabilitas data tersebut. Dengan demikian dibutuhkan untuk perbandingan nilai ketergantungan pada kriteria reliabilitas, sebagaimana sugiyono memaparkan dalam table dibawah ini.

Nilai	Keterangan
$r_{11} < 0,20$	Sangat rendah
$0,20 \leq r_{11} < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r_{11} < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq r_{11} < 0,90$	Tinggi
$0,90 \leq r_{11} < 1,00$	Sangat tinggi

(Ujud et al., 2023)(Ramdani et al., 2023)

Terlihat table diatas, bisa di ketahui bahwasannya angket kuesioner yang telah dibuat dan di uji reliabilitasnya, telah mencapai golongan yang signifikan “tinggi”, dan juga telah tertera dalam table tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa jika kuesioner dicoba lagi dengan topik dan periode yang berbeda, hasilnya kemungkinan besar tidak akan berubah.

### Kesimpulan

Penelitian ini memaparkan bahwasannya, media interaktif sangat berpengaruh terhadap antusias pembelajaran siswa. Dapat di lihat dari hasil pengaruh realibilitas dalam Metode Cronch Bach Alpha dengan capaian melebihi dari 0,7 yaitu sebesar 0,8109. Angka ini didapatkan dari berbagai sampel responden di akumulatifkan pandangan mereka melalui observasi dan angket. Oleh sebab itu media interaktif yaitu emaze dapat menjadi pilihan terbaik dalam penunjang pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Adhi, Y., Rulviana, V., & Kartikasari, A. (2023). Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Efektivitas Penggunaan Game Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Terhadap Antusiasme Siswa Sekolah Dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar, 4*, 637–643. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Affandi, M. R., Widyawati, M., & Bhakti, Y. B. (2020). Analisis Efektivitas Media Pembelajaran E-Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Pada Pelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika, 8*(2), 150. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2910>
- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 3*(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Angga Permana, Anisa Nurul Ikhsan, Tarsono, Asep Purnama Sidiq, A. S. L. (2024). *UPAYA GURU PAI MENGATASI KEJENUHAN BELAJAR TARIKH ISLAM DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF. 09.*

- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Ej*, 6(2), 111–127. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Azima, F. (2024). EFEKTIVITAS PENERAPAN KURIKULUM MEDEKA DALAM PEMBELAJARAN FIKIH DI KELAS VII MTsN 1 PASAMAN. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Azizah, V. S. N., & Purwanti, K. Y. (2022). Pengaruh Role Playing Berbantuan Emaze Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 5(1), 118–126. <https://doi.org/10.31949/jee.v5i1.3731>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Diah Rahmah Suci, Relsas Yogica, Rahmadhani Fitri, G. H. S. (n.d.). *VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI EMAZE TENTANG MATERI PROTISTA UNTUK PESERTA DIDIK SMA*. 6(1), 827–839.
- Eka Tuah, Y. A., Ege, B., Bustami, Y., Huda, F. A., & Anyan, A. (2023). Digitalisasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Melalui Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Di Smp. *JPPM: Jurnal Pelayanan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 93–98. <https://doi.org/10.31932/jppm.v2i2.2959>
- Faishol, D. M. K. R. R. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF LECTORA INSPIRE. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154. <https://doi.org/10.1016/j.jnc.2020.125798> <https://doi.org/10.1016/j.smr.2020.02.002> <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/810049> <http://doi.wiley.com/10.1002/anie.197505391> <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780857090409500205> <http://>
- Fikar, J., Tahir, M., & Nurhayati. (2022). Efektivitas Penerapan Metode Make a Match Dalam Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Vi Pps. Stq-Ask Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 176–188.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.140>
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Heldawati, H., Yulianti, D., Nurhanurawati,

- N., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Perancangan Pelatihan Book Digital Emaze Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Untuk Guru Abad 21 di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(2), 296. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i2.6438>
- Inayah, A. N., Maftuh, B., & Sumantri, Y. K. (2023). JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia) Pengaruh penggunaan media interaktif berbasis articulate storyline terhadap minat belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Indonesia*, 10(02), 173-187. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i2.59735>
- Junaidi, Sileuw, M., & Faisal. (2023). Integration of the Independent Curriculum in Islamic Religious Education (PAI) Learning. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 40-47.
- Kirana, Z. C., & Al Badri, A. N. (2020). Peranan Apresiasi Guru Terhadap Antusias Belajar Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Hasan Muchyi. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam, Volume 1*, 180.
- Mona, S., & Yunita, P. (2021). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Menara Ilmu*, 15(2), 117-125. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/download/2410/1890>
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di Smk. *Jurnal Informatika*, 8(1), 36-44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>
- Palennari, M., Rachmawaty, R., Saparuddin, S., Saleh, A. R., & Jamaluddin, A. Bin. (2023). Pelatihan Pembelajaran Inovatif Abad 21 Bagi Guru SMP Negeri 2 Galesong Utara. *Jurnal IPMAS*, 3(2), 66-74. <https://doi.org/10.54065/ipmas.3.2.2023.272>
- Priska, S. (2024). *PROBLEMATIKA PENERAPAN KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MAN 2 MODEL MEDAN*. 13(2), 429-438. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i2.14164>
- Qasimiyah, A. L., & Kab, M. (2024). *PENGGUNAAN MEDIA PRESENTASI PADA PEMBELAJARAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI MA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI ( IAIN ) PAREPARE*.
- Qori Nurjanaha, E. G. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Emaze Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. 12(1).
- RAMADHANI, S. (2019). *PEMBELAJARAN FIKIH DENGAN MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DI KELAS VII MTSN 2 KOTA SAWAHLUNTO. Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1-14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Ramdani, D., Supriatna, E., & Yuliani, W. (2023). Validitas Dan Reliabilitas Angket Kematangan Emosi. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling*

- Dalam Pendidikan*), 6(3), 232–238.  
<https://doi.org/10.22460/fokus.v6i3.10869>
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Salsabila, U. H., Ramandhani, D. M., Ayunissa, R., Qurrata'ayun, A., & Sadiyah, H. (2023). Peran Teknologi Dalam Mengembangkan Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Merdeka Belajar. *Al-Afkar: Journal For Islamic Studies*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v6i1.512>
- Samlan Hi Ahmad, Mubin Noho, Adiyana Adam, K. M. S. (2024). INTEGRASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN BAHAN AJAR. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 6(2), 201–213.
- Sipayung, Z., & Sihotang, H. (2022). Peranan Belajar Behaviorisme dalam Hubungannya dengan Teknologi Pendidikan Serta Implikasinya dalam Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7129–7138. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3871>
- Sudarti, D. O. (2019). Kajian Teori Behavioristik Stimulus dan Respon dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Tarbawi*, 16(2), 55–70.
- Syarifuddin, S., Nufus, M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F., Rosnani, R., & Kurnia, A. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar di Kota Bima dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 35–48. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.387>
- SYIFA ALICIA, AGUS SUSANTI, S. Z. (2020). IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN FIKIH DI MADRASAH TSANAWIYAH AL-IKHLAS FAJAR BULAN LAMPUNG BARAT. *Journal GEEJ*, 7(2), 167–174.
- Tugiman, T., Herman, H., & Yudhana, A. (2022). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Model Utaut Untuk Evaluasi Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 9(2), 1621–1630. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v9i2.2227>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>