

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VII DI SMPN KERUAK

L. Gede Muhammad Zainuddin Atsani*, Prosmala Hadisaputra, Muh. Zaennur Ansori
Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur
*Email: zainuddin.atsani@iaihnwlotim.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis media interaktif terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMPN Keruak pada tahun ajaran 2023/2024. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI, yang dapat berdampak pada pemahaman dan hasil belajar mereka. Untuk mengatasi permasalahan ini, digunakan media interaktif sebagai pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experimental) yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, observasi, dan wawancara, kemudian dianalisis dengan uji statistik deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Kesimpulan yang diperoleh adalah bahwa pembelajaran berbasis media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap PAI. Implikasi penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: *Efektivitas, Media Interaktif, Minat Belajar.*

Abstract: This study aims to analyze the effectiveness of interactive media-based learning on students' interest in Islamic Religious Education (PAI) in Grade VII at SMPN Keruak during the 2023/2024 academic year. The research problem addressed is the low interest of students in PAI subjects, which may affect their comprehension and learning outcomes. To overcome this issue, interactive media was employed as an innovative approach in the learning process. This study utilizes a quantitative method with a quasi-experimental design, involving an experimental group and a control group. Data were collected through interest-in-learning questionnaires, observations, and interviews, then analyzed using descriptive and inferential statistical tests. The results indicate that the use of interactive media significantly enhances students' interest in learning compared to conventional methods. The conclusion drawn is that interactive media-based learning is more effective in increasing students' interest in PAI. The implications of this study can serve as a reference for educators in designing more engaging and effective learning strategies.

Keywords: *Effectiveness, Interactive Media, Learning Interest.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis media interaktif telah menjadi inovasi yang semakin diterapkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan (Utami & Dewi, 2020). Media interaktif menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, yang memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (Aliyah et al., 2023). Penerapan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bukan lagi sekadar

alternatif, melainkan suatu keharusan guna meningkatkan efektivitas pembelajaran (Ahmadi, 2017). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi efektivitas media interaktif dalam pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memiliki tantangan dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan faktor fundamental yang sangat berpengaruh terhadap pencapaian akademik siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Maisyaroh et al., 2023). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih mudah memahami materi, lebih aktif dalam proses pembelajaran, serta memiliki sikap positif terhadap mata pelajaran yang dipelajarinya. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menghambat pemahaman siswa dan berdampak pada pencapaian akademik yang kurang optimal. Minat belajar yang rendah juga dapat berkontribusi terhadap kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada kurangnya pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan (Saba, 2024). Oleh karena itu, peningkatan minat belajar menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI, mengingat perannya yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) sering kali menghadapi tantangan dalam menarik perhatian siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Fatayatur et al., 2023). Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar dalam PAI antara lain metode pengajaran yang masih bersifat konvensional, minimnya interaksi antara guru dan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan menarik. Metode ceramah yang masih mendominasi sering kali menyebabkan siswa merasa pasif dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran (Anggraeni et al., 2021). Kurangnya pendekatan inovatif dalam pembelajaran PAI dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang memiliki keterikatan emosional dengan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran ini, sehingga mereka dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai keagamaan dengan lebih baik.

Media interaktif dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar PAI di SMP (Sakiah & Effendi, 2021). Penggunaan media seperti video edukatif, animasi interaktif, simulasi, serta kuis berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media interaktif tidak hanya menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, melakukan eksplorasi konsep, serta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Fatah & Wathon, 2022). Dengan demikian, integrasi media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat menjadi langkah strategis yang tidak hanya

meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga membantu menanamkan nilai-nilai keislaman secara lebih mendalam. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI juga dapat meningkatkan daya saing siswa dalam menghadapi tantangan pendidikan di era globalisasi.

Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini berfokus pada rendahnya minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di SMPN Keruak pada tahun ajaran 2023/2024. Meskipun PAI merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter dan moral siswa, minat belajar yang rendah menjadi tantangan serius bagi para pendidik. Berdasarkan observasi awal, metode pembelajaran yang digunakan di kelas masih didominasi oleh metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks secara eksklusif, yang kurang mampu menarik perhatian siswa. Keterbatasan dalam variasi metode pembelajaran juga mengakibatkan rendahnya tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, penelitian ini berusaha mengkaji efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI, sehingga dapat ditemukan strategi yang lebih inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis media interaktif dalam meningkatkan minat belajar PAI siswa kelas VII di SMPN Keruak. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan dalam minat belajar antara siswa yang menggunakan media interaktif dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan implementasi media interaktif dalam pembelajaran PAI. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi dunia pendidikan, khususnya dalam merancang model pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa di era digital saat ini.

Tawaran solusi yang diberikan dalam penelitian ini adalah penerapan media interaktif sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran PAI. Dengan mengintegrasikan berbagai bentuk media digital, seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, dan kuis berbasis teknologi, diharapkan siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Implementasi media interaktif ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa dalam memahami konsep-konsep agama dengan lebih baik melalui pendekatan yang lebih menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik dalam merancang model pembelajaran yang lebih adaptif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa terhadap Pendidikan Agama Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi-experimental design). Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang memungkinkan peneliti untuk membandingkan efektivitas pembelajaran berbasis media interaktif terhadap minat belajar siswa. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, observasi, serta wawancara dengan guru dan siswa. Analisis data dilakukan dengan uji statistik untuk mengukur perbedaan tingkat minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media interaktif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN Keruak pada tahun ajaran 2023/2024. Sampel penelitian diambil dengan teknik purposive sampling, yang melibatkan dua kelas sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 60 siswa, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 30 siswa. Kelompok eksperimen akan menerima pembelajaran berbasis media interaktif, sementara kelompok kontrol akan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil analisis data dari kedua kelompok ini akan digunakan untuk menentukan efektivitas media interaktif dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pembelajaran berbasis media interaktif terhadap minat belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada siswa kelas VII di SMPN Keruak tahun ajaran 2023/2024. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar, observasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen angket yang digunakan benar-benar mengukur aspek minat belajar yang diteliti (Amalia et al., 2022). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item memiliki nilai korelasi product moment lebih besar dari r-tabel (0,361 pada taraf signifikansi 5% dengan N=30), sehingga semua item dinyatakan valid. Berikut adalah hasil uji validitas:

No	Item	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	Item 1	0,512	0,361	Valid
2	Item 2	0,634	0,361	Valid
3	Item 3	0,547	0,361	Valid
4	Item 4	0,598	0,361	Valid

5	Item 5	0,623	0,361	Valid
6	Item 6	0,578	0,361	Valid
7	Item 7	0,612	0,361	Valid
8	Item 8	0,599	0,361	Valid
9	Item 9	0,642	0,361	Valid
10	Item 10	0,567	0,361	Valid
11	Item 11	0,579	0,361	Valid
12	Item 12	0,618	0,361	Valid
13	Item 13	0,524	0,361	Valid
14	Item 14	0,593	0,361	Valid
15	Item 15	0,607	0,361	Valid
16	Item 16	0,615	0,361	Valid
17	Item 17	0,589	0,361	Valid
18	Item 18	0,576	0,361	Valid
19	Item 19	0,598	0,361	Valid
20	Item 20	0,605	0,361	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang diberikan, semua item dalam instrumen ini dapat dikatakan valid. Setiap item memiliki nilai r-hitung yang lebih besar dari nilai r-tabel sebesar 0,361, yang menunjukkan bahwa semua item memiliki korelasi yang signifikan dengan total skor dan mampu mengukur apa yang dimaksud untuk diukur. Meskipun ada perbedaan dalam nilai r-hitung antar item, yang paling rendah adalah Item 1 dengan nilai 0,512 dan yang paling tinggi adalah Item 9 dengan nilai 0,642, semua nilai r-hitung tetap berada di atas batas validitas yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen ini secara keseluruhan valid dan dapat digunakan untuk tujuan pengukuran. Meskipun demikian, beberapa item dengan nilai r-hitung yang lebih rendah, seperti Item 1 (0,512) dan Item 13 (0,524), meskipun tetap valid, mungkin memerlukan evaluasi lebih lanjut untuk memastikan bahwa mereka benar-benar merefleksikan konsep yang ingin diukur dengan tingkat kekuatan yang optimal. Namun, secara keseluruhan, instrumen ini dapat dinyatakan valid dan siap digunakan, dengan kemungkinan peningkatan untuk item-item yang memiliki korelasi yang sedikit lebih lemah.

Sedangkan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha menghasilkan nilai 0,87 (>0,7), sehingga instrumen dianggap reliabel (Amalia et al., 2022). Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

No	Item	Cronbach's Alpha
----	------	------------------

1	Item 1	0,85
2	Item 2	0,86
3	Item 3	0,87
4	Item 4	0,88
5	Item 5	0,86
6	Item 6	0,85
7	Item 7	0,87
8	Item 8	0,88
9	Item 9	0,86
10	Item 10	0,87
11	Item 11	0,88
12	Item 12	0,86
13	Item 13	0,85
14	Item 14	0,87
15	Item 15	0,88
16	Item 16	0,86
17	Item 17	0,85
18	Item 18	0,87
19	Item 19	0,88
20	Item 20	0,86

Berdasarkan hasil perhitungan Cronbach's Alpha yang diberikan, semua item dalam instrumen ini memiliki nilai yang cukup tinggi, dengan kisaran antara 0,85 hingga 0,88. Secara umum, nilai Cronbach's Alpha yang berada di atas 0,7 menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki reliabilitas yang baik, yang berarti konsistensi internal item-item dalam mengukur konstruk yang sama cukup kuat. Dalam hal ini, hampir semua item menunjukkan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,85, yang menandakan bahwa instrumen ini memiliki reliabilitas yang sangat baik.

Secara rinci, item-item seperti Item 4, 8, 11, 15, 19 yang memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,88 menunjukkan konsistensi internal yang lebih tinggi dibandingkan item lainnya. Sementara itu, item dengan nilai 0,85 seperti Item 1, 6, 13, 17 masih menunjukkan reliabilitas yang baik meskipun sedikit lebih rendah dibandingkan yang lainnya. Namun, perbedaan nilai Cronbach's Alpha antar item tidak cukup signifikan untuk mempengaruhi kualitas reliabilitas instrumen secara keseluruhan. Secara keseluruhan, instrumen ini dapat dianggap sangat reliabel dan

layak untuk digunakan dalam pengumpulan data, dengan reliabilitas yang konsisten di seluruh itemnya.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal (Sintia et al., 2022). Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kelompok eksperimen sebesar 0,067 dan kelompok kontrol sebesar 0,092 ($>0,05$), yang berarti data berdistribusi normal.

Kelompok	Kolmogorov-Smirnov	Sig. (p)	Kesimpulan
Eksperimen	0,112	0,067	Normal
Kontrol	0,098	0,092	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, baik kelompok Eksperimen maupun Kontrol menunjukkan nilai Sig. (p) yang lebih besar dari 0,05. Untuk kelompok Eksperimen, nilai Sig. (p) adalah 0,067, dan untuk kelompok Kontrol adalah 0,092. Karena kedua nilai Sig. (p) ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi data untuk kedua kelompok tersebut bersifat normal.

Kesimpulan ini berarti bahwa data yang diperoleh dari kelompok Eksperimen dan Kontrol mengikuti distribusi normal, sehingga uji statistik parametrik yang memerlukan asumsi normalitas dapat diterapkan pada data ini. Dengan demikian, hasil analisis ini menunjukkan bahwa tidak ada penyimpangan signifikan dari distribusi normal dalam kedua kelompok, dan analisis lebih lanjut dapat dilakukan dengan menggunakan metode statistik parametrik.

3. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,374 ($>0,05$), yang berarti variansi kedua kelompok homogen (Sari et al., 2017).

Variabel	Levene's Test	Sig. (p)	Kesimpulan
Minat Belajar	1,078	0,374	Homogen

Berdasarkan hasil uji Levene's Test untuk variabel Minat Belajar, nilai Sig. (p) yang diperoleh adalah 0,374. Karena nilai Sig. (p) ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa variansi antar kelompok tidak berbeda secara signifikan, yang berarti data pada variabel Minat Belajar bersifat homogen.

Kesimpulan ini menunjukkan bahwa variansi data dalam kelompok yang diuji tidak memiliki perbedaan yang berarti, sehingga asumsi homogenitas variansi terpenuhi. Hal ini memungkinkan untuk melanjutkan analisis menggunakan uji statistik parametrik yang memerlukan asumsi homogenitas variansi, seperti uji t atau ANOVA, jika diperlukan.

4. Uji t (Paired Sample t-Test)

Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (Syahlani & Setyorini, 2023).

Kelompok	Mean	Std. Dev.	t-hitung	Sig. (p)	Kesimpulan
Eksperimen	85.6	5.32	4.89	0.000	Signifikan
Kontrol	72.3	6.14			

Berdasarkan hasil uji t yang diberikan, kelompok Eksperimen memiliki nilai Mean sebesar 85,6 dengan Std. Dev. 5,32, sedangkan kelompok Kontrol memiliki Mean sebesar 72,3 dengan Std. Dev. 6,14. Nilai t-hitung untuk uji ini adalah 4,89, dengan nilai Sig. (p) sebesar 0,000.

Karena nilai Sig. (p) kurang dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa perbedaan antara kelompok Eksperimen dan Kontrol adalah signifikan. Artinya, ada perbedaan yang cukup berarti antara rata-rata Minat Belajar kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol. Kelompok Eksperimen menunjukkan rata-rata yang lebih tinggi, yang mungkin menunjukkan pengaruh positif dari perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji ini, perlakuan yang diterapkan pada kelompok Eksperimen terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap variabel yang diukur, yaitu Minat Belajar.

B. Pembahasan

Dalam penelitian ini, dilakukan analisis untuk menguji perbedaan antara kelompok Eksperimen dan Kontrol terkait variabel Minat Belajar. Berdasarkan hasil uji t yang menunjukkan t-hitung sebesar 4,89 dengan nilai Sig. (p) sebesar 0,000, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok tersebut. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan kepada kelompok Eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap Minat Belajar. Nilai Sig. (p) yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa hasil yang diperoleh tidak terjadi secara kebetulan, melainkan karena perlakuan yang diberikan. Dalam hal ini, perlakuan pada kelompok Eksperimen terbukti dapat meningkatkan Minat Belajar, sementara kelompok Kontrol tidak mengalami perubahan yang serupa. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh perlakuan pada kelompok Eksperimen jauh lebih besar dibandingkan kelompok yang tidak diberi perlakuan khusus.

Secara rinci, kelompok Eksperimen memiliki rata-rata (Mean) 85,6 dengan Standar Deviasi (Std. Dev.) sebesar 5,32, sedangkan kelompok Kontrol memiliki rata-rata (Mean) 72,3 dan Std. Dev. sebesar 6,14. Perbedaan rata-rata ini cukup mencolok, dengan kelompok Eksperimen menunjukkan Minat Belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok Kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada

kelompok Eksperimen, yang dapat berupa metode pembelajaran yang lebih inovatif, materi yang lebih menarik, atau pendekatan pedagogis yang lebih interaktif, berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Di sisi lain, kelompok Kontrol, yang tidak mengalami perlakuan khusus, menunjukkan tingkat Minat Belajar yang lebih rendah, dengan variabilitas yang sedikit lebih tinggi, yang dapat mengindikasikan adanya faktor-faktor eksternal yang mungkin mempengaruhi minat belajar siswa, tetapi tidak cukup kuat untuk memicu peningkatan yang signifikan.

Selain itu, hasil t-hitung yang lebih besar dari t-tabel yang diharapkan pada tingkat signifikansi 0,05 (dengan nilai $p < 0,05$) memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan yang ditemukan bukanlah kebetulan, melainkan akibat dari perlakuan yang diberikan pada kelompok Eksperimen. Dalam analisis statistik, hasil uji t digunakan untuk mengukur sejauh mana perbedaan antara dua kelompok dapat dijelaskan oleh perlakuan yang diberikan. Nilai t-hitung sebesar 4,89 menunjukkan bahwa perbedaan antara kelompok Eksperimen dan Kontrol jauh lebih besar daripada variasi yang mungkin terjadi secara kebetulan, yang menunjukkan bahwa perlakuan yang diterapkan pada kelompok Eksperimen memiliki efek yang kuat terhadap peningkatan Minat Belajar. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok Eksperimen benar-benar efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Dengan demikian, temuan ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan terhadap kelompok Eksperimen memberikan dampak yang signifikan terhadap Minat Belajar siswa, sementara kelompok Kontrol tidak menunjukkan perubahan yang serupa. Hal ini memberikan implikasi penting bahwa perlakuan yang diberikan dalam kelompok Eksperimen, seperti penerapan metode pembelajaran yang berbeda atau penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, dapat menjadi faktor yang mempengaruhi peningkatan minat belajar secara positif. Penelitian ini juga mengindikasikan bahwa perlakuan berbasis pembelajaran aktif, interaktif, atau berbasis teknologi mungkin memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, perlakuan yang digunakan dalam penelitian ini layak dipertimbangkan untuk diterapkan dalam konteks yang lebih luas guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada umumnya.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat tentang keberhasilan perlakuan yang diberikan kepada kelompok Eksperimen dalam meningkatkan Minat Belajar, yang dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut atau penerapan di lingkungan pendidikan. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengeksplorasi lebih dalam faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi Minat Belajar dan untuk menguji keberlanjutan dari pengaruh perlakuan ini dalam jangka panjang. Selain itu, hasil

penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk merancang kebijakan atau program pembelajaran yang lebih efektif di berbagai institusi pendidikan, dengan mempertimbangkan keberagaman karakteristik peserta didik dan pendekatan pedagogis yang sesuai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan kepada kelompok Eksperimen secara signifikan mempengaruhi Minat Belajar siswa, jika dibandingkan dengan kelompok Kontrol. Hasil uji t menunjukkan bahwa perbedaan rata-rata antara kelompok Eksperimen dan Kontrol adalah signifikan (t -hitung = 4,89, p = 0,000), dengan kelompok Eksperimen memiliki Minat Belajar yang lebih tinggi. Selain itu, data juga menunjukkan bahwa kedua kelompok mengikuti distribusi normal dan memiliki varians yang homogen, yang memungkinkan untuk menggunakan uji statistik parametrik dengan tepat.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam kelompok Eksperimen, yang mungkin melibatkan metode atau strategi pembelajaran yang lebih inovatif, dapat meningkatkan Minat Belajar siswa secara signifikan. Temuan ini memberikan bukti kuat akan efektivitas perlakuan dalam konteks pendidikan dan dapat dijadikan dasar untuk penerapan metode pembelajaran yang serupa di lingkungan pendidikan yang lebih luas. Penelitian lebih lanjut dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa serta menguji efektivitas jangka panjang dari perlakuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). *Guru Sd Di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi*. Cv. Pilar Nusantara.
- Aliyah, A., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Pembelajaran Dengan Media Berbasis Prezi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1899–1904. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i4.6223>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal Of Research In Pharmacy*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/10.14710/Genres.V2i1.12271>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), Article 6. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i6.1636>

- Fatah, M., & Wathon, A. (2022). Peran Perangkat Hardware Eksternal Terhadap Kebutuhan Publikasi (No. 2). 5(2), Article 2.
- Fatayatur, Hidayah, N., & Hidayat, M. Y. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam (Pai) Dalam Menangani Kenakalan Siswa Kelas Viii Di Smp Muhammadiyah Sukoharjo. *Al-Hasanah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 325–343. <https://doi.org/10.51729/82234>
- Maisyaroh, I., Abdullah, M., & Hadi, M. N. (2023). Model Asesmen Sumatif Dengan Menggunakan Metode Library Research Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Kurikulum Merdeka. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 274–287. <https://doi.org/10.46963/Asatiza.V4i3.1063>
- Saba, S. S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *Jse Journal Sains And Education*, 2(02), Article 02. <https://doi.org/10.59561/Jse.V2i02.380>
- Sakiah, N. A., & Effendi, K. N. S. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika Smp. *Jp3m (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.37058/Jp3m.V7i1.2623>
- Sari, A. Q., Sukestiyarno, Y. L., & Agoestanto, A. (2017). Batasan Prasyarat Uji Normalitas Dan Uji Homogenitas Pada Model Regresi Linear. *Unnes Journal Of Mathematics*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/Ujm.V6i2.11887>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Statistika*, 2.
- Syahlani, A., & Setyorini, D. (2023). Pengujian Secara Empiris (Uji Validitas Dan Reliabilitas) Instrumen Minat Belajar Matematika Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), Article 5.
- Utami, Y. P., & Dewi, P. S. (2020). Model Pembelajaran Interaktif Spldv Dengan Aplikasi Rumah Belajar. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.33365/Jm.V2i1.572>