

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PAI KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 1
TEMANGGUNG**

Diajukan kepada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Magelang
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Hida Febriana Kameliani
NIM: 21.0401.0009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak perubahan terjadi pada sistem dan konsep pendidikan akibat pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia. Penelitian menunjukkan bahwa era digital memberikan peluang positif bagi penerapan pendidikan karakter. Tantangan utama adalah bagaimana mendidik siswa untuk memahami etika di era digital. Beberapa tantangan yang harus dihadapi dalam pendidikan karakter di era ini meliputi keseimbangan, keselamatan dan keamanan, perundungan siber, sexting, hak cipta, dan plagiarisme. Para pembuat kebijakan pendidikan perlu berperan aktif dalam pengembangan berkelanjutan pendidikan karakter berbasis digital untuk memastikan efektivitasnya (Triyanto, 2020).

Pendidikan merupakan elemen yang sangat penting dan fundamental dalam kehidupan manusia, karena kualitas sumber daya manusia ditentukan oleh dampak dari pendidikan itu sendiri, terutama di era di mana teknologi digital mendominasi. Setelah era Society 4.0 mulai dikenal di Indonesia, kini muncul era Society 5.0, yang menuntut percepatan perkembangan melalui kemajuan teknologi di berbagai aspek kehidupan. Society 5.0 menggambarkan masyarakat yang mampu mengatasi tantangan dan masalah sosial dengan memanfaatkan inovasi yang lahir dari revolusi industri 4.0 (Putra, 2019). Teknologi seperti Internet of Things (internet untuk segala hal), kecerdasan

buatan (artificial intelligence), big data, dan robot bertujuan meningkatkan kualitas hidup manusia. Untuk menyesuaikan dengan perkembangan ini, pendidik perlu mengintegrasikan setiap mata pelajaran ke dalam pendidikan karakter, termasuk mata pelajaran PAI, yang menekankan perilaku sesuai dengan norma-norma agama (Fadilah et al., 2017).

Pendidikan digital adalah proses mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran, di mana guru-guru berperan untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran (Mohd Amirul bin Bashah & Hafizhah binti Zulkifli, 2022). Guru diharapkan bersikap proaktif, melakukan evaluasi diri, siap menghadapi perubahan, percaya diri, serta berinisiatif untuk meningkatkan keterampilan dan menciptakan teknik pengajaran yang efektif dalam menarik minat siswa. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan materi harus direncanakan dengan cermat agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, menyenangkan, dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran digital diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan relevan dengan materi serta perangkat yang digunakan, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini memungkinkan peserta didik merasakan secara langsung manfaat dari penggunaan media digital dalam proses belajar.

Media pembelajaran sendiri diartikan sebagai segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa, sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang efektif (Waqfin & Tarno, 2021). Pengajaran menggunakan

media tidak hanya mengandalkan kata-kata (simbol verbal). Oleh karena itu, pengalaman belajar menjadi lebih bermakna bagi siswa. Selain membangkitkan motivasi dan minat, media pembelajaran juga membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara yang menarik dan dapat dipercaya, memudahkan interpretasi data, serta menyederhanakan informasi (Muammar & Suhartina, 2018).

Pendidikan agama Islam adalah pendidikan yang dilaksanakan melalui mata pelajaran atau perkuliahan di semua jenjang pendidikan, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan membentuk sikap serta kepribadian yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu, pendidikan ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam memahami nilai-nilai agama, serta mempersiapkan mereka menjadi individu yang mampu menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk membekali peserta didik agar mengenal, memahami, menghayati, dan meyakini agama Islam, serta bertakwa dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Islam berdasarkan sumber utamanya, yaitu al-Qur'an dan Hadits (Firmansyah & Firmansyah, 2019).

Selain itu, faktor penting dalam kegiatan belajar adalah minat. Minat belajar siswa merupakan faktor penting yang memengaruhi pencapaian hasil belajar mereka. Minat ini dapat diidentifikasi melalui beberapa indikator, seperti keinginan untuk belajar, perhatian yang diberikan saat belajar, motivasi, dan tingkat pengetahuan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa minat

belajar yang tinggi berhubungan positif dengan hasil belajar yang baik. Minat belajar siswa sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik mereka (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Penelitian terbaru juga mengungkapkan bahwa faktor-faktor seperti metode pengajaran, media pembelajaran, dan lingkungan turut berperan penting dalam membentuk minat belajar siswa. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan minat belajar melalui pendekatan yang lebih menarik dan interaktif sangat diperlukan agar siswa dapat mencapai potensi maksimal dalam pendidikan (A. Setiawan et al., 2022).

Dalam hal ini, penulis melakukan pengamatan di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung, bahwa guru pada bidang studi PAI beranggapan jika dalam proses belajar mengajar hanya menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan perencanaan, namun mengabaikan proses belajar siswa dan pemahaman tentang materi pelajarannya. Banyak siswa yang merasa bosan dan sulit memahami materi pelajaran secara maksimal. Siswa cenderung bermalas-malasan dan tidak memiliki keinginan untuk mengikuti proses belajar mengajar. Membaca buku pelajaran secara terus menerus, mendengarkan guru bercerita secara terus menerus juga dapat mengakibatkan anak merasa kelelahan dan timbullah karenanya keinginan untuk menghentikan belajarnya.

Oleh karena itu, SMA Muhammadiyah 1 Temanggung telah mulai mengikuti perkembangan era digital dalam penggunaan media pembelajaran seperti Aplikasi Edukasi (canva, quiziz, kahoot), Aplikasi platform sekolah (presensi, materi ajar digital/e-book. video, ulangan, tugas, modul, dan perpustakaan digital), Platform Pembelajaran Daring (zoom, google meet, web,

internet lainnya), dan platform digital lain. Namun, penerapannya belum maksimal karena keterbatasan sarana dan prasarana yang belum optimal, serta adanya beberapa kendala. Selain itu, para pendidik juga masih dalam tahap pengembangan untuk memahami penggunaan media pembelajaran digital.

SMA Muhammadiyah 1 Temanggung merupakan salah satu dari sekian banyak SMA di kabupaten Temanggung yang berusaha mencetak lulusan terbaik. Keberhasilan untuk meningkatkan mutu lulusan dapat dari hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu minat. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru hendaknya menggunakan metode mengajar yang tepat, aktif, kreatif, dan menyenangkan yakni dengan dilakukan keterampilan variasi dalam menyampaikan materi. Dengan adanya minat yang timbul maka besar juga usaha untuk mempelajari pelajaran tersebut dan diharapkan siswa memperoleh hasil yang baik.

Penulis menyimpulkan perlu adanya usaha-usaha atau pemikiran yang dapat memberikan solusi terhadap peningkatan minat belajar siswa terutama dalam bidang studi mata pelajaran pendidikan agama islam. Dari latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung”.

B. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, maka dalam penelitian ini penulis perlu pembatasan masalah. Maka penulis membatasi fokus permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung yang mengikuti mata pelajaran PAI
2. Media pembelajaran digital dalam penelitian ini hanya dibatasi pada penggunaan media digital seperti Aplikasi Edukasi, Aplikasi Platform sekolah, Platform Pembelajaran Daring, dan platform digital lain yang digunakan dalam pembelajaran PAI.
3. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI yang dimaksud dalam penelitian ini adalah keinginan untuk mengikuti, merespon, dan antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran PAI dengan media digital yang disampaikan guru bidang studi PAI.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung?
2. Bagaimana tingkat minat belajar siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung dalam mengikuti mata pelajaran PAI yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital?

3. Adakah pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan penelitian
 - a. Mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pengajaran mata pelajaran PAI di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung.
 - b. Mengetahui tingkat minat belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran PAI yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
 - c. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung.
2. Kegunaan penelitian
 - a. Secara teoritis, hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan sumbangan pemikiran dan memperkaya informasi untuk guru dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.
 - b. Secara praktis, penelitian ini diharapkan untuk bahan masukan, untuk diterapkan oleh guru mata pelajaran PAI dalam rangka meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran PAI yang melalui media pembelajaran dengan baik pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media pembelajaran berbasis digital

a. Pengertian media pembelajaran berbasis digital

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium dengan arti keseluruhan adalah perantara atau pembawa pesan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat, sarana komunikasi seperti surat kabar, majalah, audio, televisi, film, poster, dan spanduk. Dalam pengertian ini, guru, buku pelajaran dan lingkungan sekolah adalah media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis (bidang yang secara visual dapat menjelaskan hubungan yang hendak disajikan), fotografis atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan menyusun kembali informasi visual dan herbal (Hayatun Sabariah et al., 2021). Media adalah sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dalam diri mereka (Rambe, 2019).

Media pembelajaran berbasis digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar agar mampu belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Materi pembelajaran yang dipelajari

lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk verbal, melainkan lebih bervariasi seperti teks, visual, audio, dan gerak (Arifudin, 2022).

Media pembelajaran berbasis digital saat ini telah menjadi salah satu inovasi yang paling populer digunakan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Media ini menawarkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode konvensional. Salah satu contohnya adalah media digital berbasis audio-visual. Media audio-visual memiliki kemampuan untuk menyajikan gambar dan suara secara simultan, bahkan dalam bentuk animasi yang dinamis dan kreatif. Dengan kemampuan ini, media audio-visual mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih hidup dan menarik perhatian peserta didik. Keunggulan lainnya adalah media ini dapat mengkonkretkan konsep-konsep abstrak dalam bahan ajar. Misalnya, konsep yang sulit dipahami melalui teks atau penjelasan verbal saja dapat divisualisasikan melalui gambar, video, atau animasi yang relevan. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih mudah memahami maksud dan tujuan dari materi pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, penggunaan media audio-visual juga mampu meningkatkan daya ingat siswa karena materi yang disampaikan tidak hanya diterima melalui pendengaran tetapi juga melalui penglihatan. Hal ini menjadikan media audio-visual sebagai alat bantu yang efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik (Saputra & Gunawan, 2021).

Selain media audio-visual, terdapat banyak jenis media pembelajaran berbasis digital lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran peserta didik. Media-media ini mencakup e-book, aplikasi pembelajaran interaktif, platform belajar daring, simulasi digital, hingga augmented reality dan virtual reality. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan fungsinya masing-masing, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Misalnya, e-book menyediakan materi pembelajaran dalam bentuk digital yang mudah diakses kapan saja, sedangkan aplikasi pembelajaran interaktif memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui fitur-fitur menarik seperti kuis, video interaktif, atau permainan edukasi. Simulasi digital dan teknologi AR/VR bahkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dengan membawa siswa "masuk" ke dalam lingkungan belajar virtual. Dengan adanya berbagai pilihan media ini, proses belajar mengajar menjadi lebih fleksibel, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Hal ini menjadikan media digital sebagai bagian penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Maulana, 2019).

Tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik, keberadaan media pembelajaran berbasis digital juga memberikan dampak positif yang signifikan bagi pendidik. Dengan memanfaatkan media digital,

pendidik memiliki peluang untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan. Media digital memungkinkan pendidik untuk menciptakan materi ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebagai contoh, pendidik dapat mengintegrasikan video pembelajaran, simulasi digital, atau permainan edukatif yang dirancang khusus untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan cara ini, proses belajar mengajar dapat berlangsung lebih lancar, efisien, dan efektif. Selain itu, dengan pemanfaatan teknologi ini, pendidik dapat lebih mudah memonitor perkembangan siswa melalui berbagai platform digital yang menyediakan fitur evaluasi secara langsung. Seperti yang diungkapkan oleh Hidayat dan Khotimah yang dikutip oleh Darmawan, media pembelajaran digital mencakup berbagai bentuk teknologi, mulai dari perangkat lunak hingga aplikasi berbasis web, yang dirancang untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan optimalisasi media digital, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih maksimal, dan pada akhirnya tujuan pendidikan nasional, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dapat terwujud secara menyeluruh. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media digital bukan hanya alat pendukung, tetapi juga menjadi katalis dalam transformasi pendidikan di era modern (Darmawan et al., 2021).

Berikut ini adalah beberapa jenis media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar di era modern.:

- 1) Aplikasi Edukasi: Aplikasi edukasi dirancang khusus untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Aplikasi ini biasanya mencakup berbagai mata pelajaran dan keterampilan, seperti matematika, sains, bahasa, hingga seni. Salah satu fitur unggulan dari aplikasi edukasi adalah adanya elemen permainan atau tantangan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Misalnya, aplikasi seperti Kahoot dan Quizizz memungkinkan siswa untuk mengikuti kuis interaktif secara real-time, sehingga proses belajar terasa seperti bermain. Selain itu, ada Google Formulir yang sering digunakan untuk mengadakan ulangan atau survei, serta Canva yang membantu siswa dan guru menciptakan desain kreatif untuk tugas atau materi ajar. Dengan kehadiran aplikasi ini, pembelajaran menjadi lebih dinamis, tidak terbatas oleh ruang dan waktu, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa secara aktif.
- 2) Aplikasi Platform Sekolah: Aplikasi platform sekolah merupakan sistem digital yang dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan di lingkungan sekolah, baik kegiatan akademik maupun administratif. Platform ini memungkinkan integrasi berbagai fitur

yang mempermudah komunikasi, manajemen, dan pembelajaran. Beberapa fitur yang biasanya tersedia dalam platform ini meliputi presensi siswa secara daring, akses materi ajar digital seperti e-book, video pembelajaran, serta alat untuk mengelola ulangan, tugas, dan modul pembelajaran. Selain itu, beberapa platform juga menyediakan perpustakaan digital yang memungkinkan siswa mengakses buku secara online tanpa harus datang langsung ke perpustakaan fisik. Platform ini tidak hanya mempermudah proses belajar mengajar, tetapi juga mendukung komunikasi antara guru, siswa, orang tua, dan pihak sekolah untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih efektif dan efisien.

- 3) Platform Pembelajaran Daring: Platform pembelajaran daring menyediakan ruang virtual bagi guru dan siswa untuk berinteraksi dan menjalankan kegiatan belajar mengajar secara online. Platform ini memungkinkan akses ke berbagai materi pembelajaran, diskusi interaktif, hingga kegiatan kolaboratif seperti kerja kelompok secara daring. Beberapa platform pembelajaran daring juga dilengkapi dengan fitur untuk mengukur kemajuan siswa, memberikan umpan balik secara langsung, dan memfasilitasi diskusi dalam forum digital. Contoh populer dari platform ini adalah aplikasi Zoom dan Google Meet yang sering digunakan untuk pertemuan daring, serta penggunaan internet dan berbagai situs web pembelajaran yang mendukung pengayaan materi.

Platform ini menjadi solusi ideal dalam menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh, terutama dalam situasi seperti pandemi, di mana interaksi tatap muka terbatas.

Dengan berbagai jenis media pembelajaran berbasis digital ini, proses pendidikan menjadi lebih fleksibel, inklusif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Penerapan media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga mendukung guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan inovatif (Tanjung et al., 2022).

b. Manfaat media pembelajaran berbasis digital

Adapun manfaat dari media pembelajaran berbasis digital secara ringkas adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran yang seragam: Salah satu keunggulan media pembelajaran berbasis digital adalah kemampuannya untuk menyampaikan materi secara seragam kepada semua peserta didik. Dengan menggunakan media digital, pendidik dapat menyampaikan informasi atau penjelasan yang sama kepada seluruh siswa tanpa adanya perbedaan. Hal ini sangat penting, terutama dalam menjaga konsistensi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Sebagai contoh, jika pendidik menggunakan video pembelajaran, semua siswa yang menonton video tersebut akan mendapatkan penjelasan yang sama, tanpa dipengaruhi oleh perbedaan gaya mengajar atau waktu

penyampaian. Dengan begitu, kesenjangan pemahaman antara satu siswa dan siswa lainnya dapat diminimalisir.

- 2) Meningkatkan daya tarik pembelajaran: Media pembelajaran digital mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media ini dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik melalui penggunaan elemen visual, audio, animasi, atau simulasi interaktif yang dirancang untuk menjelaskan materi secara kreatif. Selain itu, media digital juga membantu mengkonkretkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami hanya melalui teks atau penjelasan verbal. Misalnya, konsep fisika tentang gaya gravitasi dapat divisualisasikan melalui animasi interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Dengan pembelajaran yang menarik, motivasi siswa untuk belajar juga akan meningkat. Proses belajar peserta didik menjadi lebih interaktif, media dapat membantu pendidik dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif.
- 3) Mendukung proses belajar yang interaktif: Salah satu manfaat utama media digital adalah kemampuannya menciptakan proses pembelajaran yang interaktif. Media digital memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi secara aktif melalui fitur-fitur seperti kuis online, diskusi daring, atau simulasi interaktif. Interaksi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih dinamis, tetapi juga membantu siswa untuk lebih terlibat dalam

proses belajar. Selain itu, siswa dapat dengan mudah bertanya atau memberikan umpan balik kepada guru melalui platform pembelajaran digital, sehingga terjadi komunikasi dua arah yang efektif.

- 4) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar: Media pembelajaran digital juga membantu pendidik dalam menghemat waktu yang biasanya digunakan untuk menjelaskan materi secara berulang-ulang. Dengan menggunakan media seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, atau modul digital, pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih efisien dan terstruktur. Proses ini memungkinkan pendidik untuk mengalokasikan lebih banyak waktu untuk diskusi, tanya jawab, atau kegiatan lainnya yang mendukung pemahaman siswa. Hal ini juga memberikan keuntungan bagi pendidik yang memiliki jadwal mengajar yang padat.
- 5) Meningkatkan kualitas pembelajaran siswa: Dengan media digital, kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan secara signifikan. Media ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara lebih mendalam dan utuh, karena mereka dapat mengakses sumber belajar yang beragam kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media digital sering kali dilengkapi dengan fitur-fitur seperti penilaian mandiri, latihan interaktif, atau video penjelasan ulang yang membantu siswa untuk memahami materi secara lebih baik.

Dengan dukungan ini, siswa tidak hanya sekedar menghafal, tetapi juga memahami konsep-konsep secara mendalam, yang pada akhirnya meningkatkan hasil belajar mereka

Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis digital memberikan banyak manfaat yang tidak hanya mempermudah tugas pendidik tetapi juga meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Dengan pemanfaatan yang tepat, media ini dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan (Sari et al., 2024).

2. Minat belajar

a. Pengertian minat belajar

Minat adalah salah satu aspek penting dalam diri seseorang yang mencakup perasaan ketertarikan, kesukaan, perhatian, fokus, usaha, dan motivasi terhadap suatu hal. Minat muncul secara alami dari dalam diri individu, termasuk siswa, ketika mereka merasa tertarik atau memiliki ketertarikan terhadap sesuatu. Dalam konteks pembelajaran, minat tidak hanya sekedar rasa suka, tetapi juga mencerminkan kecenderungan jiwa yang didasari oleh perasaan senang, ketekunan, dan perhatian yang mendalam. Minat ini biasanya disertai dengan keinginan kuat untuk mencapai tujuan tertentu, seperti memahami materi pelajaran atau menguasai suatu keterampilan. Oleh karena itu, minat memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar siswa. Ketika siswa memiliki minat terhadap suatu bidang studi, mereka cenderung lebih fokus, tekun, dan termotivasi dalam

mempelajarinya. Hal ini memberikan pengaruh positif pada hasil belajar, karena minat mampu mendorong siswa untuk berusaha lebih keras dan menikmati proses pembelajaran. Dalam bidang studi yang diminati, siswa sering kali lebih mudah memahami materi, menyerap informasi, dan mengembangkan kemampuan mereka. Dengan demikian, penting bagi pendidik untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan relevan agar dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Minat yang kuat tidak hanya memengaruhi prestasi akademik, tetapi juga membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. (Nurhasanah & Sobandi, 2016).

Minat belajar adalah proses yang menyebabkan perubahan perilaku secara relatif, dilakukan melalui tindakan yang disengaja. Purwanto berpendapat bahwa belajar menghasilkan perubahan perilaku, yang dapat mengarah pada perilaku yang lebih baik, namun juga berpotensi mengarah pada perilaku buruk (Purwanto et al., 2016). Sementara itu, Rusmiati berpendapat bahwa belajar adalah proses yang dilakukan individu untuk mencapai perubahan perilaku secara menyeluruh, dengan tujuan memperkaya pengalaman individu melalui interaksi dengan lingkungan (Rusmiati, 2017). Dari berbagai definisi ini, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses atau kegiatan yang bertujuan untuk mencapai sesuatu. Hasil dari proses

belajar terlihat setelah pembelajaran selesai, dan bukan sekadar penguasaan materi, melainkan perubahan perilaku.

Minat belajar dapat diartikan sebagai sikap disiplin yang ditunjukkan oleh siswa dalam menjalani proses pembelajaran. Sikap ini mencakup kemampuan untuk merencanakan jadwal belajar secara teratur dan inisiatif pribadi untuk belajar dengan sungguh-sungguh tanpa harus bergantung pada dorongan dari orang lain. Dalam hal ini, minat belajar tidak hanya sebatas rasa suka atau ketertarikan terhadap aktivitas belajar, tetapi juga mencerminkan dedikasi dan kesungguhan siswa dalam mengejar pemahaman dan penguasaan materi. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka akan dengan sendirinya mengatur waktu untuk belajar, mencari referensi tambahan, dan berusaha memahami materi dengan cara yang lebih mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar menjadi salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat belajar yang tinggi menunjukkan adanya disiplin dalam kegiatan belajar, yang tidak hanya melibatkan perencanaan yang baik tetapi juga usaha dari dalam diri siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan minat belajar yang kuat, siswa cenderung lebih fokus, antusias, dan konsisten dalam menghadapi berbagai tantangan akademik. Mereka tidak hanya belajar untuk memenuhi tugas atau tuntutan, tetapi juga untuk mengembangkan potensi diri dan mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami dan

mendukung minat belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga dapat menciptakan generasi yang cerdas, mandiri, dan berprestasi (Yaya et al., 2021).

Dari beberapa definisi tentang minat belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kemauan atau keinginan yang disertai dengan keaktifan dan perhatian yang disengaja, yang kemudian menimbulkan rasa senang atau bahagia dalam perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

b. Indikator Minat Belajar

Minat belajar pada siswa sekolah menengah atas dapat terlihat ketika anak mulai rajin belajar. Hal ini berarti siswa aktif dan tekun dalam kegiatan yang mereka lakukan secara berulang, baik saat belajar di rumah maupun di sekolah. Dengan disiplin dan ketekunan, siswa dapat mematuhi aturan yang berlaku selama proses belajar, belajar dengan serius tanpa cepat merasa bosan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan benar.

Dari penjelasan minat belajar di atas, terdapat indikator-indikator minat belajar, yaitu sebagai berikut:

1) Perasaan senang

Seseorang yang melakukan suatu kegiatan secara terus menerus dengan motivasi yang tinggi tanpa merasakan adanya tuntutan, maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut memiliki perasaan senang dalam mengerjakannya. Seperti halnya dalam

proses pembelajaran, siswa yang menyukai suatu materi akan terus memperhatikan segala sesuatu yang berhubungan dengan materi tersebut dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran.

2) Ketertarikan untuk belajar

Respon yang diberikan siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru pada saat proses pembelajaran menunjukkan sesuatu yang menarik perhatian dan rasa ingin tahunya yang besar. Apabila ia tidak menunda-nunda pekerjaannya, maka dapat dikatakan bahwa ia berminat dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

3) Menunjukkan perhatian saat belajar

Seorang siswa yang merasa senang dan berminat terhadap pelajaran tertentu, maka ia akan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar pada saat proses pembelajaran. Perhatian tersebut ditunjukkan siswa dalam bentuk kesungguhan dalam memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi dan mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya.

4) Keterlibatan dalam belajar

Siswa yang memiliki perasaan senang, perhatian dan minat terhadap pelajaran tersebut, maka secara fisik dan psikis ia akan terlibat dalam melaksanakan kegiatan yang diadakan pada saat proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut akan tampak

dengan sendirinya apabila seseorang mengalami ketiga indikator di atas (Friantini & Winata, 2019).

c. Ciri-ciri minat belajar

Menurut Syardiansyah minat belajar mempunyai tujuh ciri, yaitu:

- 1) Minat belajar tumbuh seiring dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat belajar tergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Berkembangnya minat tertentu.
- 4) Minat belajar tergantung pada kesempatan belajar.
- 5) Minat belajar telah terguncang oleh budaya.
- 6) Minat belajar yang berbobot emosional.
- 7) Minat belajar yang bersifat egosentris, artinya jika seseorang menyukai sesuatu maka akan menimbulkan tekad untuk memilikinya (Syardiansah, 2019).

d. Fungsi minat belajar

Fungsi minat dalam belajar sebagai suatu tenaga penggerak siswa untuk belajar. Siswa yang berminat terhadap pelajaran akan terus termotivasi dalam belajarnya, namun hal ini berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya ingin mendapatkan pelajaran saja karena hanya ingin bergerak untuk belajar tetapi sulit untuk bersemangat karena tidak ada motivasi. Untuk memperoleh hasil yang baik dalam belajar, siswa harus memiliki minat terhadap pelajaran sehingga siswa akan

tetap termotivasi untuk belajar. Minat berfungsi sebagai penggerak keinginan seseorang, penguat tekad dan pendorong yang datang dari diri sendiri untuk melaksanakan sesuatu yang bertujuan pada perilaku sehari-hari. Hal ini telah dijelaskan oleh Andi yang telah mengatakan beberapa fungsi minat yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk bertindak sebagai penggerak,
- 2) Menentukan langkah atau arah tujuan yang ingin dicapainya,
- 3) Memilih tujuan atau menentukan tindakan yang seimbang untuk mencapai tujuan,

Kemudian adapun fungsi minat yang berkaitan dengan pelaksanaan belajar, antara lain:

- 1) Minat yang melahirkan perhatian secara spontan,
- 2) Minat telah mempermudah tercapainya konsentrasi,
- 3) Minat mencegah adanya gangguan dari luar,
- 4) Minat memperkuat keterikatan bahan ajar dalam ingatan,
- 5) Minat telah mengurangi kejenuhan dalam belajar dalam diri sendiri (P, 2019).

e. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Minat belajar sebagai faktor pendorong bagi peserta didik yang selama ini didasari oleh adanya suatu minat untuk belajar. Minat seseorang terhadap proses belajar tidak serta merta meningkat, akan tetapi banyak faktor yang membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satunya adalah bahan ajar yang menarik bagi semangat peserta

didik dalam belajar dan yang akan sering dipelajarinya. Akan tetapi apabila bahan ajar yang akan dipelajari tidak sesuai dengan minat belajarnya, maka peserta didik tidak akan melaksanakan pembelajarannya dengan sungguh-sungguh karena tidak mempunyai minat atau tidak berminat sama sekali terhadap pembelajaran. Menurut Purwanto dalam Rina, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar ini terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan sesuatu yang ada dalam diri seseorang baik jasmani maupun rohani atau jasmani dan rohani. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berada di luar diri individu seperti keluarga, masyarakat dan sekolah.

Pertama, salah satu hal yang mempengaruhi faktor internal minat belajar siswa adalah perhatian siswa yang sudah muncul dengan rasa ingin tahu. Oleh karena itu, perasaan tersebut perlu digalakkan agar siswa selalu memperhatikan materi yang telah diberikan atau disampaikan. Sikap juga merupakan daya untuk menerima dan menolak suatu objek berdasarkan penilaian yang mengarah pada kegiatannya. Kemudian bakat merupakan suatu keahlian yang dibawa sejak lahir sehingga setiap individu memiliki bakat yang berbeda-beda. Kemudian kemampuan, kemampuan ini sering diartikan sebagai kecerdasan dan kecerdasan merupakan kemampuan untuk belajar. Kemampuan juga merupakan salah satu untuk menyelesaikan dengan waktu yang sangat tertentu. Dan kemudian motivasi, motivasi sudah

berfungsi untuk memfokuskan kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar siswa, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri siswa yang memberikan arah dalam kegiatan belajar dengan tujuan tercapainya usaha yang telah dilakukan siswa.

Kedua, faktor eksternal yang mempengaruhi minat belajar adalah faktor sekolah dan faktor keluarga. Guru mempunyai kewajiban untuk mendidik dan mengajar anak didiknya agar menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas dalam kehidupannya sesuai dengan fitrahnya. Kewajiban guru adalah membuat anak didiknya melakukan berbagai hal dengan sesuatu yang bersifat formal. Selain materi pembelajaran, dalam proses pembelajaran dibutuhkan pula sarana dan prasarana yang bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar. Sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, alat tulis dan sarana yang ada di sekolah, sedangkan prasarana dalam pembelajaran meliputi gedung sekolah, ruang belajar, ruang perpustakaan dan lain-lain. Kemudian peran orang tua merupakan peran yang sangat penting bagi anak dalam proses belajarnya. Motivasi orang tua sangatlah penting dan berpengaruh besar terhadap anak agar tumbuh minatnya dalam belajar. Kondisi anak didik tersebut sangat banyak didorong oleh faktor internal dan eksternal yaitu segala sesuatu yang berada di luar diri anak didik, termasuk bimbingan yang diberikan oleh guru. Jadi, proses pembelajaran ini lebih menekankan pada peran siswa daripada peran guru, dan guru lebih berperan sebagai pembimbing,

motivator dan fasilitator (Dwi Muliani Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Address et al., 2022).

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu: faktor kurikulum, faktor dari dalam diri siswa, faktor metode mengajar, faktor guru serta sarana dan prasarana termasuk aplikasi multimedia dalam pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu: Dari motivasi, cita-cita, Keluarga, Peran guru, Sarana dan prasarana serta Teman, dan Media massa (P, 2019).

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam merupakan upaya mendidik individu agar mengetahui, memahami, kemudian mengamalkannya agar menjadi manusia yang dapat hidup baik dan benar menurut syariat Islam (Diantoro et al., 2021).

Penerapan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membangkitkan semangat serta minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PAI. Selain itu, penggunaan media pembelajaran digital sebagai sarana pembelajaran memungkinkan guru lebih efektif dan efisien dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penerapan media pembelajaran digital dalam pembelajaran PAI juga memberikan variasi dan keberagaman dalam metode pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman yang lebih komprehensif (Soraya & Sukmawati, 2023).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis digital di sekolah merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan digitalisasi pendidikan di Indonesia. Peserta didik diajak untuk menggunakan aplikasi pembelajaran yang dapat diakses melalui telepon genggam android, komputer, dan jaringan internet. Secara keseluruhan peserta didik merasa puas dan nyaman dengan pembelajaran yang fleksibel. Melalui pembelajaran berbasis digital, peserta didik tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Melalui pembelajaran berbasis digital, pendidik dapat belajar melalui perkuliahan virtual, yang dapat diakses kapan saja, di mana saja, tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Keadaan ini memungkinkan peserta didik dapat dengan mudah mendengarkan penjelasan guru secara langsung di depan telepon genggam. Hasilnya, siswa merasa puas dan nyaman dalam menyusun ekspresi gagasan dan pertanyaan melalui pembelajaran berbasis digital (Syahrijar et al., 2024).

Pembelajaran berbasis digital memiliki kelebihan dalam mendorong pembelajaran mandiri. Penggunaan aplikasi berbasis digital dapat meningkatkan kemandirian belajar. Pembelajaran berbasis digital berfokus pada siswa sehingga dapat membangun rasa tanggung jawab dan kemandirian (otonomi belajar) dalam belajar. Pembelajaran berbasis digital menuntut siswa untuk mempersiapkan pembelajarannya sendiri, melakukan penilaian, mengatur dan memelihara motivasi belajar, serta meningkatkan minat siswa (Sadikin et al., 2020).

4. Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dengan Minat Belajar Siswa

Hubungan antara penggunaan media pembelajaran digital dan minat belajar siswa sangat erat. Penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan minat belajar siswa karena membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses. Ini karena media digital bisa menampilkan materi dalam format yang beragam, seperti gambar, video, animasi, dan simulasi. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami pelajaran. Menurut penelitian, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa karena adanya fitur interaktif yang memudahkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena adanya media digital yang memungkinkan mereka belajar sendiri di luar kelas dan mengakses berbagai sumber belajar kapan saja (Subroto et al., 2023). Dengan demikian, media digital tidak hanya membantu siswa memahami materi tetapi juga meningkatkan minat belajar mereka secara keseluruhan.

Minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh kenyamanan dan kemudahan yang ditawarkan oleh media digital. Media digital menawarkan berbagai pilihan pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Ini dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan produktif, sehingga siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi lebih dalam (Pratama &

Hasanah, 2024). Selain itu, siswa dapat menerima umpan balik langsung melalui fitur interaktif seperti kuis, tes, atau permainan edukatif. Umpan balik yang diberikan dengan cepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk meningkatkan hasil belajar.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirul Anam dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran di SMP Bani Muqiman Bangkalan” menyatakan bahwa dampak media pembelajaran pada minat siswa dalam Pendidikan Islam (PAI) di SMP Bani Muqiman Bangkalan, mengungkapkan penggunaan media pembelajaran yang sangat rendah hanya 0,09853%, yang berkorelasi dengan minat siswa yang buruk dalam subjek, diukur pada 0,49327%. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, memanfaatkan wawancara, pengamatan, dan dokumentasi untuk menganalisis data dari 49 siswa, yang pada akhirnya menyoroti perlunya peningkatan kesadaran guru mengenai pentingnya media pembelajaran dan peningkatan fasilitas pendidikan untuk mendorong keterlibatan siswa yang lebih baik (Anam, 2015). Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah fokus pada jenis media yang digunakan dan tingkat pendidikan yang diteliti. Penelitian Khoirul Anam fokus pada pengaruh media pembelajaran umum secara terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan, tanpa spesifikasi pada media digital. Sementara itu, penelitian baru tersebut lebih spesifik pada

media pembelajaran berbasis digital dan pada tingkat pendidikan SMA, yang menunjukkan perbedaan dalam konteks dan jenis media yang dianalisis. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan kuantitatif adapun fokus, yaitu pada media pembelajaran, subjek penelitian, yaitu keduanya melibatkan siswa sebagai subjek penelitian, tujuan penelitian yang sama.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Syahrijar, Ildira Az Zahra, Udin Supriadi, Agus Fakhruddin dengan judul “ Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital” menyatakan bahwa integrasi teknologi digital ke dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam konteks pandemi COVID-19. Dokumen tersebut menyoroti pergeseran ke arah platform e-learning dan penggunaan media sosial seperti WhatsApp, Google Classroom, dan YouTube untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Sambil mengakui tantangan kecakapan teknologi dan keterbatasan akses internet, artikel tersebut menekankan pentingnya mengadaptasi metode pengajaran tradisional untuk menggabungkan perangkat digital, yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan Islam di era digital (Syahrijar et al., 2024). Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah focus penelitian dan sempel penelitian. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah focus pada pembelajaran PAI dan penggunaan media digital.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Khairunnisa Hararap dengan judul “Analisis Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Media Digital dan NonDigital” menyatakan bahwa perancangan dan implementasi media pembelajaran dalam lingkungan pendidikan, yang menyoroti pentingnya perangkat digital dan non-digital dalam meningkatkan proses pembelajaran. Dokumen tersebut menekankan perlunya perencanaan dan pengembangan kompetensi guru yang efektif untuk mengoptimalkan pengalaman di kelas, memotivasi siswa, dan menumbuhkan pemikiran kritis. Teks tersebut menguraikan langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran yang relevan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, termasuk analisis kesenjangan pembelajaran dan kategorisasi berbagai jenis media, yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan potensi siswa (Penelitian & Harahap, 2023). Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah subjek penelitian. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah fokus pada media pembelajaran dan minat belajar siswa.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Nada Fatiyyah Azkia, Abdul Muin, dan Ahmad Dimiyati dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Matematika: Meta Analisis” menyatakan bahwa Dampak media pembelajaran berbasis digital terhadap hasil belajar matematika melalui metode meta-analisis dari berbagai penelitian primer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital memberikan pengaruh

positif yang signifikan dengan effect size sebesar 1,115, termasuk dalam kategori tinggi. Secara rata-rata, media pembelajaran digital lebih efektif jika digunakan pada jenjang sekolah dasar dibandingkan dengan jenjang sekolah menengah pertama atau atas. Macromedia Flash merupakan media yang paling efektif, sedangkan materi “Tiga Dimensi” menunjukkan hasil belajar yang baik. Penggunaan media digital memudahkan pemahaman konsep matematika yang abstrak dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan. Hasil analisis juga bebas dari bias publikasi, dan penulis menyarankan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar (Azkia et al., 2023). Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah mata pelajaran yang diajarkan dan sasaran tempat untuk penelitian. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah media pembelajaran berbasis digital, metode kuantitatif, tujuan meningkatkan aspek pembelajaran, objek penelitian siswa SMA.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Zelika Afaria, Desky Halim Sudjani, dan Fikni Mutiara Rachma dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda” menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan digital dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar bahasa Arab pada siswa kelas X MA Miftahul Huda. Dalam konteks ini, banyak siswa merasa bahwa bahasa Arab adalah pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Hal tersebut mendorong para peneliti untuk mencari solusi inovatif dengan menggunakan teknologi

modern, seperti aplikasi Quizizz dan Kahoot, yang dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan. Melalui pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan positif dalam minat belajar siswa setelah mereka terpapar media pembelajaran berbasis permainan digital. Hasil dari analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa penggunaan media ini memiliki pengaruh sebesar 89,6% terhadap peningkatan minat belajar siswa, sementara 10,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini. Selain itu, hasil uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen penelitian memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan reliabel. Penelitian ini menekankan bahwa pengintegrasian teknologi berbasis permainan dalam pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam memahami materi. Dengan demikian, hasil penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital sebagai strategi untuk mengatasi tantangan pembelajaran bahasa Arab dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Afaria et al., 2022). Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah subjek penelitian. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah fokus pada media pembelajaran dan minat belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan gambaran atau kerangka suatu penelitian yang menjelaskan hubungan antar variabel penelitian, yang biasanya digambarkan melalui diagram (Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana & Denok Sunarsi, S.Pd., 2015). Kerangka berpikir merupakan pengajuan untuk kemudian memunculkan kebenaran hipotesis yang akan dikemukakan pada poin berikutnya (Waruwu, 2023).

Peneliti melakukan penelitian ini karena di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung pembelajaran PAI termasuk yang utama. Peserta didiknya juga memiliki kesadaran untuk mempelajari mata pelajaran PAI. Ditunjukkan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang baik dalam mata pelajaran PAI.

Penelitian ini menggunakan penelitian sederhana yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen. Media Pembelajaran Berbasis Digital menjadi variabel yang mempengaruhi (independen) dalam penelitian ini dan Minat Belajar sebagai variabel yang dipengaruhi (dependen). Dari hubungan kedua variabel ini maka digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Berpikir

Keterangan:

X: Media Pembelajaran Berbasis Digital

Y: Minat Belajar PAI Siswa

Dari gambar tersebut, menunjukkan adanya hubungan antara Media Pembelajaran Berbasis Digital (X) terhadap Minat Belajar PAI Siswa (Y) di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan hasil penelitian yang menunjukkan ada tidaknya hubungan antar variabel. Langkah uji hipotesis dalam teknik analisis data adalah dengan melakukan uji linieritas kemudian uji korelasi, dilanjutkan dengan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi pengaruh satu variabel independen terhadap variabel dependen (Darma, 2021). Uji yang dilakukan peneliti yaitu uji regresi linier sederhana yang dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS Statistics 20*.

Uji regresi linier sederhana adalah perhitungan statistik untuk mengetahui apakah variabel independen mempengaruhi variabel dependen secara signifikan. Pengaruh merupakan hubungan kausalitas (sebab akibat) dari kedua variabel (Sarbaini et al., 2022).

Hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan dari kerangka berpikir, dirumuskan sebagai berikut:

1. H_a : Ada pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung.
2. H_o : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung.

Untuk membuktikan hasil penelitian ini, penelitian lebih kepada Ha yaitu ada pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Temanggung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang di ambil oleh peneliti merupakan penelitian lapangan (field research), sebab data dari lapangan bersangkutan dengan di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu dengan perhitungan angka untuk memperoleh hasil pengaruh atau tidak berpengaruhnya 2 variabel yang dipakai. Perhitungan untuk penelitian ini dihitung menggunakan program statistik *IBM SPSS Statistics 20*.

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah variabel yang dipakai dalam penelitian yang perlu ditulis secara literatur oleh peneliti. Definisi operasional digunakan untuk memberikan kejelasan dari masing-masing variabel agar pembaca bisa memahami terhadap isi penelitian (Ramadhan Witarsa, 2022). Dalam penelitian ini ada dua variabel yang digunakan, yaitu:

1. Media Pembelajaran Berbasis Digital (Variabel bebas X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Hardani et al., 2020). Variabel dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Adapun indikator media pembelajaran berbasis digital yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan dan kebermanfaatan.

2. Minat Belajar (Variabel terikat Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi akibat karena adanya variabel bebas (Depi Pramika, S.Pd., 2020). Variabel dalam penelitian ini adalah minat belajar. Adapun indikator minat belajar yaitu siswa harus memiliki perasaan senang saat belajar, mempunyai ketertarikan untuk belajar, menunjukkan perhatian saat belajar dan keterlibatan dalam belajar.

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan orang dalam suatu kelompok yang dipilih oleh peneliti dengan mempertimbangkan dari objek penelitian yang dibutuhkan. Populasi harus dipahami oleh peneliti agar nantinya dapat diambil sampel yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Sampel adalah sebagian dari populasi yang dipilih dengan beberapa pertimbangan yang ditimbang berdasarkan karakteristik yang dibutuhkan peneliti (I Ketut Swarjana, S.k.m., M.P.H., 2022).

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung. Kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung berjumlah 198 siswa. Pengambilan sampel menggunakan metode *simple random sampling* dimana semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih (Amin et al., 2023). Menurut Sugiono yang dikutip oleh Erwin Sugiono *simple random sampling* ini dilakukan dengan angket skala *Likert* dimana ada 4 pilihan jawaban untuk mengukur perilaku responden (Sugiono, 2023). Pengambilan jumlah sampel ini menggunakan teori dari

Arikunto yang dikutip oleh Diah dan Sigid yang menyatakan bahwa pengambilan jumlah sampel bisa seluruh jumlah populasi jika populasi kurang dari 100 responden. Jika lebih dari 100 maka bisa mengambil 10-15% ataupun lebih (Septiani & Purwanto, 2020). Maka, peneliti menggunakan 30% dari populasi yaitu sebanyak 60 responden karena populasi berjumlah lebih dari 100%.

D. Jenis dan Sumber Data

Untuk penelitian ini, jenis data yang diambil adalah data kuantitatif. Jumlah data ini berasal dari sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah subjek yang diperlukan. Dalam studi ini, subjeknya merupakan siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Temanggung. Data dikumpulkan dari subjek untuk mendapatkan informasi (Barlian, 2018). Sumber data dalam penelitian ini diambil dari wawancara sederhana dengan guru dan pengisian angket/kuesioner oleh peserta didik.

E. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono, ada beberapa cara untuk mengumpulkan data dalam penelitian, yaitu:

- 1) Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin

mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

2) Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

3) Observasi

Observasi sebagai suatu teknik pengumpulan data memiliki karakteristik khusus jika dibandingkan dengan teknik lainnya, yaitu wawancara dan angket. Jika wawancara dan angket selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang saja, tetapi juga objek alamiah lainnya.

Pemilihan teknik pengumpulan data bergantung pada jenis penelitian yang dilakukan. Penggunaan angket adalah salah satu teknik yang umum digunakan. Angket digunakan dengan menyebarkan pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Teknik ini cocok digunakan ketika peneliti dapat menentukan variabel yang akan diteliti dan apa yang diharapkan dari responden (Sugiyono, 2015).

Dari kajian teori yang ada di atas, berikut kisi-kisi angket yang akan digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket

No.	Variabel	Aspek	Nomor Pertanyaan
1.	Nomor 1 variabelnya Minat belajar siswa, Nomor 2 variabelnya media pembelajaran berbasis digital.	Tujuan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.	1, 2
2.	Nomor 3 dan nomor 4 variabelnya media pembelajaran berbasis digital.	Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis digital.	3, 4
3.	Nomor 5 dan nomor 6 variabelnya media pembelajaran berbasis digital.	Frekuensi penggunaan media pembelajaran berbasis digital.	5, 6
4.	Nomor 7, nomor 8, dan nomor 9 variabelnya minat belajar siswa.	Kegunaan media pembelajaran berbasis digital.	7, 8, 9
5.	Nomor 10 dan nomor 11 variabelnya media pembelajaran berbasis digital.	Materi yang disampaikan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.	10, 11
6.	Nomor 12 variabelnya media pembelajaran berbasis digital, Nomor 13 variabelnya minat belajar siswa, Nomor 14 variabelnya media pembelajaran berbasis digital.	Proses pembelajaran dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.	12, 13, 14
7.	Nomor 15, nomor 16, dan nomor 17 variabelnya minat belajar siswa.	Minat belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital.	15, 16, 17
8.	Nomor 18 dan nomor 20 variabelnya minat belajar siswa, Nomor 19 variabelnya media pembelajaran berbasis digital.	Kepuasan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses pembelajaran.	18, 19, 20

Tabel 2. Pernyataan Angket Sebelum Menggunakan Media Digital

No.	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
A. Ketertarikan terhadap Pembelajaran				
1. Saya merasa tertarik untuk belajar PAI dengan metode pembelajaran saat ini.				
2. Saya menikmati setiap pembelajaran PAI di kelas.				
3. Saya selalu menunggu pelajaran PAI dengan antusias.				
4. Materi PAI yang diberikan mudah dipahami.				
5. Saya merasa pembelajaran PAI sering membosankan. (R)				
B. Motivasi dalam Belajar				
6. Saya memiliki semangat tinggi dalam belajar PAI.				
7. Saya selalu menyelesaikan tugas PAI tepat waktu.				
8. Saya berusaha mencari sumber belajar tambahan untuk memahami materi PAI.				
9. Saya merasa kurang termotivasi belajar PAI. (R)				
10. Saya lebih memilih menghafal daripada memahami konsep dalam PAI. (R)				
C. Kemandirian dalam Belajar				
11. Saya belajar PAI di luar jam pelajaran tanpa paksaan.				
12. Saya aktif bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya pahami.				
13. Saya merasa tidak percaya diri saat menjawab pertanyaan di kelas. (R)				
14. Saya mampu memahami materi PAI tanpa banyak bantuan dari orang lain.				

No.	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
15. Saya merasa kesulitan belajar PAI jika hanya mengandalkan buku teks. (R)				
D. Konsentrasi dan Fokus dalam Belajar				
16. Saya dapat berkonsentrasi penuh selama pelajaran PAI berlangsung.				
17. Saya sering merasa mengantuk saat pelajaran PAI. (R)				
18. Saya mudah terdistraksi saat belajar PAI. (R)				
19. Saya selalu mencatat materi yang diajarkan guru PAI.				
20. Saya sering mengulang kembali materi PAI di rumah.				

Tabel 3. Pernyataan pada angket

No.	Pernyataan Positif	Pilihan Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Anda merasa tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital.				
2.	Tujuan pembelajaran disampaikan saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital sangat jelas.				
3.	Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis digital mudah diikuti oleh siswa.				
4.	Guru sering menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran berbasis digital sebelum memulai pembelajaran PAI.				

No.	Pernyataan Positif	Pilihan Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
5.	Guru sering menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran PAI.				
6.	Media pembelajaran berbasis digital digunakan secara konsisten setiap kali pembelajaran PAI berlangsung.				
7.	Media pembelajaran berbasis digital membantu Anda memahami materi PAI lebih baik.				
8.	Media pembelajaran berbasis digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.				
9.	Peran media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan minat belajar sangat besar.				
10.	Materi yang disampaikan melalui media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan kebutuhan Anda.				
11.	Media pembelajaran berbasis digital mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami.				
12.	Proses pembelajaran lebih interaktif saat menggunakan media pembelajaran berbasis digital.				
13.	Siswa merasa terlibat dalam pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital.				
14.	Media pembelajaran berbasis digital mempermudah komunikasi antara siswa dan guru.				
15.	Media pembelajaran berbasis digital membuat siswa tidak bosan selama pembelajaran.				
16.	Siswa lebih bersemangat				

No.	Pernyataan Positif	Pilihan Jawaban			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
	mengikuti pelajaran PAI dengan media pembelajaran berbasis digital.				
17.	Siswa sering menggunakan kembali media pembelajaran berbasis digital untuk belajar di luar jam sekolah.				
18.	Siswa merasa puas dengan cara guru menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran.				
19.	Media pembelajaran berbasis digital memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.				
20.	Siswa sangat merekomendasikan penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran kepada teman Anda.				

Untuk mendapatkan nilai sikap dan persepsi tentang minat belajar, peneliti menggunakan *skala likert*. Jawaban masing-masing item instrumen mempunyai bobot nilai seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Bobot Nilai Skala Likert

No.	Alternatif Jawaban	Bobot nilai	
		Positif	Negatif
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

F. Uji Instrumen

Uji instrumen adalah cara untuk memeriksa apakah suatu instrumen cocok untuk digunakan dalam penelitian. Pengujian instrumen dilakukan menggunakan program *IBM SPSS Statistics 20*. Ada dua teknik yang digunakan dalam uji instrumen dalam penelitian ini, yaitu:

1. Uji Validitas

Validitas dalam penelitian adalah seberapa benarnya hasil penelitian. Validitas penelitian bisa dikonfirmasi melalui validitas pengukuran. Validitas pengukuran adalah sejauh mana alat ukur sesuai dengan apa yang diukur. Alat ukur dalam penelitian harus diuji untuk mengetahui kevalidan pengukurannya. Alat ukur dapat diuji dengan mengambil keputusan dari perhitungan statistik, seperti:

- a. Jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel atau nilai signifikansi $<0,05$, variabel pernyataan dianggap valid.
- b. Jika nilai r hitung kurang dari nilai r tabel atau nilai signifikansi $>0,05$, maka pernyataan variabel tidak valid.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Sebelum Menggunakan Media Digital

Pernyataan	r.hitung	r.tabel	Keterangan
1	0,504	0,361	VALID
2	0,571	0,361	VALID
3	0,504	0,361	VALID
4	0,474	0,361	VALID
5	0,517	0,361	VALID
6	0,577	0,361	VALID
7	0,594	0,361	VALID
8	0,654	0,361	VALID
9	0,751	0,361	VALID

Pernyataan	r.hitung	r.tabel	Keterangan
10	0,581	0,361	VALID
11	0,720	0,361	VALID
12	0,779	0,361	VALID
13	0,664	0,361	VALID
14	0,639	0,361	VALID
15	0,707	0,361	VALID
16	0,674	0,361	VALID
17	0,552	0,361	VALID
18	0,699	0,361	VALID
19	0,689	0,361	VALID
20	0,599	0,361	VALID

Tabel 6. Uji Validitas Sesudah Menggunakan Media Digital

Pernyataan	r.hitung	r.tabel	Keterangan
1	0,554	0,361	VALID
2	0,526	0,361	VALID
3	0,490	0,361	VALID
4	0,537	0,361	VALID
5	0,393	0,361	VALID
6	0,551	0,361	VALID
7	0,402	0,361	VALID
8	0,489	0,361	VALID
9	0,619	0,361	VALID
10	0,652	0,361	VALID
11	0,683	0,361	VALID
12	0,729	0,361	VALID
13	0,500	0,361	VALID
14	0,503	0,361	VALID
15	0,711	0,361	VALID
16	0,635	0,361	VALID
17	0,395	0,361	VALID
18	0,557	0,361	VALID
19	0,511	0,361	VALID
20	0,512	0,361	VALID

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah tentang kestabilan. Reliabilitas dalam penelitian sangat penting. Jika hasil penelitian memiliki skor yang stabil, berarti informasi yang didapatkan benar. Maka bisa disimpulkan bahwa uji

reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah suatu penelitian dapat dipercaya (Yoel Octobe Purba, 2021).

Alat pengukur bisa diuji melalui pengambilan keputusan dari perhitungan statistik, seperti:

- a. Jika Cronbach's alpha $>0,60$, maka alat ukur yang digunakan dianggap reliabel.
- b. Jika Cronbach's alpha $<0,60$, maka alat ukur yang digunakan tidak reliabel.

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,916	20

Dari tabel 5, dapat disimpulkan bahwa angket pernyataan variabel media pembelajaran berbasis digital dan minat belajar siswa dinyatakan reliabel sehingga dapat digunakan untuk penelitian.

3. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih memiliki hubungan linear secara signifikan.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah:

- a. Jika probabilitas $>0,05$, maka hubungan antara variabel (X) dan (Y) adalah linear.

- b. Jika probabilitas $<0,05$, maka hubungan antara variabel X dan Y tidak linear (C. K. Setiawan et al., 2020).

Tabel 8. Uji Linieritas

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
MINAT BELAJAR * MEDIA DIGITAL	Between Groups	(Combined)	247,192	8	30,899	8,021	,000
		Linearity	184,366	1	184,366	47,861	,000
		Deviation from Linearity	62,826	7	8,975	2,330	,753
		Within Groups	196,458	51	3,852		
		Total	443,650	59			

Berdasarkan table di atas maka dapat disimpulkan bahwa hubungan antara dua variable media pembelajaran berbasis digital (X) dan variable minat belajar siswa (Y) linier. Dapat dilihat signifikansi pada *Deviation from Linearity* sebesar 0,753 yang lebih dari *Alpha* 0,05.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses untuk memeriksa data dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, data responden dari angket akan dianalisis setelah diambil. Kemudian, dihitung menggunakan program *IBM SPSS Statistics 20*. Langkah pertama dalam teknik analisis data adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif dimulai dengan menghitung kelas interval untuk mendapatkan, persentase, dan frekuensi jawaban dari responden. Berikut rumus untuk menemukan kelas interval:

$$P = \frac{R}{I}$$

Gambar 2. Rumus Kelas Interval

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji t-test untuk mengetahui perbedaan antara dua kelompok. Berikut ini rumusnya:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Gambar 3. Rumus Uji T-Test

di mana:

- \bar{X}_1, \bar{X}_2 = rata-rata kelompok sebelum dan sesudah
- s_1^2, s_2^2 = varians kelompok sebelum dan sesudah
- n_1, n_2 = jumlah sampel pada masing-masing kelompok (Fatmawati & Lubis, 2020)

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, terjadi peningkatan signifikan pada tingkat minat belajar siswa. Responden dengan minat belajar tinggi meningkat dari 36,7% menjadi 58,3%, sementara responden dengan minat rendah menurun drastis dari 11,7% menjadi 1,7%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran digital mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).
2. Peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil analisis statistik, rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran digital adalah 57,2, sedangkan setelah menggunakannya meningkat menjadi 65,5, dengan peningkatan sebesar 8,35 poin. Selain itu, standar deviasi yang lebih rendah setelah penggunaan media digital menunjukkan bahwa nilai siswa menjadi lebih merata, menandakan pemahaman yang lebih baik dan merata di antara para siswa.

3. Media pembelajaran digital berpengaruh signifikan terhadap minat dan hasil belajar. Hasil uji t-test membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat hubungan positif antara penggunaan media digital dengan peningkatan minat belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis digital dapat dijadikan metode yang efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, serta dapat diintegrasikan lebih luas dalam proses pembelajaran di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang diteliti oleh penulis maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan untuk meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana digital, seperti jaringan internet yang stabil, perangkat pembelajaran, dan aplikasi pendukung, agar proses pembelajaran berbasis digital dapat berjalan lebih efektif dan merata serta lebih maju pada era modern saat ini.
2. Siswa diharapkan untuk memanfaatkan media pembelajaran digital dengan optimal sebagai alat bantu belajar yang mendukung pemahaman materi, sekaligus melatih kemandirian belajar di luar jam pelajaran.
3. Bagi peneliti yang melakukan penelitian setelah ini, diharapkan jika menggunakan variabel yang sama bisa meningkatkan penelitian yang lebih baik dari penelitian ini. Dapat ditingkatkan dengan lebih baik lagi jika

menggunakan variabel yang berbeda atau menambah variabel-variabel lain yang mungkin berhubungan dengan variabel yang dipakai pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afaria, Z., Desky Halim Sudjani, & Fikni Mutiara Rachma. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 94–103. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6235>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sempel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14.
- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Tadarus: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 1–17.
- Arifudin, O. (2022). Implementation Of Internal Quality Assurance System In Order To Improve The Quality Of Polytechnical Research. *International Journal of Social Science, Education, Communication and Economics (SINOMICS JOURNAL)*, 1(3), 297–306.
- Azkie, N. F., Muin, A., & Dimiyati, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran digital terhadap hasil belajar matematika: meta analisis. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 6(5), 1873–1886. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i5.18629>
- Barlian, E. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/AUCJD>
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas* (Guepedia/Br (ed.)). Guepedia.
- Darmawan, I. P. A., Arifudin, O., Renaldi, R., Rianita, N. M., Octavianus, S., Candra, L., Lestari, A. S., Satmoko, N. D., Muniarty, P., Saputro, A. N. C., Manik, E., & Kusumastuti, D. (2021). Total Quality Management Dalam Dunia Pendidikan “Model, Teknik dan Implementasi.” In *Widina Bhakti Persada Bandung* (Vol. 1, Nomor 69).
- Depi Pramika, S.Pd., M. S. (2020). *Statistik Penelitian - Depi Pramika, S.Pd., M.Si - Google Buku* (Ade Putra (ed.)). Bening Media.
- Diantoro, F., Purwati, E., & Lisdiawati, E. (2021). Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan Islam Dalam Pendidikan Nasional di Masa Pandemi COVID-19. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 22–33. <https://doi.org/10.21154/MAALIM.V2I01.3035>

- Dwi Muliani Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Address, R., Syeikh Abdul Rauf Kopelma Darussalam, J., & Aceh, B. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/JRPM.V2I2.1684>
- Fadilah, E., Yudhaprimesti, P., & Aristi, N. (2017). Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio. *Jurnal Kajian Jurnalisme*, 1(1), 90–104. <https://doi.org/10.24198/kj.v1i1.10562>
- Fatmawati, F., & Lubis, A. S. (2020). Pengaruh Perilaku Kewirausahaan Terhadap Kemampuan Manajerial Pada Pedagang Pakaian Pusat Pasar Kota Medan. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24853/jmmb.1.1.1-10>.
- Firmansyah, M., & Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi. *Taklim : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 17(2), 79–90. <https://doi.org/10.17509/tk.v17i2.43562>
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6–11. <https://doi.org/10.26737/JPMI.V4I1.870>
- Hardani, Ustiawaty, J., Andriani, H., Fatmi Utami, E., Rahmatul Istiqomah, R., Asri Fardani, R., Juliana Sukmana, D., & Hikmatul Auliya, N. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif. In *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu* (Nomor Maret).
- Hayatun Sabariah, 1990- (penulis), Muhamad Ahdor Daenuri, 1994- (penulis), Ramsah Ali, 1984- (penulis), Ihwan Rahman Bahtiar, 1987- (penulis), Nur Azizah, 1991- (penulis), & (editor), R. N. (2021). *Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam/ Hayatun Sabariah, Muhamad Ahdor Daenuri, Ramsah Ali, Ihwan Rahman Bahtiar, Nur Azizah, [dan 3 penulis lainnya] ; editor, Rafiqah Noviyani* (Rafiqah Noviyani (ed.); Cetakan pe).
- I Ketut Swarjana, S.k.m., M.P.H., D. P. (2022). Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian. In E. Risanto (Ed.), *Andi Offset*. ANDI.
- Maulana, M. H. A. (2019). Manajemen Humas Pada Lembaga Pendidikan Pesantren. In *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* (Vol. 10, Nomor 1). <https://doi.org/10.47766/itqan.v10i1.282>
- Mohd Amirul bin Bashah, & Hafizhah binti Zulkifli. (2022). Isu dan cabaran guru Pendidikan Islam dalam penerapan pendidikan digital. *Advanced Research In Islamic Studies And Education (ARISE)*, 2(1), 43–55.

- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(2), 176–188. <https://doi.org/10.35905/KUR.V11I2.728>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128–135.
- P, A. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/IDAARAH.V3I2.10012>
- Penelitian, J., & Harahap, K. (2023). All Fields of Science J-LAS Analisis Guru dalam Merancang Media Pembelajaran Berbasis Media Digital dan Non Digital Teacher Analysis in Designing Digital and Non-Digital Media-Based Learning Media. *AFoSJ-LAS*, 3(1), 319–330.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>
- Prof. Dr. H.M. Sidik Priadana, M., & Denok Sunarsi, S.Pd., M. M. Ch. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Purwanto, W., W., E. T. D. R. W., & Hariyono, H. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 210461. <https://doi.org/10.17977/JP.V11I9.6721>
- Putra, P. H. (2019). Jurnal Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman. *Tantangan Pendidikan islam dalam Menghadapi Society 5.0*, 19(02), 107–109.
- Ramadhan Witarsa. (2022). *Penelitian Pendidikan* (S. Anwar (ed.)). Deepublish.
- Rambe, C. N. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan. *Pendidikan*, 3(4), 333–340.
- Rusmiati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa Ma Al Fattah Sumbermulyo. *Utility*, 1(1), 21–36.
- Sadikin, A., Hamidah, A., Studi, P., Biologi, P., Universitas, F., Kampus, J., Masak, P., Jambi, J., Bulian, M., Indah, M., Jaluko, K., Muarojambi-, K., Kode, J., & Artikel, I. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK*, 6(2), 214–224. <https://doi.org/10.22437/BIO.V6I2.9759>

- Saputra, P. W., & Gunawan, I. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19*. <https://doi.org/10.33363/SN.V0I3.94>
- Sarbaini, Zukrianto, & Nazaruddin. (2022). Pengaruh Tingkat Kemiskinan Terhadap Pembangunan Rumah Layak Huni. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan (JTMIT)*, 1(2829-0038), 131–136.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sawani, R. (2022). Rendahnya Minat Siswa SMP Negeri 28 Bengkulu Tengah Dalam Belajar Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(6), 239–244.
- Septiani, D. R., & Purwanto, S. E. (2020). Hubungan Antara Kepercayaan Diri dengan Hasil Belajar Matematika Berdasarkan Gender. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 141. <https://doi.org/10.30998/JKPM.V6I1.7526>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Setiawan, C. K., Yanthy, S., Mahasiswa, Y., Dosen, D., & Unsurya, M. (2020). Pengaruh Green Marketing dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Produk The Body Shop Indonesia. *JURNAL ILMIAH M-PROGRESS*, 10(1).
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Soraya, S. Z., & Sukmawati, Y. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Video di SMPN 1 Balong Ponorogo. *MA'ALIM: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 34–42. <https://doi.org/10.21154/maalim.v4i1.6920>
- Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), 473–480. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiono, E. (2023). *Pengaruh Lingkungan Kerja dan Stres Kerja Terhadap*

Kinerja Karyawan PT. Gemilang Inti Sukses Jombang.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alfabeta (ed.)). Alfabeta.
- Sunardi, D. (2020). Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Jabatan Fungsional Perakayasa dan Aeroakustika BPPT , Setu , Tangerang Selatan. *Jurnal Madani (Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Humaniora)*, 3(1), 151–163.
- Syahrijar, I., Zahra, I. A., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2024). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Digital. *Tsaqofah*, 4(3), 1534–1544. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i3.2897>
- Syardiansah. (2019). Hubungan motivasi belajar dan minat belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa mata kuliah pengaturan manajemen. *Manajemen dan Keuangan*, 5(1), 243.
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen Mutu Dalam Penyelenggaraan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1481>
- Triyanto, T. (2020). Peluang dan tantangan pendidikan karakter di era digital. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 17(2), 175–184. <https://doi.org/10.21831/jc.v17i2.35476>
- Waqfin, M. S. I., & Tarno, M. (2021). Professionalism of Teachers Akidah Akhlaq in Utilizing Digital-Based Learning Media At MAUWH. *SCHOOLAR: Social and Literature ...*, 1(3).
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>
- Yaya, H., Gusniwati, & Buhaerah. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VII MTs Yasrib Batu-Batu Pada Masa COVID-19. *Pi: Mathematics Education Journal*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.21067/PMEJ.V4I1.5049>
- Yoel Octobe Purba. (2021). Teknik Uji Instrumen Penelitian Pendidikan. *Widini Bhakti Persada Bandung*, 01(02), 3–26.