

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

Mukammal*, Ahmad Sakrani, Muhammad Sulhan Sholahuddin

Institut Agama Islam Hamzanwadi NW Lombok Timur

*Email: mukammal@iaihnw-lotim.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran berbasis media interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMPN Keruak tahun ajaran 2021/2022. Media interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa yang cenderung menurun dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, di mana kelompok eksperimen diberi perlakuan media interaktif dalam pembelajaran PAI. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner minat belajar yang diberikan sebelum dan setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah penggunaan media interaktif, dengan rata-rata skor minat belajar yang lebih tinggi pada post-test dibandingkan pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar penggunaan media interaktif lebih dimaksimalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Media Interaktif, Minat Belajar*

Abstrac: This study aims to examine the effectiveness of interactive media-based learning in enhancing students' learning interest in Islamic Education (PAI) in class VII at SMPN Keruak for the 2021/2022 academic year. Interactive media is expected to increase students' interest in learning, which tends to decline in PAI subjects. This research uses a quantitative approach with an experimental design, where the experimental group is given treatment through interactive media in PAI learning. The instrument used is a learning interest questionnaire administered before and after the treatment. The results show a significant increase in students' learning interest after the use of interactive media, with the average learning interest score higher in the post-test compared to the pre-test. This indicates that interactive media has a positive impact on improving students' learning interest in PAI learning. Based on these findings, it is recommended that the use of interactive media be further maximized to improve the quality of learning in schools.

Keywords: *Interactive Media-Based Learning, Learning Interest*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam perkembangan individu dan masyarakat. Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup serta berkontribusi secara produktif dalam masyarakat (Cynthia & Sihotang, 2023). Selain itu, pendidikan juga berperan penting dalam pembentukan karakter dan moral peserta didik. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah tingkat minat belajar siswa. Minat belajar yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, penting untuk memahami dan meningkatkan faktor-faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

Salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu yang mempermudah pemahaman materi dan menarik perhatian siswa (Muliastri, 2020). Dalam konteks ini, media pembelajaran bukan hanya alat tambahan, tetapi menjadi komponen esensial yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan media yang berkembang seiring kemajuan teknologi dapat mengubah cara pembelajaran dilakukan, mengurangi kebosanan, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan memotivasi.

Media interaktif sebagai salah satu jenis media pembelajaran memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Berbeda dengan media konvensional, media interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan melalui berbagai fitur seperti aplikasi pembelajaran, video edukatif, atau permainan berbasis pendidikan. Interaksi langsung dengan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memberikan pengalaman yang mendalam bagi siswa (Ramadhani et al., 2023). Media interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan sesuai dengan gaya belajar mereka masing-masing. Hal ini memungkinkan mereka untuk lebih memahami materi secara menyeluruh dan meningkatkan minat belajar secara keseluruhan.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) memegang peran penting dalam membentuk kepribadian dan moralitas siswa. Namun, PAI sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan sulit dipahami oleh sebagian siswa. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Dalam banyak kasus, pembelajaran PAI masih mengandalkan metode ceramah yang tidak dapat menggugah rasa ingin tahu siswa. Akibatnya, siswa sering kali merasa tidak tertarik dan kehilangan minat dalam mempelajari materi PAI. Untuk mengatasi hal ini, perlu ada upaya untuk merancang metode pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama yang melibatkan penggunaan media yang interaktif dan menyenangkan.

Tantangan utama dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI adalah bagaimana menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu solusi yang dapat diambil adalah dengan memanfaatkan media interaktif dalam pembelajaran. Media interaktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi yang diajarkan melalui berbagai fitur yang ada pada media tersebut. Dengan media interaktif, pembelajaran menjadi lebih variatif, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan,

tetapi juga pengalaman yang dapat meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam pembelajaran PAI.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah menunjukkan hasil yang positif, baik dalam meningkatkan pemahaman materi maupun minat belajar siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif dapat membantu siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, meningkatkan kreativitas, dan mempermudah pemahaman terhadap materi yang kompleks. Oleh karena itu, penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan terlibat dalam setiap sesi pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VII SMPN Keruak pada tahun ajaran 2021/2022. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris yang mendukung pentingnya penerapan media interaktif dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PAI, sebagai salah satu cara untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi efektivitas media interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII SMPN Keruak dalam mata pelajaran PAI. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi yang dapat membantu guru dan pihak sekolah dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, serta memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah, khususnya dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan temuan ini, diharapkan dapat diberikan saran praktis yang dapat diterapkan oleh pendidik untuk meningkatkan minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran PAI.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk mengukur efektivitas penggunaan media interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas VII SMPN Keruak pada tahun ajaran 2021/2022. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji hipotesis dan memperoleh data yang dapat dianalisis secara statistik. Desain eksperimen

dipilih untuk melihat perubahan dalam minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan berupa pembelajaran PAI yang menggunakan media interaktif, sedangkan kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran PAI dengan metode konvensional yang biasa digunakan di kelas. Penggunaan dua kelompok ini bertujuan untuk membandingkan perbedaan minat belajar siswa yang diajar dengan media interaktif dan yang tidak.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner minat belajar siswa yang terdiri dari pertanyaan yang mengukur berbagai aspek minat belajar, seperti keterlibatan siswa, rasa ingin tahu, dan motivasi dalam mengikuti pelajaran. Kuesioner ini akan diberikan sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) perlakuan dilakukan untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan uji statistik, seperti uji-t atau analisis regresi, untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII di SMPN Keruak pada tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan data dari pihak sekolah, jumlah siswa kelas VII yang terdaftar pada tahun ajaran ini adalah 180 siswa yang terbagi dalam enam kelas. Dari jumlah tersebut, akan dipilih sampel secara acak yang terdiri dari dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol.

Jumlah sampel yang akan diambil untuk penelitian ini adalah 60 siswa, yang terdiri dari 30 siswa di kelompok eksperimen dan 30 siswa di kelompok kontrol. Penentuan jumlah sampel ini didasarkan pada pertimbangan bahwa ukuran sampel yang cukup besar dapat menghasilkan data yang lebih representatif dan valid untuk dianalisis. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik sampling acak sederhana, di mana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, berbagai uji statistik dilakukan untuk menganalisis data dan memverifikasi hasil pengujian instrumen serta membandingkan pengaruh pembelajaran berbasis media interaktif terhadap minat belajar siswa di SMPN Keruak. Berikut adalah hasil pengujian untuk setiap tahapan analisis:

1. Hasil Uji Validitas

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, uji validitas instrumen menunjukkan bahwa semua item pada kuesioner memiliki nilai r lebih besar dari 0,30 dan p -value

lebih kecil dari 0,05 (Ningsih et al., 2021). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa adalah valid.

Tabel Hasil Uji Validitas

No	Item Kuesioner	Korelasi Pearson (r)	p-value	Validitas
1	Saya merasa tertarik dengan pelajaran PAI.	0,82	0,001	Valid
2	Media yang digunakan dalam pembelajaran membuat saya lebih memahami materi PAI.	0,80	0,002	Valid
3	Saya lebih sering berpartisipasi aktif ketika pembelajaran PAI menggunakan media interaktif.	0,76	0,003	Valid
4	Pembelajaran PAI menjadi lebih menyenangkan dengan adanya media interaktif.	0,78	0,004	Valid
5	Saya merasa lebih mudah memahami materi PAI dengan menggunakan media interaktif.	0,84	0,000	Valid
6	Saya sering merasa bosan ketika pembelajaran PAI berlangsung tanpa media interaktif.	0,77	0,005	Valid
7	Pembelajaran PAI menggunakan media interaktif membuat saya lebih fokus.	0,81	0,001	Valid
8	Saya merasa media interaktif membantu saya mengingat pelajaran PAI dengan lebih baik.	0,79	0,002	Valid
9	Saya merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran PAI menggunakan media interaktif.	0,80	0,003	Valid
10	Penggunaan media dalam pembelajaran PAI meningkatkan rasa ingin tahu saya terhadap pelajaran.	0,78	0,004	Valid
11	Saya merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran PAI setelah menggunakan media interaktif.	0,74	0,006	Valid
12	Media interaktif membuat pelajaran PAI lebih mudah dipahami.	0,82	0,001	Valid
13	Pembelajaran PAI dengan media interaktif lebih menarik daripada metode konvensional.	0,77	0,005	Valid
14	Saya merasa lebih cepat memahami materi PAI dengan bantuan media interaktif.	0,75	0,007	Valid
15	Media yang digunakan dalam pembelajaran PAI membuat saya lebih aktif bertanya.	0,83	0,000	Valid
16	Saya merasa lebih mudah mengikuti pelajaran PAI ketika menggunakan media interaktif.	0,80	0,002	Valid
17	Pembelajaran PAI menggunakan media interaktif mendorong saya untuk lebih banyak belajar di luar kelas.	0,74	0,005	Valid
18	Media interaktif membuat pelajaran PAI lebih mudah diingat.	0,79	0,003	Valid
19	Saya merasa lebih senang mengikuti pelajaran PAI ketika menggunakan media interaktif.	0,81	0,001	Valid

20	Saya merasa media interaktif dapat membantu saya lebih memahami nilai-nilai dalam PAI.	0,80	0,002	Valid
----	--	------	-------	-------

Interpretasi:

- a. Setiap item kuesioner menunjukkan korelasi Pearson yang lebih besar dari 0,30, yang menunjukkan bahwa item tersebut memiliki hubungan yang signifikan dengan variabel yang diukur, yaitu minat belajar siswa.
- b. Semua nilai p-value kurang dari 0,05, yang menunjukkan bahwa setiap item memiliki signifikansi statistik yang kuat. Oleh karena itu, seluruh item dalam kuesioner ini valid dan dapat digunakan untuk mengukur minat belajar siswa secara sah.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa semua item dalam kuesioner memiliki korelasi Pearson (r) yang tinggi, berkisar antara 0,74 hingga 0,84, dengan p-value di bawah 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item memiliki hubungan yang signifikan dengan total skor instrumen, sehingga dapat dianggap valid. Item dengan korelasi tertinggi adalah item 5 (*Saya merasa lebih mudah memahami materi PAI dengan menggunakan media interaktif*) dengan $r = 0,84$, yang menunjukkan bahwa pernyataan ini memiliki keterkaitan yang sangat kuat dengan keseluruhan instrumen. Selain itu, item 15 (*Media yang digunakan dalam pembelajaran PAI membuat saya lebih aktif bertanya*) juga memiliki korelasi tinggi sebesar 0,83, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran berperan dalam meningkatkan partisipasi siswa. Sementara itu, item dengan korelasi terendah adalah item 11 (*Saya merasa lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran PAI setelah menggunakan media interaktif*) dan item 17 (*Pembelajaran PAI menggunakan media interaktif mendorong saya untuk lebih banyak belajar di luar kelas*), keduanya memiliki $r = 0,74$. Meskipun demikian, nilai ini masih berada dalam kategori valid karena melewati batas minimal korelasi yang umumnya diterima, yaitu 0,3. Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki validitas yang baik, sehingga dapat digunakan untuk mengukur pengaruh media interaktif dalam pembelajaran PAI dengan tingkat kepercayaan yang tinggi.

Dengan hasil ini, instrumen kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya dan valid untuk mengukur variabel minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan media interaktif.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan konsisten dalam mengukur variabel minat belajar siswa (Syahlani & Setyorini, 2023). Hasil uji reliabilitas menunjukkan Cronbach's Alpha sebesar 0,88, yang lebih besar dari

nilai ambang batas 0,7, yang berarti instrumen ini memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam penelitian ini.

No	Kuesioner	Cronbach's Alpha
1	Minat belajar PAI	0,88

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengukur Minat belajar PAI memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,88. Nilai ini menunjukkan reliabilitas yang sangat baik, mengingat dalam penelitian kuantitatif, nilai Cronbach's Alpha di atas 0,7 dianggap sebagai indikator reliabilitas yang kuat, sementara nilai di atas 0,8 menunjukkan reliabilitas yang sangat tinggi.

Nilai 0,88 mengindikasikan bahwa item-item dalam instrumen memiliki konsistensi internal yang kuat, yang berarti setiap butir pernyataan dalam kuesioner memiliki pola jawaban yang relatif seragam dan saling berhubungan satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan untuk mengukur minat belajar PAI dengan tingkat kepercayaan yang tinggi. Dengan kata lain, jika kuesioner ini diberikan kepada responden yang berbeda dalam kondisi yang sama, kemungkinan besar hasil yang diperoleh akan tetap konsisten.

Tingginya nilai reliabilitas ini juga menunjukkan bahwa variabilitas jawaban yang muncul lebih banyak disebabkan oleh perbedaan individu dalam minat belajar PAI daripada faktor acak atau ketidakkonsistenan instrumen. Oleh karena itu, instrumen ini dapat dianggap valid dan dapat digunakan dalam penelitian lebih lanjut untuk mengukur minat belajar PAI secara akurat. Namun, meskipun nilai reliabilitas sudah tinggi, tetap disarankan untuk melakukan analisis tambahan, seperti uji validitas konstruk atau eksplorasi faktor, untuk memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner benar-benar mengukur aspek yang dimaksud dan tidak mengandung bias tertentu.

3. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang diperoleh terdistribusi normal (Syahlani & Setyorini, 2023). Hasil uji menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan p-value = 0,154 untuk kelompok eksperimen dan p-value = 0,211 untuk kelompok kontrol, yang lebih besar dari 0,05. Ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

Kelompok	Uji Normalitas (p-value)
Eksperimen	0,154
Kontrol	0,211

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai *p-value* untuk kelompok eksperimen adalah 0,154, sedangkan untuk kelompok kontrol adalah 0,211. Dalam uji normalitas, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa data berdistribusi normal, sementara hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa data tidak berdistribusi

normal. Jika *p-value* lebih besar dari tingkat signifikansi yang umum digunakan (misalnya 0,05), maka H_0 gagal ditolak, yang berarti data dapat dianggap berdistribusi normal.

Karena kedua nilai *p-value* (0,154 dan 0,211) lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data dalam kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, berdistribusi normal. Ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi, yang merupakan syarat penting dalam banyak uji statistik parametrik seperti *t-test* atau ANOVA.

Distribusi normal dalam data ini menandakan bahwa skor yang diperoleh oleh responden dalam kedua kelompok cenderung mengikuti pola distribusi simetris, tanpa adanya penyimpangan ekstrem yang signifikan. Dengan demikian, analisis selanjutnya dapat menggunakan teknik statistik parametrik yang lebih kuat dan memiliki keakuratan tinggi dalam mengukur perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

4. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) memiliki varians yang sama (Binangun & Hakim, 2016). Hasil uji Levene menunjukkan *p-value* = 0,344, yang lebih besar dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang homogen.

Kelompok	Uji Homogenitas (p-value)
Eksperimen dan Kontrol	0,344

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai *p-value* yang diperoleh adalah 0,344. Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah varians antara dua kelompok, dalam hal ini kelompok eksperimen dan kontrol, bersifat homogen atau tidak. Hipotesis nol (H_0) dalam uji ini menyatakan bahwa varians kedua kelompok adalah sama (homogen), sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa varians kedua kelompok berbeda (tidak homogen).

Karena *p-value* sebesar 0,344 lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05, maka H_0 gagal ditolak, yang berarti varians kedua kelompok dapat dianggap homogen. Dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam variabilitas data antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Homogenitas varians ini penting dalam analisis statistik parametrik, seperti *t-test* atau ANOVA, karena salah satu asumsi utama dari uji-uji tersebut adalah bahwa kedua kelompok memiliki varians yang sebanding. Dengan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa analisis perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat dilakukan dengan metode statistik parametrik tanpa perlu melakukan koreksi atau menggunakan uji nonparametrik.

5. Hasil Uji T (Perbandingan Kelompok Eksperimen dan Kontrol)

Uji t dilakukan untuk membandingkan rata-rata minat belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (Satria & Basir, 2020). Hasil uji t menunjukkan $p\text{-value} = 0,001$, yang lebih kecil dari 0,05, yang berarti ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Kelompok	Rata-rata Minat Belajar	Standar Deviasi	t-value	p-value
Eksperimen	78,5	6,2	3,456	0,001
Kontrol	71,2	7,4		

Hasil analisis perbandingan rata-rata minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata 78,5 dengan standar deviasi 6,2, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata 71,2 dengan standar deviasi 7,4. Nilai $t\text{-value}$ yang diperoleh adalah 3,456, dengan $p\text{-value}$ sebesar 0,001. Rata-rata minat belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (78,5 vs. 71,2). Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan dalam kelompok eksperimen (misalnya penggunaan media interaktif) memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat belajar.

Standar deviasi menunjukkan seberapa tersebar data dalam masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen memiliki standar deviasi yang lebih kecil (6,2) dibandingkan kelompok kontrol (7,4), yang berarti bahwa skor dalam kelompok eksperimen lebih terkonsentrasi di sekitar rata-rata, sedangkan dalam kelompok kontrol lebih bervariasi. Nilai $t\text{-value}$ sebesar 3,456 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kedua kelompok. Semakin besar nilai t , semakin kuat bukti bahwa perbedaan antara dua kelompok bukan karena faktor kebetulan semata.

Dengan $p\text{-value}$ sebesar 0,001, yang jauh lebih kecil dari tingkat signifikansi standar 0,05, maka hipotesis nol (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol dapat ditolak. Ini berarti bahwa perbedaan yang diamati sangat signifikan secara statistik, dan ada alasan kuat untuk menyatakan bahwa perlakuan yang diberikan dalam kelompok eksperimen memang berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar.

B. Pembahasan

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki nilai korelasi Pearson yang tinggi dan $p\text{-value}$ yang signifikan (semua $< 0,05$). Setiap item dapat diandalkan untuk mengukur minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam menggunakan media interaktif. Misalnya, item

nomor 1 yang berbunyi "Saya merasa tertarik dengan pelajaran PAI" menunjukkan nilai korelasi Pearson sebesar 0,82 dengan p-value 0,001, yang menunjukkan bahwa item ini sangat valid dalam mengukur tingkat ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Item lainnya, seperti nomor 5 yang berbunyi "Saya merasa lebih mudah memahami materi PAI dengan menggunakan media interaktif", juga menunjukkan korelasi yang tinggi 0,84 dan p-value 0,000, mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman siswa secara signifikan. Secara keseluruhan, semua item dalam kuesioner memiliki hubungan yang kuat dengan variabel yang diukur, yang mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan dan memiliki kualitas yang baik dalam mengukur aspek-aspek yang terkait dengan minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran berbasis media interaktif.

Uji reliabilitas menunjukkan hasil yang memuaskan dengan Cronbach's Alpha = 0,88, yang jauh lebih tinggi dari batas minimum 0,7. Nilai ini menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Sebagai contoh, item nomor 15 yang berbunyi "Media yang digunakan dalam pembelajaran PAI membuat saya lebih aktif bertanya" memiliki nilai reliabilitas yang sangat baik, yang menunjukkan bahwa instrumen ini menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan dalam kondisi yang serupa. Dengan reliabilitas yang tinggi, instrumen ini dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks yang berbeda tanpa khawatir mengenai konsistensi hasil yang diperoleh.

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan p-value untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) lebih besar dari 0,05, yaitu 0,154 untuk kelompok eksperimen dan 0,211 untuk kelompok kontrol. Ini menunjukkan bahwa data yang diperoleh dari kedua kelompok terdistribusi normal, yang memenuhi asumsi untuk penggunaan uji statistik parametrik seperti uji t. Keberhasilan dalam memenuhi asumsi normalitas penting untuk memastikan bahwa hasil uji t yang dilakukan adalah valid dan dapat diandalkan. Selain itu, uji homogenitas menunjukkan p-value = 0,344, yang lebih besar dari 0,05, mengindikasikan bahwa kedua kelompok, baik kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif maupun kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional, memiliki varians yang homogen. Artinya, data dari kedua kelompok memiliki tingkat variasi yang serupa, sehingga dapat dibandingkan secara langsung tanpa adanya bias yang disebabkan oleh perbedaan dalam varians antar kelompok. Hasil ini memastikan bahwa perbandingan antara kelompok eksperimen dan kontrol dalam uji t adalah valid dan tidak dipengaruhi oleh perbedaan varians.

Hasil uji t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen yang menggunakan media interaktif dalam pembelajaran PAI memiliki rata-rata minat belajar sebesar 78,5, sementara kelompok kontrol yang

menggunakan metode konvensional memiliki rata-rata minat belajar sebesar 71,2. Hasil ini didukung oleh nilai t -value = 3,456 dan p -value = 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara kedua kelompok ini signifikan secara statistik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini selaras dengan teori yang menyatakan bahwa penggunaan media yang relevan dan menarik dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar mereka.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif memiliki dampak positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Seluruh uji statistik yang dilakukan, baik uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, maupun uji t , mendukung temuan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, disarankan agar penggunaan media interaktif menjadi bagian integral dalam strategi pembelajaran di sekolah-sekolah, khususnya dalam pelajaran PAI, untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yang dapat dijadikan model untuk penelitian lebih lanjut di masa yang akan datang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis media interaktif memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini valid, dengan nilai korelasi Pearson yang tinggi dan p -value yang signifikan, yang menandakan bahwa instrumen yang digunakan dapat diandalkan untuk mengukur variabel minat belajar siswa. Uji reliabilitas dengan nilai Cronbach's Alpha 0,88 juga mengindikasikan konsistensi yang sangat baik dalam pengukuran yang dilakukan. Selanjutnya, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data terdistribusi normal, sementara uji homogenitas mengonfirmasi bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen, memungkinkan perbandingan yang valid antara kedua kelompok tersebut. Uji t menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok yang menggunakan media interaktif (kelompok eksperimen) dan kelompok kontrol, dengan nilai p -value sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan bahwa media interaktif secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Dari temuan ini, dapat

disarankan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, implementasi media interaktif dalam pembelajaran sebaiknya dijadikan bagian integral dari strategi pembelajaran di sekolah-sekolah, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi belajar siswa. Penelitian ini juga memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan metode pembelajaran berbasis teknologi, yang tidak hanya terbatas pada Pendidikan Agama Islam, tetapi juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lainnya untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Binangun, H. H., & Hakim, A. R. (2016). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jam Sudut Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2)
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama Di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 31712–31723.
- Muliastrini, K. E. (2020). New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), Article 1.
- Ningsih, E. S., Fatimah, F. S., & Sarwadhama, R. J. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Kuesioner Manajemen Talenta. *Indonesian Journal Of Hospital Administration*, 4(2), Article 2.
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114.
- Satria, H., & Basir, A. (2020). Implementasi Media Interaktif Berbasis Macro Mediaflash Pada Mata Pelajaran Sistem Pengendali Elektromagnetik. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 5(2), Article 2.
- Syahlan, 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.