



Pengaruh Penggunaan Media Interaktif dalam Pendidikan Agama Islam terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII E di SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan

Choiruddin^{1*}, Faisal Efendi^{2*}, Mufaizin^{3*}

^{1*}Pendidikan Agama Islam, Keislaman, Sekolah Tinggi Darul Hikmah, Bangkalan, Indonesia

^{2*}Pendidikan Agama Islam, Keislaman, Sekolah Tinggi Darul Hikmah, Bangkalan, Indonesia

^{3*}Pendidikan Agama Islam, Keislaman, Sekolah Tinggi Darul Hikmah, Bangkalan, Indonesia

^{1*}Choiruddinahn@gmail.com, ^{2*}efendifaisol06@gmail.com,
^{3*}mufaizin@darul-hikmah.com

Abstract

This study aims to determine the effect of using interactive media in Islamic Religious Education learning on the learning motivation of Grade VII E students at SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan. The background of this research is based on the importance of utilizing technology in the learning process to increase student engagement and motivation, especially in affective subjects such as Islamic Religious Education. The research method used is a quantitative approach with a quasi-experimental design. Data collection techniques include questionnaires, observations, and documentation. The sample in this study consists of all students in class VII E, who were given treatment in the form of interactive media use during several learning sessions. The collected data were analyzed using a t-test to determine significant differences before and after the treatment. The results of the study show that the use of interactive media has a significant effect on increasing students' learning motivation. This is indicated by an increase in motivation scores after the application of interactive media. Therefore, it can be concluded that interactive media can be an effective alternative to enhance students' motivation in learning Islamic Religious Education.

Keywords: *Interactive Media; Islamic Religious Education; Learning Motivation.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa kelas VII E di SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan semangat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat afektif seperti Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII E, dengan perlakuan penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran selama beberapa pertemuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media interaktif terhadap peningkatan

Article info

Received 7 Maret 2026

Revised 13 Maret 2026

Accepted 17 Maret 2026

Available Online 1 April 2026

Choiruddinahn@gmail.com

Copyright@2026. Published by Jurnal Prima Manajemen – Al -Afif

motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan skor motivasi belajar setelah penerapan media interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media interaktif dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Kata Kunci: Media Interaktif; Pendidikan Agama Islam; Motivasi Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan islam memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan moral dan karakter siswa. Di era digital ini, penggunaan media interaktif dikelas semakin umum. Media interaktif, seperti aplikasi pendidikan, video pembelajaran, dan *platform online*, menawarkan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan metode tradisional. Diharapkan dengan memanfaatkan teknologi, siswa akan lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pendidikan agama islam.. Dalam sebuah hadist, Nabi Muhammad bersabda.

من يرد الله به خيرا يفقهه في الدين

Dan artinya : “barang siapa yang allah kehendaki kebaikan baginya, maka allah akan memberikan kefaqihan (pemahaman) agama baginya. “(*Muttafaqun ‘alaihi*) (adika miadoki *et al.*, 2025).

Penggunaan teknologi media interaktif dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan proses belajar siswa tetapi juga memperkuat interaksi antara siswa dan guru serta diantara siswa itu sendiri. Fitur-fitur interaktif seperti buku diskusi *online*, dan simulasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif selama proses belajar. Akibatnya, proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis (Raudatul jannah dan Jannah *et al.*, 2024).

Dengan adanya elemen-elemen ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami pendidikan agama islam dengan lebih baik, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka. Pendidikan media interaktif ini memudahkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan dan meningkatkan analitis mereka. Motivasi siswa merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi seberapa baik proses belajar berlangsung.

Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif dalam belajar dan menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan. Sebaliknya, rendahnya motivasi dapat mengakibatkan kurangnya perhatian dan partisipasi dalam kelas. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi bagaimana media interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran agama Islam.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media interaktif memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dalam pendidikan umum maupun pendidikan khusus. Kelebihan media interaktif yaitu dapat membangkitkan keterlibatan peserta didik, mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang memuaskan, dapat mempermudah pembelajaran mandiri dan kerjasama, serta dapat meningkatkan keterampilan teknologi peserta didik (Hassan *et al.*, 2020).

Namun, meskipun ada bukti kuat mengenai efektivitas media interaktif dalam konteks pendidikan umum, penelitian yang memfokuskan pada pengaruh media ini dalam pendidikan agama Islam masih terbatas. Hal ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut, guna memahami bagaimana media interaktif dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam pendidikan agama Islam secara khusus.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarakan kepada siswa. Data yang diperoleh akan dianalisis untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media interaktif terhadap

motivasi siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran agama Islam yang lebih efektif.

Penelitian tentang pengaruh penggunaan media interaktif dalam pendidikan agama Islam Dengan demikian terhadap motivasi siswa sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pendidik dan lembaga pendidikan dalam mengimplementasikan media interaktif untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran agama Islam di sekolah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bahwasanya di SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan, khususnya pada kelas VII E, penerapan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Guru PAI menyampaikan bahwa penggunaan media interaktif, seperti video pembelajaran, kuis *online*, dan presentasi berbasis multimedia, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Siswa terlihat lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran menggunakan media interaktif dibandingkan dengan metode ceramah semata. Mereka menjadi lebih fokus, berani mengajukan pertanyaan, serta mudah memahami materi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara efektif.

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Al-Hikam Burneh Bangkalan mulai diterapkan sejak tahun 2022. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI yang menyampaikan bahwa pada tahun tersebut sekolah mulai memanfaatkan teknologi, seperti video pembelajaran, kuis *online*, dan presentasi multimedia, sebagai bagian dari proses belajar mengajar,

Sebelum penerapan media interaktif, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan diskusi biasa, sehingga sebagian siswa terlihat kurang fokus dan motivasinya rendah. Namun, sejak diterapkannya media interaktif, motivasi belajar siswa kelas VII meningkat signifikan. Siswa menjadi lebih antusias, aktif dalam bertanya, dan mudah memahami materi. pelajaran dilaksanakan setiap hari selasa dan hari kamis dari kelas 7 A – 7E Pukul 07.15 sampai dengan 09.10.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian ini dengan judul “pengaruh penggunaan media interaktif dalam pendidikan agama islam terhadap motivasi siswa kelas 7 di SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan”.

2. KAJIAN TEORI

2.1 Tinjauan tentang Media Interaktif

2.1.1 Pengertian Media Interaktif

Media interaktif adalah komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan jenis media pendidikan yang tepat dapat meningkatkan minat siswa terhadap materi yang diajarkan. Salah satu fungsi utama media pendidikan adalah sebagai alat motivasi yang meningkatkan motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar siswa, yang ditentukan dan dirumuskan oleh guru atau siswa (Nur aninda pratiwi *et al.*, 2018)

Kata “media” berasal dari kata latin “medius”, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar.”seperti yang dijelaskan oleh Gerlach & Ely, yang dikutip oleh Arsyad, media, jika dipahami dengan baik, adalah manusia atau bahan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk belajar, belajar, atau menyerap (arsyadnAzhar *et al* 2020).

Dalam penelitian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah semuanya dianggap sebagai media. Lebih spesifik lagi, penggunaan dalam proses pembelajaran merujuk pada alat grafis, fotografi, atau elektronik untuk membantu siswa memahami, menyerap, dan kembali terlibat dengan informasi visual atau lisan. Tujuan penggunaan media adalah untuk motivasi siswa: selain itu, media seharusnya memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang telah mereka pelajari. Hal ini sejalan dengan pernyataan hamalik bahwa

penggunaan media pendidikan dapat meningkatkan motivasi, keinginan, dan rangsangan belajar, bahkan mengungkapkan efek psikologis pada siswa menjadi lebih terlibat dalam memahami materi dan meningkatkan tingkat aktivitas mereka.

Media yang efektif juga mendorong siswa untuk aktif memberikan tanggapan dan mendorong mereka untuk terlibat dalam praktik yang bermakna. Pada tahap ini, tujuan media pendidikan adalah memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Tiga jenis media pembelajaran dijelaskan oleh Gerlach & Ely: sifat distributif, sifat manipulatif, dan sifat fixatif. Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek yang dapat dianalisis kembali menggunakan alat audio, video, atau gambar. Dengan bantuan ciri, media dapat digambarkan kembalinya pengunjung atau objek yang terjadi selama periode waktu tertentu tanpa menyebutkan durasinya. Ciri manipulatif media memiliki kemampuan untuk mengubah suatu situasi atau objek.

Teknik perekaman *time-lapse* dapat digunakan untuk menangkap momen tunggal atau sebaliknya, periode waktu yang lebih lama. Media manipulatif memerlukan perhatian serius jika terjadi kesalahan, karena hal itu dapat membingungkan bahkan menyesatkan pemahaman. Ciri distributif media memungkinkan suatu peristiwa atau objek yang dibahas secara kooperatif. Ketika informasi disajikan dalam berbagai jenis media, informasi tersebut dapat diproduksi dengan berbagai cara dan digunakan dalam berbagai konteks.

2.1.2 Kelebihan dan kekurangan multimedia pembelajaran PAI.

- 1) Ada beberapa hal yang merupakan bagian dari kelebihan multimedia dalam pembelajaran, khususnya sebagai berikut;
 - a) Sistem pendidikan telah menjadi lebih inovatif dan interaktif.
 - b) Mendorong pembelajaran siswa sepanjang proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diinginkan tercapai.
 - c) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit disampaikan secara efektif, baik melalui alat peraga tradisional maupun sesi penjelasan
 - d) Mengajarkan siswa untuk lebih mandiri dalam memperoleh pengetahuan (munir *et al* 2024).
- 2) Adapun salah satu contoh kelemahan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:
 - a) Biaya yang relatif tinggi pada tahap awal.
 - b) Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan.
 - c) Modal komputer yang beragam (perangkat keras) seringkali menyebabkan program perangkat lunak yang tersedia untuk satu model tidak kompatibel dengan model lainnya.
 - d) Program yang saat ini tersedia tidak menghambat kreativitas siswa, sehingga aspek tersebut tidak mungkin mendorong kreativitas siswa.
 - e) Komputer hanya efektif jika digunakan oleh satu orang atau sekelompok orang kecil. Perangkat tambahan yang dapat mengirim data dari monitor lebar diperlukan untuk sekelompok besar (*ibid* 2024)

2.1.3 Langkah-langkah Penerapan Media Interaktif

Adapun Langkah-langkah Persiapan media interaktif yaitu:

- 1) Menentukan waktu pelaksanaan (dari awal sampai akhir pembelajaran).
- 2) Menetapkan materi pembelajaran (Fiqih tentang bab memahami tatacara shalat jama' dan qashar).
- 3) Menetapkan multimedia interaktif yang akan digunakan (CD interaktif dan PowerPoint).
- 4) Membuat perangkat pembelajaran (silabus, RPP, dan evaluasi).

- 5) Mempersiapkan tempat/kelas dan fasilitas (Lab PAI di SMP dengan peralatan lengkap).
- 6) Mempersiapkan siswa sebelum pembelajaran dimulai.

2.1.4 Langkah-langkah Pelaksanaan Media Interaktif

- 1) Memutar CD interaktif dengan laptop dan sound untuk memperjelas suara.
- 2) Guru/peneliti mengontrol dan menjelaskan materi yang ada di dalam CD.
- 3) Menampilkan PowerPoint di layar dan menjelaskan isinya.
- 4) Membagi siswa menjadi kelompok untuk mempermudah pembelajaran.
- 5) Memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk memperagakan/mempraktikkan materi.
- 6) Setiap kelompok berdiskusi dan mempresentasikan hasilnya.
- 7) Melakukan evaluasi (bisa melalui CD interaktif atau aplikasi lain, secara multimedia atau manual) (andy dan bagus *et al.*, 2020)

2.2 Tinjauan Tentang Motivasi belajar Siswa

2.2.1 Pengertian Motivasi belajar Siswa

Dalam kegiatan belajar motivasi belajar dapat didefinisikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang mendorong kegiatan belajar dan memberikan arah sehingga tujuan belajar yang ditetapkan oleh siswa dapat tercapai. Istilah “keseluruhan” digunakan karena, secara umum, terdapat beberapa faktor yang bekerja bersama untuk mendorong siswa untuk belajar.

Belajar merupakan faktor psikologis yang memiliki komponen non-intelektual. Inspirasi dalam hal mengembangkan gairah belajar, peran utamanya adalah merasa senang dan bersemangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi yang ia akan memiliki cukup energi untuk terlibat dalam aktivitas belajar.

Berdasarkan motivasi belajar yang telah disebutkan, hal ini merupakan keadaan atau kondisi yang menciptakan energi untuk belajar dalam bentuk gairah, senang, dan semangat untuk terlibat dalam aktivitas belajar, yang memastikan bahwa aktivitas belajar berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh masing-masing individu.

2.2.2 Indikator Motivasi belajar Siswa

Ada beberapa indikator motivasi belajar yang menjadi fokus utama penelitian ini sesuai dengan temuan Uno dalam nasrah dan muafia serta nababan dalam self-ia, yaitu sebagai berikut.

- 1) Hasrat dan keinginan untuk berhasil.
- 2) Dorongan dan kebutuhan belajar.
- 3) Beroperasi secara mandiri.
- 4) Siap menerima tantangan.
- 5) Berhati hati saat melakukan tugas dan tekun dalam melaksanakan tugas (ralph adolph *et al.*, 2016)

Kelima indikator tersebut mengalami peningkatan pada siklus dan berada pada kategori sangat baik.

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa

Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor intrinsik
Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang membuat suatu tindakan tidak perlu dipicu dari luar karena setiap orang memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu.
- 2) Faktor ekstrinsik
Motivasi ekstrinsik merujuk pada motif-motif aktif dan fungsional yang muncul dari sumber luar. Ketika seorang anak memahami tujuan pembelajaran, dikatakan

bahwa motivasi belajar bersifat ekstrinsik (berada pada variabel-variabel diluar lingkungan pembelajaran). Anak-anak belajar karena mereka tidak dapat mencapai tingkat keahlian tertinggi, ijazah, gelar, kehormatan, dan sebagainya (ralp adolph *et al.*, 2004).

3. METODE PENELITIAN

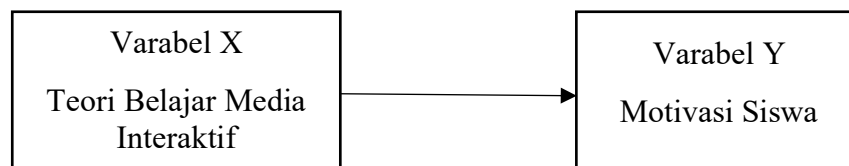
Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan baru yang dapat ditentukan (ditemukan) dengan menggunakan prosedur statistik atau metode lain dari suatu pengukuran. Penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif lebih fokus pada beberapa fenomena yang memiliki karakteristik spesifik dalam kehidupan manusia, yaitu variabel. Dalam analisis kuantitatif, hubungan antara variabel-variabel tersebut akan dianalisis menggunakan alat statistik dan teori-teori objektif.

Jenis penelitian yang dipertimbangkan untuk penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan metode survei. Tujuan survei ini adalah untuk memahami dan belajar belajar dari data yang dikumpulkan dari populasi. Melalui penelitian ini, para peneliti dapat memahami tren relatif dan distribusi serta hubungan antara variabel-variabel yang terdapat dalam populasi tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan diisi proses menjawab permasalahan melalui analisis data dengan menerapkan teori, pendekatan, dan metode yang tertuang dalam bagian Pendahuluan dan Metode Penelitian. Hasil dan pembahasan terbagi dalam beberapa subbab.

Penelitian ini memiliki kerangka konseptual



Gambar 4.1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap kelas dari variabel terikat yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab dan mengetahui hasil dari data mentah. Analisis data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

4.1 Uji Instrumen Penelitian

4.1.1 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner. Dalam penelitian ini uji validitas membandingkan nilai *r*-hitung dengan nilai *r*-tabel. Dengan menggunakan program SPSS 16, maka diperoleh hasil berikut:

4.1.1.1 Uji Validitas Variabel X

Berdasarkan dengan menggunakan SPSS 16, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

<i>Item Pernyataan</i>	<i>R Hitung</i>	<i>R Tabel</i>	<i>Keterangan</i>
1	0,468	0,444	Valid
2	0,592	0,444	Valid

3	0,471	0,444	Valid
4	0,618	0,444	Valid
5	0,654	0,444	Valid
6	0,713	0,444	Valid
7	0,627	0,444	Valid
8	0,637	0,444	Valid
9	0,532	0,444	Valid
10	0,660	0,444	Valid

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII E Variabel X, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa terdapat 10 pernyataan dalam instrumen, terdeteksi semua valid.

4.1.1.2 Uji Validitas Variabel Y

Berdasarkan dengan menggunakan SPSS 16, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validitas Variabel Y (Motivasi Belajar)

Item Pernyataan	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,672	0,444	Valid
2	0,504	0,444	Valid
3	0,486	0,444	Valid
4	0,621	0,444	Valid
5	0,694	0,444	Valid
6	0,630	0,444	Valid
7	0,781	0,444	Valid
8	0,582	0,444	Valid
9	0,746	0,444	Valid
10	0,514	0,444	Valid

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII E Variabel X, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa terdapat 10 pernyataan dalam instrumen, terdeteksi semua valid.

4.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat dalam hal ini dapat digunakan lebih dari satu kali atau minimal dengan responden yang sama untuk menghasilkan data yang konsisten *Alpha Cronbach* adalah koefisien yang menunjukkan seberapa positif suatu elemen himpunan dengan elemen lainnya. Dikatakan reliabel apabila nilai R alpha lebih besar dari 0,60. Berdasarkan dengan menggunakan program SPSS 16, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas Variabel X dan Y

Variabel	Reliabilitas Alpha	Cronbach	Keterangan
Variabel X	0,797	0,60	Reliabel
Variabel Y	0,824	0,60	Reliabel

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII E, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa seluruh Variabel X dan Y semuanya dinyatakan reliabel.

4.1.3 Uji Asumsi Klasik

4.1.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas data merupakan salah satu pengujian dalam model regresi untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) pada penelitian normal atau tidak. Maka, data hasil belajar dianggap normal apabila nilai Sig. $\geq 0,05$.

Tabel 4.4 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			Unsta ndardized Residual
N			20
Normal Parameters ^a			
	Mean		.00000
	Std. Deviation		4.4690
Most Differences	Extreme Absol ute		.180
	Positi ve		.180
	Negat ive		-.126
Kolmogorov-Smirnov Z			.806
Asymp. Sig. (2-tailed)			.534

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII E, 2025)

Berdasarkan hasil tabel uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,534 \geq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

4.1.3.2 Uji Linearitas

Pada tahap uji linearitas, peneliti akan mengetahui hubungan dua variabel atau lebih yang diuji memiliki hubungan linear atau tidak. Secara SPSS 16.0, jika Sig. linearity $\geq 0,05$ maka regresi linear tersebut cukup baik.

Tabel 4.5 Uji Linearitas
ANOVA Table

	Sum of Squares	f	Mean Square	F	Sig.
Y * X	281.550	2	.463	.659	.257
Between Groups	281.550	2	.463	.659	.257
Linearity	1.068	1	.068	.076	.791
Deviation from linearity	280.482	1	.498	.803	.222
Within Groups	99.000	14	.143		
Total	380.550	9			

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII E, 2025)

Berdasarkan tabel diatas, nilai *deviation from linearit* $0,222 \geq 0,05$, maka nilai tersebut dinyatakan linearitas

4.1.3.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas mengacu pada model regresi yang memenuhi kriteria bahwa dalam penelitian terdapat ketidaksamaan varian residual dari satu pengamatan ke pengamatan lain (iskandar ahmaddien *et al.*, 2019).¹ Maka, apabila nilai Sig. $\leq 0,05$ data tersebut telah terjadi heteroskedastisitas.

Tabel 4.6 Uji Heteroskedastisitas

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	2.545	4.725		.539	.597
X	.032	.109	.068	.291	.774

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII, 2025)

Berdasarkan tabel diatas nilai sig. Uji heteroskedastisitas menggunakan metode gletser pada variabel x (media interaktif) menunjukkan $0,774 \geq 0,05$ maka variabel-variabel tersebut tidak mengalami heteroskedastisitas.

4.1.4 Uji Hipotesis

4.1.4.1 Uji Regresi Linier Sederhana

Tabel 4.7 Uji Regresi Linier Sederhana
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	41.756	.776		53.788	.000
X	.014	.003	-.673	-3.862	.001

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII, 2025)

Dari tabel di atas, diketahui bahwa persamaan regresi linear sederhana yang dihasilkan adalah, sebagai berikut:

$$Y=41.756+0,014X$$

Berdasarkan persamaan regresi linear sederhana yang dicantumkan diatas memaparkan hubungan variabel-variabel bebas terhadap variabel terikat yang data persamaan regresinya, sebagai berikut:

- Nilai koefisien konstanta: 41,756

Artinya, apabila tidak ada perubahan media interaktif dan adalah 0.maka motivasi belajar sebesar 41,756

- Nilai varian beta media interaktif : ,014

Artinya terjadi koefisien regresi yang bernilai positif (satu arah). Apabila variabel bebas (media interaktif) meningkat satu satuan, maka variabel terikat (motivasi belajar) akan meningkat sebesar ,014.

4.1.4.2 Uji T

Uji T merupakan uji hipotesis pertama dalam penelitian regresi. Uji T berfungsi untuk mengetahui pengaruh ada atau tidaknya variabel X (bebas) terhadap variabel Y (terikat) secara mandiri (*parsial*).

Dasar penilaian dalam uji T adalah sebagai berikut:

- Nilai sig. \leq dari 0,05 maka data tersebut dianggap signifikan dan,
- Apabila nilai $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ maka data tersebut dianggap berpengaruh.

Rumus T tabel

T tabel	=	n-k-1
	=	20-2-1
	=	17

n: jumlah responden

k: jumlah variabel

Berarti df= 17 dengan 5% atau 0,05 dalam penelitian ini ditemukan T sebesar 1.739

Kriteria pengambilan keputusan dari uji T

- Apabila nilai sig lebih besar dari 0,05 maka berkesimpulan tidak ada pengaruh yang signifikan.
- Apabila nilai sig lebih kecil dari 0,05 maka berkesimpulan ada pengaruh yang signifikan

Tabel 4.8 Uji T

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	41.756	.776		53.788	.000
X	-.014	.003	-.673	3.862	.001

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII, 2025)

Berdasarkan tabel diatas nilai t hitung pada variabel independen media interaktif sebesar $3.862 \geq t$ tabel 1.379 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a : diterima, terdapat pengaruh secara parsial media interaktif terhadap motivasi belajar siswa. Diketahui hasil nilai sig. $0,001 \leq 0,05$ atau nilai t hitung $\geq t$ tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y

4.1.4.3 Uji R

Tabel 4.9 Besar Pengaruh Media Interaktif

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.673 ^a	.453	.423	3.40013

a. Predictors: (Constant), x

b. Dependent Variable: y

Sumber: (Data Primer Diolah Kelas VII, 2025)

Berdasarkan tabel diatas diketahui hasil uji koefisien determinasi sebesar 0.453 untuk mengetahui hasil dalam bentuk persen maka diperoleh $0,453 \times 100\% = 45,3\%$ sehingga dapat disimpulkan pengaruh media interaktif dan kompetensi kepribadian guru terhadap keaktifan motivasi belajar siswa sebesar 45.3% sedangkan sisanya 54.7% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji asumsi dinyatakan bahwa data terdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linear. Maka untuk menganalisis penelitian digunakan statistik parametrik dengan teknik analisis regresi sederhana untuk melihat pengaruh materi variabel X (Media Interaktif) terhadap variabel Y (motivasi belajar) di SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan.

Dari nilai konstanta positif sebesar 41,756 menunjukkan pengaruh positif variabel independen (Media Interaktif). Bila variabel independen naik atau berpengaruh dalam satu-satuan, maka variabel motivasi belajar akan naik atau terpenuhi. koefisien regresi x sebesar 0,014 menyatakan bahwa jika media interaktif (X) mengalami kenaikan satu-satuan, maka motivasi belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,014 atau 14%.

Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji T nilai signifikansi, dengan ketentuan jika nilai $Sig < 0.05$, maka model regresi memenuhi kriteria. dapat dilihat bahwa nilai $Sig = 0.001$, berarti $Sig < kriterianya$ signifikan (0.05). Dengan demikian model persamaan

regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan ,atau model persamaan regresi memenuhi kriteria. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima ,bahwa media interaktif (X) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar (Y).

Dari nilai koefisien sebesar 0,673 dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori 0,67 yaitu kuat.dari nilai R^2 atau koefisien determinasi (KD) sebesar 0,53. Bahwa rentang tingkat pengaruh lebih dari 33% namun kurang dari 67% maka pengaruh semua konstruk eksogen X terhadap Y termasuk sedang. Nilai R^2 ini mengandung arti bahwa pengaruh media interaktif dalam(X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 45,3% terhadap variabel motivasi belajar (Y) sedangkan 54,7% motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak diteliti.

4.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji asumsi dinyatakan bahwa data terdistribusi normal dan memiliki hubungan yang linear. Maka untuk menganalisis penelitian digunakan statistik parametrik dengan teknik analisis regresi sederhana untuk melihat pengaruh materi variabel X (Media Interaktif) terhadap variabel Y (motivasi belajar) di SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan.

Dari nilai konstanta positif sebesar 41,756 menunjukkan pengaruh positif variabel independen (Media Interaktif). Bila variabel independen naik atau berpengaruh dalam satu-satuan, maka variabel motivasi belajar akan naik atau terpenuhi. koefisien regresi x sebesar 0,014 menyatakan bahwa jika media interaktif (X) mengalami kenaikan satu-satuan, maka motivasi belajar (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0,014 atau 14%.

Kriteria dapat ditentukan berdasarkan uji T nilai signifikansi, dengan ketentuan jika nilai $Sig < 0.05$, maka model regresi memenuhi kriteria. dapat dilihat bahwa nilai $Sig = 0.001$, berarti $Sig <$ kriteria signifikan (0.05). Dengan demikian model persamaan regresi berdasarkan data penelitian adalah signifikan ,atau model persamaan regresi memenuhi kriteria. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima ,bahwa media interaktif (X) memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar (Y).

Dari nilai koefisien sebesar 0,673 dapat diinterpretasikan bahwa hubungan kedua variabel berada pada kategori 0,67 yaitu kuat.dari nilai R^2 atau koefisien determinasi (KD) sebesar 0,53. Bahwa rentang tingkat pengaruh lebih dari 33% namun kurang dari 67% maka pengaruh semua konstruk eksogen X terhadap Y termasuk sedang. Nilai R^2 ini mengandung arti bahwa pengaruh media interaktif dalam (X) memiliki pengaruh kontribusi sebesar 45,3% terhadap variabel motivasi belajar (Y) sedangkan 54,7% motivasi belajar dipengaruhi oleh variabel yang lain yang tidak diteliti.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan dari penguji hipotesis tentang pengaruh penggunaan media interaktif pada pendidikan agama islam terhadap motivasi belajar siswa SMPS Al-Hikam Burneh Bangkalan . Hasil data yang dilakukan oleh peneliti yaitu menggunakan metode regresi linier sederhana maka dapat diambil kesimpulan yang sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Berdasarkan hasil uji koefisien determinasi sebesar 0.453 untuk mengetahui hasil dalam bentuk persen maka diperoleh $0,453 \times 100\% = 45,3\%$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar siswa sebesar 45.3% sedangkan sisanya 54.7% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini.
- 2) Hasil uji statistik menunjukkan bahwa Metode survei memiliki pengaruh yang signifikan secara parsial (sendiri-sendiri) terhadap media interaktif. Ini dikonfirmasi oleh nilai T hitung $3.862 \geq t$ tabel 1.379. maka Hipotesis Alternatif diterima dan Hipotesis 0/nihil ditolak. Dengan kata lain, hasil ini mendukung

hipotesis bahwa Metode survei benar-benar memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa.

Demikian jurnal ini penulis buat dengan segenap kemampuannya, penulis sangat menyadari bahwasanya penulisan jurna ini sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat dibutuhkan guna memperbaiki kedepannya. Semoga jurnal ini memberi manfaat bagi para pembaca khususnya diri penulis sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Ralph. (2016). “Indikator Motivasi Belajar Indikator” (2016): 1–23.
- . “Motivasi Belajar,” no. 2004: 1–23.
- Agustina, Nani. (2017). “Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta.” *Paradigma* 19, no. 1: 5.
- Anggraeni. (2021). “Metode Penelitian.” *Repository.Iainpare*: 47.
- Anggraini, Sela, Muhamad Akip, and Zainal Azman. (2024). “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP-IT Nur Riska Lubukinggau.” *Ej* 6, no. 2: 165–173.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Edited by Asfah Rahman. Cet. ke-17. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Education, Primary. (2020). “Analisis Jurnal Statistika Dalam Pengelolaan Data Dan Nilai Raport Siswa Di Sdn Pangkah Wetan” 1, no. 1: 113.
- Exposto, Alfredo Perestheo Parlindungan. (2022). “Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2: 510.
- Fajar Mustika Violeta, Maragustam, Shinta Ath Thariq Apriari. (2024) Universitas. “Pendidikan Islam Menurut Pemikiran Ahmad Tafsir Dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam Kontemporer.” *Hikmah* 21, no. 1: 60.
- Hayya’, Luma’ul ‘Adilah. (2023). “Dampak Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pendidikan.” *Jurnal Eksponen* 13, no. 2: 67.
- Jannah, Raudatul, and Nur Jannah. (2024). “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Sekolah Menengah Kejuruan.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 4: 4131–4140.
- Miadoki, Adika. “Faidah Hadits Tentang Keutamaan Ilmu.” *Muslim.or.Id*.
- One, Rumus. (2015) “Uji T-Test (Pengantar Statistik Lanjut).” *Dasar-dasar Statistik Penelitian*: 95.
- Pratiwi, Nur Aninda. 2018. “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep.” Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Priansa, Donni Juni. 2017. *Menjadi Kepala Sekolah Dan Guru Profesional: Konsep Peran Strategis Dan Pengembangannya*. Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- Setiani, Tia, and Rahma Accacia Qonita Andini. (2023) “JURNAL AKUNTANSI.” *Jurnal Akuntansi* 18, no. 02: 47.