

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF ANIMASI
DAN MOTIVASI TERHADAP MINAT BELAJAR
SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS VIII
DI MTs MIFTAHUL ULUM KRADINAN MADIUN
TAHUN AJARAN 2022/2023**

SKRIPSI



Oleh

NENG YUNI
NIM. 201190189

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
2023**

P O N O R O G O



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Neng Yuni

NIM : 201190189

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023.

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian *munaqasah*.

Pembimbing

Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.
NIP. 198312192009122003

Tanggal 4 Mei 2023

Mengetahui,

Ketua

Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. Kharisol Wathoni, M.Pd.I.
NIP. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Neng Yuni
NIM : 201190189
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023

telah dipertahankan pada sidang *munaqasah* di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin
Tanggal : 15 Mei 2023

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada:

Hari : Senin
Tanggal : 12 Juni 2023

Ponorogo, 12 Juni 2023

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag. *f.*
NIP. /196807051999031001

Tim Penguji:

Ketua Sidang : Dr. Retno Widyaningrum, M.Pd.

Penguji I : Dr. Ju'subaidi, M.Ag.

Penguji II : Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

(*Retno*)
(*Ju'subaidi*)
(*Andhita*)

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Neng Yuni

NIM : 201190189

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

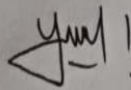
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023

Menyatakan bahwa naskah Skripsi ini telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut menjadi tanggung jawab penulis.

Ponorogo, 12 Juni 2023

Penulis,



Neng Yuni

NIM. 201190189

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda-tanda tangan di bawah ini:

Nama : Neng Yuni

NIM : 201190189

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023.

Dengan ini menyatakan bahwa semua berkas dan persyaratan yang saya unggah/upload untuk mendaftar ujian skripsi di laman *online* pendaftaran ujian skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo adalah asli, benar dan dapat dipertanggungjawabkan.

Jika saya melanggar ketentuan-ketentuan yang ditetapkan, maka saya bersedia menerima sanksi dari pihak yang berwenang.

Hormat Saya,



Neng Yuni
201190189

ABSTRAK

Yuni, Neng. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023.* **Skripsi,** Jurusan Pendidikan Agama Islam. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Andhita Dessy Wulansari, M.Si.

Kata Kunci: Media interaktif animasi, Motivasi, Minat Belajar sejarah kebudayaan Islam.

Minat belajar merupakan hal yang sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian, karena tanpa adanya minat belajar dari siswa, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara maksimal. Minat adalah modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dari data yang diperoleh menunjukkan 30 % siswa yang tidak minat dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini penting dilakukan karena dengan adanya minat belajar dapat menghasilkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih baik dan prestasi yang memuaskan. Penggunaan media interaktif animasi dan motivasi belajar adalah dua faktor yang diduga berpengaruh terhadap minat belajar sejarah kebudayaan Islam.

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk: (1) mendeskripsikan signifikansi pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023; (2) mendeskripsikan signifikansi pengaruh motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023; (3) mendeskripsikan signifikansi pengaruh media interaktif animasi dan motivasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *ex-post facto*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun yang berjumlah 54 siswa dan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh dengan jumlah 54 responden. Adapun instrumen pengumpulan data penelitian ini menggunakan angket dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis menggunakan regresi linier sederhana dan regresi linier berganda dengan bantuan SPSS Versi 25.

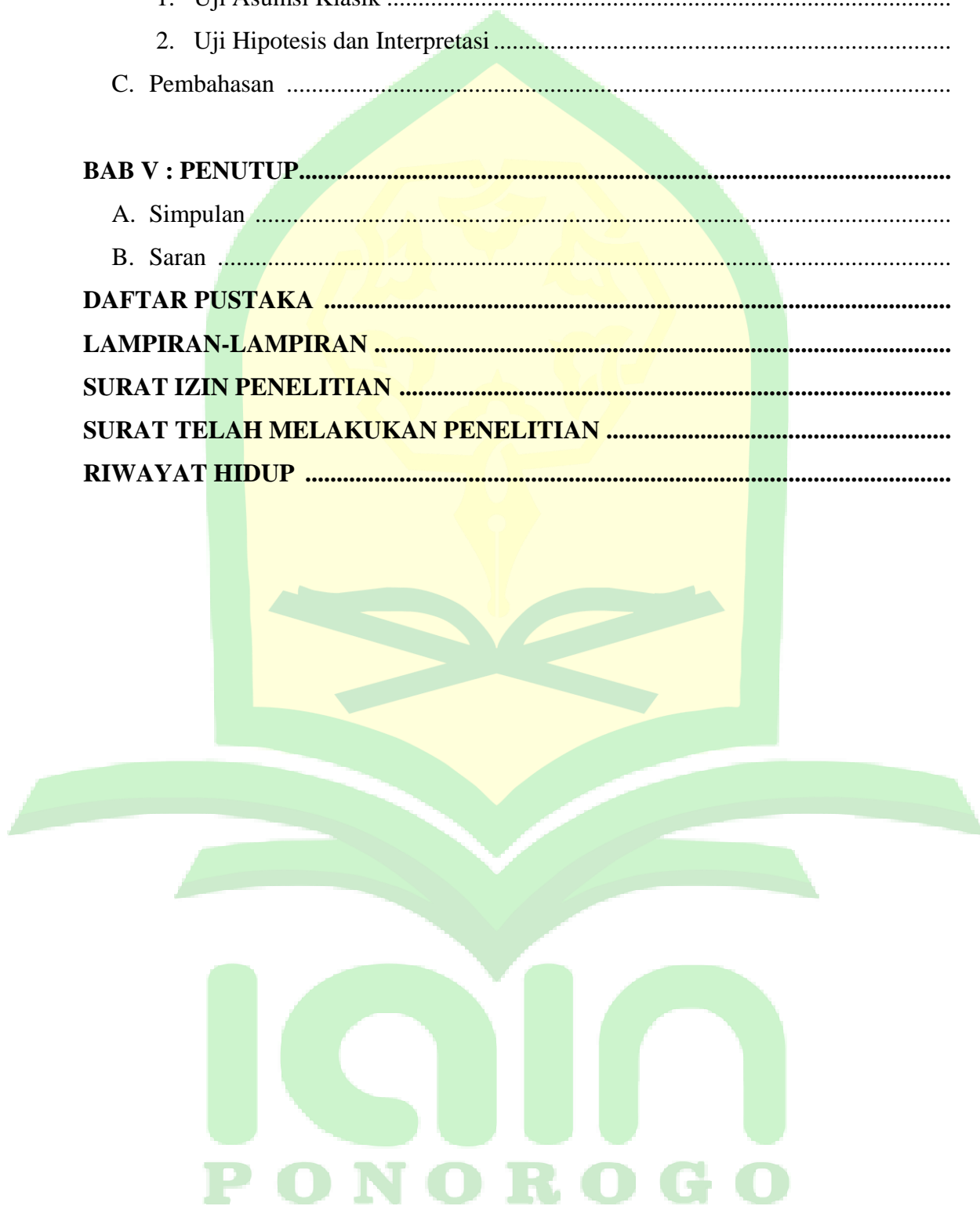
Berdasarkan dari analisis data diperoleh hasil bahwa: (1) media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023, dengan prosentase sebesar 8,9%. (2) motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023, dengan prosentase sebesar 9%. (3) media interaktif animasi dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023, dengan prosentase sebesar 15,3%.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA JURUSAN	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI DAN DEKAN	ii
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI	xv
BAB 1 : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Pembahasan	9
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Minat Belajar	10
a. Pengertian Minat Belajar Siswa	10
b. Fungsi Minat Belajar	12
c. Macam-Macam Minat Belajar	12
d. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar	14
e. Ciri-Ciri Minat Belajar	17

f. Indikator Minat Belajar	18
2. Media Interaktif Animasi.....	19
a. Pengertian Media Interaktif Animasi	19
b. Karakteristik Media	21
c. Fungsi dan Manfaat Media.....	22
d. Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif Animasi	23
3. Motivasi Belajar	24
a. Pengertian Motivasi Belajar	24
b. Macam-Macam Motivasi Belajar	25
c. Fungsi Motivasi	26
d. Pengaruh Motivasi dalam Belajar	27
e. Indikator Motivasi Belajar.....	28
4. Sejarah Kebudayaan Islam	30
a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	30
b. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	32
c. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	33
5. Pengaruh Media Interaktif Animasi dan Motivasi Terhadap Minat Belajar SKI.....	33
B. Telaah Penelitian Terdahulu	35
C. Kerangka Pikir	44
D. Hipotesis Penelitian	45
BAB : III METODE PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	47
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	49
D. Variabel Penelitian	50
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	57
G. Teknik Analisis Data	64
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Deskripsi Data	71
1. Deskripsi Data tentang Media Interaktif Animasi di MTs Miftahul Ulum	71
2. Deskripsi Data tentang Motivasi Belajar di MTs Miftahul Ulum	74

3. Deskripsi Data tentang Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum	77
B. Statistik Inferensial	81
1. Uji Asumsi Klasik	81
2. Uji Hipotesis dan Interpretasi	87
C. Pembahasan	96
BAB V : PENUTUP.....	106
A. Simpulan	106
B. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN-LAMPIRAN	111
SURAT IZIN PENELITIAN	149
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN	150
RIWAYAT HIDUP	151



DAFTAR TABEL

No. Tabel	Nama Tabel	Halaman
Tabel 3.1	Skor Skala <i>Likert</i>	53
Tabel 3.2	Instrumen Pengumpulan Data	54
Tabel 3.3	Validitas Isi Instrumen Angket Media Interaktif Animasi	58
Tabel 3.4	Validitas Isi Instrumen Angket Motivasi Belajar	59
Tabel 3.5	Validitas Isi Instrumen Angket Minat Belajar	61
Tabel 3.6	Uji Reliabilitas Instrumen Media Interaktif Animasi	63
Tabel 3.7	Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar	63
Tabel 3.8	ANOVA (<i>Analysis of variance</i>)	68
Tabel 3.9	ANOVA (<i>Analysis of variance</i>)	70
Tabel 4.1	Skor Angket Media Interaktif Animasi MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun	71
Tabel 4.2	Deskripsi Statistik Media Interaktif Animasi	73
Tabel 4.3	Prosentase dan Kategori Media Interaktif Animasi	74
Tabel 4.4	Skor Jawaban Angket Motivasi Belajar	74
Tabel 4.5	Deskripsi Statistik Motivasi Belajar	76
Tabel 4.6	Prosentase dan Kategori Motivasi Belajar	77
Tabel 4.7	Skor Jawaban Angket Minat Belajar Siswa dalam pembelajaran SKI	78
Tabel 4.8	Deskripsi Statistik Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	79
Tabel 4.9	Prosentase dan Kategori Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam	80
Tabel 4.10	Hasil Uji Linieritas Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar ski	81
Tabel 4.11	Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar Terhadap Minat Belajar SKI	82
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas dengan <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	83
Tabel 4.13	Hasil Uji Heteroskedastisitas ANOVA (<i>Abs_Res</i> versus X_1, X_2)	85
Tabel 4.14	Hasil Uji Multikolinieritas	86
Tabel 4.15	Hasil Uji Autokorelasi	86
Tabel 4.16	<i>Coeffisient</i> Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII	88
Tabel 4.17	Tabel ANOVA Media Interaktif Animasi terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII (Y versus X_1)	89
Tabel 4.18	Model <i>Summary</i> Media Interaktif Animasi terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII	90
Tabel 4.19	Tabel <i>Coeffisient</i> Motivasi Belajar terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII	91
Tabel 4.20	Tabel ANOVA Motivasi Belajar terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII (Y versus X_2)	92
Tabel 4.21	Model <i>Summary</i> Motivasi Belajar terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII	93
Tabel 4.22	Tabel <i>Coeffisient</i> Media Interaktif Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII	94
Tabel 4.23	Tabel ANOVA Media Interaktif Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII (Y versus X_1, X_2)	95
Tabel 4.24	Model <i>Summary</i> Media Interaktif Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Minat Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII	96

P O N O R O G O

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat adalah kecenderungan individu yang ditandai dengan perasaan senang atau tertarik pada suatu objek tertentu, didukung dengan fokus perhatian pada objek tersebut dan keinginan untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang berkaitan dengan objek tersebut. Hal ini dapat memicu keinginan individu untuk terlibat secara langsung dalam objek atau aktivitas tertentu, karena dianggap penting dan ada harapan yang ingin dicapai. Minat siswa yang tinggi dalam belajar akan mendorongnya untuk memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Minat belajar yang tinggi dapat menghasilkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih baik serta prestasi belajar yang memuaskan. Slameto mengungkapkan siswa yang berminat dalam belajar adalah siswa yang memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memiliki rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya, memperoleh kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati, lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya, dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.¹

Minat dalam belajar adalah faktor yang amat penting dan memerlukan perhatian, sebab tanpa adanya minat belajar dari siswa maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Minat adalah faktor utama untuk meraih kesuksesan dalam proses pendidikan. Dengan semangat yang kuat, para siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan tekun sehingga mencapai prestasi yang memuaskan. Dengan adanya minat belajar tersebut, pembelajaran tidak lagi dianggap membosankan atau menjadi beban, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan karena dapat

¹ Lusi Marleni, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang", *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 1, No. 1 (2016), 151.

menambah pengetahuan baru. Hal ini membantu mengurangi rasa bosan siswa terhadap pelajaran, termasuk pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.²

Sejarah kebudayaan Islam adalah salah satu bidang studi yang banyak menarik para ilmuwan. Hal ini dikarenakan sejarah mencakup peristiwa nyata yang terjadi pada masa lalu. Belajar tentang sejarah kebudayaan Islam dapat mengetahui sejarah Islam, puncak kejayaan Islam, serta berbagai peristiwa yang terkait dengan Islam. Dalam mempelajari sejarah kebudayaan Islam, terdapat banyak pelajaran yang dapat diambil dari kisah-kisah tersebut. Sejarah Kebudayaan Islam juga mencakup evolusi kehidupan umat Muslim dari masa ke masa dalam upaya mengamalkan ajaran syariah dan moral serta mendorong kehidupan yang didasarkan keyakinan. Oleh karena itu, amatlah penting untuk memahami sejarah, sebab dengan mempelajari sejarah mampu diambil manfaat dari pengalaman terdahulu serta dijadikan sebagai pedoman hidup pada masa sekarang maupun pada masa yang akan datang.³

Bagi siswa, penting untuk menaruh minat dalam mempelajari sejarah Kebudayaan Islam. Karena sejarah mengandung nilai-nilai yang sangat berharga, seperti semangat perjuangan Rasulullah SAW, para Sahabat, Tabi'in, Tabi'it tabi'in, para Ulama-Ulama dan raja-raja. Nilai-nilai tersebut dapat dijadikan contoh dan teladan bagi siswa. Berbicara mengenai realita sekarang ini, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih kurang diminati oleh siswa. Hal ini berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti melalui penelitian skripsi, diperoleh informasi bahwa keadaan siswa kelas VIII A siswa di MTs Nurul Iman Dasar Makam, Mataram pada saat proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung masih ditemukan siswa yang berbicara sendiri di belakang, berbicara dengan teman sebangkunya dan juga teman yang ada dibelakang tempat duduknya serta

²Tri Utami, "Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTs Amrul Huda Palas Lampung Selatan" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022), 3.

³Tri Utami, 4.

siswa jarang masuk.⁴ Begitu pula dengan yang terjadi pada kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023, berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sejarah Kebudayaan Islam, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam cukup rendah. Hal ini dikarenakan materi dari mata pelajaran SKI sangatlah banyak dan siswa dianjurkan untuk mengingat peristiwa-peristiwa yang telah terjadi, nama-nama tokoh dan lain sebagainya sehingga siswa mengaku kurang tertarik untuk mempelajarinya. Hal ini juga dapat dilihat ketika proses pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa yang tidak fokus/konsentrasi dalam belajar, tidak memperhatikan penjelasan dari guru, siswa cenderung ramai dan asik dengan kegiatannya sendiri.⁵

Minat belajar siswa sangat menentukan keberhasilan dalam proses belajar tak terkecuali dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Minat tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang mempengaruhi munculnya minat belajar. Untuk membangkitkan minat dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah dengan penggunaan media interaktif animasi dan pemberian motivasi belajar yang dilakukan oleh guru.

Media merupakan suatu alat yang bisa dimanfaatkan untuk menyampaikan pengetahuan, sehingga dapat memicu terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Dengan kemajuan teknologi dan informasi, terjadi perubahan dalam perkembangan media itu sendiri, terutama pada media yang sederhana seperti media grafis yang hanya berisi gambar atau tulisan, media audio, media visual, media animasi, dan media berbasis komputer. Penggunaan alat bantu pengajaran atau media pembelajaran adalah cara untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan, sehingga dengan alat bantu pengajaran diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan hasil belajar

⁴Yusri Amrillah, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Dengan Menggunakan Metode *Jigsaw* di MTs Nurul Iman Dasan Makam Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi, UIN Mataram, 2021), 5-6.

⁵Observasi awal, wawancara dengan Bapak Anis Purwanto, S.Pd. di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, pada tanggal 5 September 2022.

siswa meningkat. Media interaktif animasi mengombinasikan dua jenis media sekaligus (audio dan visual), yang membuat pengajaran menjadi lebih mudah dipahami, pembelajaran menjadi lebih terstruktur sehingga dapat meningkatkan daya ingat siswa dan membangkitkan minat belajar mereka. Pemanfaatan media interaktif animasi juga dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar, sehingga gangguan di kelas dapat dikurangi, termasuk siswa yang merasa mengantuk, akan terdorong untuk lebih fokus dalam mengikuti materi pelajaran.⁶Hal ini sejalan dengan pendapat Rusman dkk dalam Pasaleng menjelaskan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan, serta menumbuhkan ketertarikan dan minat siswa dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁷Selain itu, dalam menumbuhkan minat belajar siswa, motivasi juga sangat diperlukan.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri individu yang ditandai dengan munculnya perasaan dan respon afektif untuk mencapai tujuan yang spesifik.⁸Motivasi yang dimaksud adalah dorongan untuk mengembangkan ketertarikan atau minat dalam mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam. Dengan adanya motivasi belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, siswa akan terdorong untuk semangat dalam mempelajari sejarah Kebudayaan Islam, yang nantinya akan menumbuhkan minat belajar yang tinggi pada siswa. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam, maka tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini sejalan dengan pendapat Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik bahwa motivasi juga dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan

⁶Achmad Mahatir, *“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makasar* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Makasar, 2021), 3-4.

⁷ Muh Idris Jafar, dkk., *“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SD Di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan”*, *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Volume 11, No. 1 (2021), 251.

⁸ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar & Belajar & Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algenisindo, 2017), 186.

keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu. Hal ini juga sejalan hasil penelitian karya ilmiah yang dilakukan oleh Ervina Khusnul Warohmah yang menyatakan bahwa pengaruh motivasi belajar sangatlah mempengaruhi minat belajar siswa. Dengan kata lain, kesuksesan dalam membina minat belajar tidak terlepas dari motivasi belajar yang diberikan oleh guru kepada siswa.⁹

Dalam membicarakan motivasi belajar akan dibahas dua jenis motivasi, yakni motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang tanpa adanya pengaruh dari luar. Sementara itu motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang muncul karena adanya dorongan dari faktor luar. Motivasi memiliki peran yang begitu penting dalam proses belajar, karena dengan adanya motivasi siswa tidak hanya akan belajar dengan tekun, tetapi juga merasa senang melakukannya.¹⁰ Motivasi belajar dan penggunaan media interaktif animasi akan meningkatkan minat belajar yang tinggi pada siswa terhadap mata pelajaran tersebut.

Dari berbagai masalah dan teori yang peneliti paparkan di atas, maka penting untuk meneliti **“Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023”**. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian yang pernah dilakukan oleh Darmawati Saleh yang meneliti tentang Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa kelas V SD Negeri Minasa UPA dan penelitian yang pernah dilakukan oleh Afni Aslikhah yang meneliti tentang Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa dalam

⁹ Ervina Khusnul Warohmah, “Pengaruh Motivasi Guru Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 8i Di SMPN 1 Jogorogo Tahun Ajaran 2021/2022,” *Seminar Nasional Sosial Sains (SENASSDRA)*, Volume 1, 839-844, 2022, 4-5.

¹⁰ Awalul Badriyatal Ambarwati, “Pengaruh Bimbingan Orang Tua dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Baca Tulis Qur’an (BTQ) Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur’an Anak di Madrasah Diniyah Thoriqul Ihsan Bulu Kidul Balong Ponorogo” (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2020), 5.

Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Salafiyah Bantarsari Cilacap Tahun Pelajaran 2019/2020.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini berupa:

1. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa, karena dianggap terlalu banyak materi yang harus dipelajari.
2. Kurangnya rasa tertarik dan perasaan senang yang terjadi pada diri siswa saat pembelajaran berlangsung.
3. Kurangnya kemauan dan keinginan siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam.

C. Pembatasan Masalah

Ada banyak faktor atau variabel yang dapat ditindak lanjuti dalam penelitian ini. Namun, karena cakupannya yang luas dan untuk menghindari kebingungan dalam penelitian serta mempertimbangkan berbagai keterbatasan dari peneliti, seperti waktu, tenaga, biaya, dan jangkauan dalam penelitian ini, maka peneliti memilih untuk membatasi penelitiannya pada pengaruh media interaktif animasi dan motivasi terhadap minat belajar sejarah kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023. Adapun media interaktif animasi yang akan difokuskan peneliti yakni lebih ke penggunaan media audio visual sebagai media interaktif animasi yang digunakan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengajukan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023?
2. Apakah motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023?
3. Apakah penggunaan media interaktif animasi dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendefinisikan apakah penggunaan media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan tahun ajaran 2022/2023.
2. Untuk mendefinisikan apakah motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023.
3. Untuk mendefinisikan apakah penggunaan media interaktif animasi dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun tahun ajaran 2022/2023.

F. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Harapan dari penelitian ini ialah untuk menambah pengetahuan dan memberikan kontribusi dalam bentuk teori-teori terhadap dunia pendidikan, terutama mengenai pengaruh media interaktif animasi dan motivasi terhadap minat belajar dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam pada siswa. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian berikutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti dan melatih diri peneliti untuk mengembangkan pemahaman kemampuan berpikir melalui penulisan karya ilmiah tentang “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023”.

b. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai pedoman bagi para guru dalam mengajar dan meningkatkan minat belajar terhadap siswa.

d. Bagi Peserta Didik

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memotivasi peserta agar terus semangat belajar serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

G. Sistematika Pembahasan

Tujuan sistematika pembahasan adalah untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi laporan penelitian. Penelitian ini terdiri dari lima bagian, yaitu sebagai berikut:

Bab pertama, berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan

Bab kedua, pada bab ini menguraikan tentang telaah hasil penelitian terdahulu, landasan teori minat belajar, media interaktif animasi, motivasi, dan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) serta kerangka pikir dan hipotesis penelitian.

Bab ketiga, berisi metode penelitian yang menguraikan tentang rancangan penelitian berupa pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat, adalah hasil penelitian dan pembahasan. Pada hasil penelitian dan pembahasan berisi deskripsi statistik, inferensial statistik, dan pembahasan.

Bab kelima, merupakan penutup dari laporan penelitian yang berisi simpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar Siswa

Djamarah mengungkapkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan untuk mengingat dan memperhatikan suatu aktivitas tertentu. Seseorang yang memiliki ketertarikan dengan suatu hal, maka ia akan memperhatikannya dengan penuh suka cita.¹¹ Sedangkan Slameto mendefinisikan bahwa minat yaitu ungkapan sebagai rasa profesi serta rasa tertarik terhadap sesuatu atau bisa dikatakan seseorang tersebut mau beraktivitas tanpa diberitahu sebelumnya.¹² Dengan ini, maka minat timbul karena rasa tertarik terhadap suatu hal sehingga dia merasa bahagia atau senang terhadap suatu objek. Minat juga dapat diungkapkan melalui kenyataan bahwa siswa lebih cenderung menyukai sesuatu daripada sesuatu yang lain, serta dapat diungkapkan melalui keikutsertaan dalam aktivitas. Siswa yang memiliki minat dalam belajar yang tinggi terhadap mata pelajaran tertentu, maka siswa itu cenderung memberikan semua perhatiannya secara besar terhadap mata pelajaran tersebut.

Menurut Slameto, minat bukanlah hal yang dibawa sejak lahir, melainkan bisa diperoleh setelahnya.¹³ Ketertarikan terhadap suatu hal yang dipelajari bisa mempengaruhi pembelajaran berikutnya juga akan mempengaruhi penerimaan minat selanjutnya. Jadi, minat yang diperoleh sebelumnya terhadap sesuatu merupakan hasil belajar atau pengalaman yang sudah dialami dan akan mendukung pada suatu hal berikutnya.

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), 132.

¹² Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 180.

¹³ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, 181.

Crow *and* Crow dalam Abd.Rachman Abror mengungkapkan bahwa minat ada hubungannya dengan daya gerak yang mendorong kepada kecenderungan atau adanya ketertarikan terhadap sesuatu baik terhadap orang, benda, kegiatan atau pengalaman yang afektif yang dapat dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Dengan makna lain minat menjadi penyebab partisipasi dalam suatu kegiatan. Minat terdiri atas beberapa unsur yaitu: 1) kognitif (menenal) bahwa minat didahului dengan ilmu pengetahuan tentang objek yang akan dituju, 2) emosi (perasaan) dapat terwujud dengan rasa senang, gembira, semangat, 3) konasi (kehendak) yakni kelanjutan kedua unsur yaitu terwujud sebagai bentuk kemanuan.¹⁴

Sedangkan menurut Santrock, minat adalah suatu proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang dibarengi motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama. Dalam kegiatan belajar, motivasi dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar bisa tercapai.¹⁵

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah rasa tertarik, cenderung terhadap suatu objek. Objek tersebut dapat menarik semua perhatian, semangat, dan motivasi yang ada dalam diri individu untuk mengikuti dan mempelajarinya dengan sepenuh hati.

¹⁴ Siti Rochajati, *Melahirkan Duta Baca: Strategi Peningkatan Minat Baca untuk Anak SD* (Semarang: CV Pilar Nusantara, 2020), 15.

¹⁵ Andi Achru P, "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*, Vol. III, No. 2 (2019): 207-208.

b. Fungsi Minat Belajar

Terdapat beberapa fungsi minat belajar antara lain, sebagai berikut:

- 1) Penentu prestasi. Prestasi bisa dipengaruhi oleh intensitas minat belajar seseorang. Minat belajar yang cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi dan sebaliknya minat belajar yang kurang maka prestasi yang didapat juga akan rendah.
- 2) Sebagai faktor pendorong bagi siswa dalam melakukan usahanya untuk mencapai keberhasilan dalam belajar.
- 3) Minat berfungsi sebagai penentu arah perbuatan, yaitu ke arah perwujudan suatu tujuan atau cita-cita. Minat mempengaruhi cita-cita atau tujuan seseorang. Sehingga minat akan memperjelas jalan yang akan ditempuh agar tujuan itu bisa terwujud.
- 4) Minat juga berfungsi sebagai penyeleksi suatu perbuatan, yakni menentukan perbuatan yang mana yang harus dilakukan yang serasi untuk mencapai tujuan dengan menyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan yang ingin dicapai.¹⁶

c. Macam-Macam Minat Belajar

Setiap siswa memiliki berbagai macam minat dan potensi. Secara konseptual, Krapp (2001) mengategorikan minat siswa menjadi tiga dimensi besar, antara lain sebagai berikut:¹⁷

1) Minat Personal

Minat personal erat kaitannya dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah ia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak. Minat personal identic dengan minat instrinsik siswa yang mengarah pada minat khusus dalam ilmu sosial, olahraga, sains, musik, komputer dan lain

¹⁶ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Rosdakarya, 2013), 70-71.

¹⁷ Moh. Toharudin, *Buku Ajar Manajemen Kelas* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2019), 172-173.

sebagainya. Minat personal siswa juga diterjemahkan dengan minat siswa dalam pilihan mata pelajaran.

2) Minat Situasional

Minat situasional mengarah pada minat siswa yang tidak stabil dan relatif berubah-ubah tergantung faktor rangangan dari luar dirinya. Misalnya suasana kelas, cara mengajar guru dan dorongan dari keluarga. Minat situasional ini sangat erat hubungannya dengan tema pelajaran yang diberikan oleh guru ketika pembelajaran berlangsung.

3) Minat Psikologikal

Minat psikologikal sangat erat hubungannya dengan ilmu pengetahuan siswa yang cukup tentang mata pelajaran, memiliki peluang dalam mendalaminya di dalam kelas maupun di luar kelas, serta mempunyai penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut.

Slameto menyatakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa antara lain, sebagai berikut:

1) Faktor Intern

- a) Faktor jasmaniah, misalnya faktor kesehatan dan cacat tubuh
- b) Faktor psikologi, misalnya intelegensi, perhatian, bakat kematangan dan kesiapan.

2) Faktor Ekstern

- a) Faktor keluarga, misalnya bagaimana cara orang tua dalam mendidik anak, relasi antar keluarga, suasana tempat tinggal atau rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian dari kedua orang tua dan latar belakang kebudayaan.

- b) Faktor sekolah, misalnya metode atau strategi mengajar yang digunakan guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, standar penilaian, sarana prasarana dan tugas pekerjaan rumah (PR).

d. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Menurut Purwanto dan Hamalik keduanya menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1) Faktor- faktor internal, yang meliputi:
 - a) Perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu, oleh karena itu rasa ini perlu menadapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan.
 - b) Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian objek tersebut, seperti halnya motif menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya.
 - c) Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir, setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya.
 - d) Kemampuan sering diartikan sebagai kecerdasan. Kecerdasan adalah kemampuan dalam belajar sebagai prestasi komparatif individu dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan persoalan dengan waktu yang terbatas.
 - e) Motivasi, motivasi berfungsi mendasari, menimbulkan, mengarahkan perbuatan belajar. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi bisa dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri/siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjalin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dapat dicapai oleh siswa.

2) Faktor-faktor eksternal meliputi:

a) Faktor Sekolah

- 1) Guru dalam proses pendidikan, mempunyai tugas mendidik dan mengajar siswa agar menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia.
- 2) Sarana dan Prasarana yang meliputi gedung sekolah dan ruang belajar. Sedangkan sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, alat, dan fasilitas seperti media pembelajaran. Lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik. Semua alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan informasi (pesan) dari sumber (guru dan sumber lain) kepada siswa.
- 3) Suasana pembelajaran yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan gairah pada siswa adalah terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa begitupun sebaliknya.
- 4) Metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.¹⁸

Sementara itu, Rifa'i dan Anni menyebutkan bahwa terdapat enam faktor yang mendukung sejumlah teori dan psikologi yang memiliki dampak terhadap minat belajar siswa. Keenam faktor yang dimaksud adalah sikap, kebutuhan, rangsangan, afeksi, kompetensi dan penguatan.¹⁹

Pertama, adalah sikap. Sikap merupakan gabungan konsep, informasi, dan emosi yang dihasilkan dalam diri seseorang untuk merespon orang, kelompok, atau objek tertentu secara menyenangkan atau tidak menyenangkan. Sikap bisa

¹⁸Lusi Marleni, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang" Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1, No.1, 2016, 3-4.

¹⁹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2021), 36.

berpengaruh kuat terhadap perilaku dan belajar siswa karena sikap membantu siswa dalam merasakan dunianya. Sikap adalah produk kegiatan belajar, sikap juga dapat tetap atau mengalami perubahan sesuai dengan apa yang terjadi.

Kedua, siswa akan belajar jika dalam dirinya muncul kebutuhan sehingga akan meminat dirinya untuk berkeaktivitas belajar. Kebutuhan adalah kondisi yang dialami seseorang sebagai suatu kekuatan internal yang memandu siswa untuk mencapai tujuan.

Ketiga, rangsangan dan afeksi juga berpengaruh terhadap faktor seseorang minat dalam belajar. Rangsangan adalah perubahan pandangan di dalam persepsi atau pengalaman dengan lingkungan yang membuat seseorang bersifat aktif. Rangsangan bisa membuat seseorang aktif dan terdorong untuk melakukan suatu kegiatan. Misalnya, rangsangan dengan media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan minat belajar siswa.²⁰

Keempat, afeksi. Afeksi yaitu pengalaman emosional, kecemasan, kepedulian, dan pemilikan dari individu atau kelompok pada waktu belajar. Emosi seseorang berkaitan dengan motivasi-motivasi pada dirinya. Oleh karena itu, afeksi dapat memengaruhi minat belajar yang mana afeksi menjadi motivator intrinsik.

Kelima, kompetensi. Kompetensi juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Kompetensi mengasumsikan bahwa siswa secara alamiah berusaha keras untuk berinteraksi dengan lingkungannya secara efektif. Siswa secara intrinsik berminat untuk menguasai lingkungan dan mengerjakan tugas-tugas secara berhasil agar menjadi puas. Seseorang diharuskan mempunyai kemampuan yang telah disepakati untuk mencapai tujuan tersebut.

²⁰ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, 37-38.

Keenam, penguatan. Penguatan merupakan peristiwa yang mempertahankan atau meningkatkan kemungkinan respon. Penguatan bisa berbentuk nilai tes tinggi, penghargaan sosial, pujian, dan perhatian. Selain itu, penguatan dapat berupa penguatan positif dan penguatan negatif. Penguatan positif dapat meningkatkan perilaku. Sedangkan penguatan negatif merupakan stimulus aversif (perasaan tidak setuju yang disertai dorongan untuk menahan diri) atau peristiwa yang harus diganti atau dikurangi intensitasnya. Perhatian orang tua dan pendidik atau guru juga termasuk penguatan positif yang dapat meningkatkan perilaku atau minat belajar.

e. Ciri-Ciri Minat Belajar

Ciri-ciri minat belajar adalah tanda khas atau indikator untuk menentukan tingkat minat seseorang. Marx dan Tombuch dalam Riduwan menyebutkan terdapat lima ciri-ciri siswa yang memiliki minat belajar, antara lain:

- 1) Ketekunan dalam belajar
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- 3) Minat dan ketajaman dalam belajar
- 4) Berprestasi dalam belajar
- 5) Mandiri dalam belajar

Sedangkan menurut Sardiman, ia mengungkapkan bahwa minat yang terdapat pada diri setiap individu memiliki ciri. Tingkat minat belajar seseorang dapat dilihat melalui ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa) dengan kata lain memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang dicapainya).

- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai macam masalah.
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya.
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang sudah diyakininya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²¹

f. Indikator Minat Belajar

Terdapat beberapa indikator siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi, hal ini dapat diketahui melalui proses pembelajaran di kelas maupun di rumah. Djamarah mengungkapkan bahwa indikator minat belajar adalah rasa suka atau senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan, adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatiannya.²²

Siti Aminatun mengambil kesimpulan bahwa indikator belajar siswa meliputi kegembiraan dalam belajar, minat dalam melakukan aktivitas belajar, perhatian yang penuh terhadap pembelajaran, berpartisipasi dalam pembelajaran, dan keinginan untuk belajar tanpa ada paksaan.

Sedangkan Slameto mengkategorikan minat belajar menjadi empat, antara lain sebagai berikut:

1) Perasaan senang

Rasa senang yang ada dalam diri siswa akan membuat mereka mau belajar dan mengikuti pembelajaran dengan baik, tidak merasa bosan, dan senantiasa hadir dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

²¹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, 41-42.

²² Achmad Mahatir, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makasar," Fakultas Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar, (2021), 18.

2) Keterlibatan siswa

Ketertarikan seseorang kepada objek tertentu akan menjadikannya melakukan aktivitas yang ada hubungannya dengan objek tersebut. Contohnya, siswa aktif berdiskusi, siswa aktif bertanya, dan siswa aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan siswa

Ketertarikan terhadap suatu objek dipengaruhi oleh motivasi siswa. Contohnya adalah rasa antusiasme untuk mengikuti pembelajaran dan tidak menunda-nunda tugas yang diberikan oleh guru.

4) Perhatian siswa

Ketika siswa tertarik pada suatu objek, maka siswa tersebut akan memperhatikan dengan sepenuh hati akan objek itu. Contohnya, siswa akan mendengarkan penjelasan dari guru, mencatat materi yang sudah dijelaskan dan tidak mengerjakan tugas mata pelajaran lain pada saat pembelajaran SKI berlangsung.²³

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli di atas, mengenai indikator minat belajar, dapat disimpulkan bahwa, apabila siswa tertarik untuk belajar, dengan begitu siswa akan merasa senang, lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru dengan baik, ketertarikan yang tinggi serta ikut terlibat untuk melaksanakan aktivitas pembelajaran.

2. Media Interaktif Animasi

a. Pengertian Media Interaktif Animasi

Menurut *Association of Education and Communication Technology/AECT* secara etimologi, kata *media* adalah bentuk jamak dari *medium* yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Sedangkan dalam bahasa Indonesia, kata *medium* diartikan sebagai antara atau sedang. Sehingga pengertian

²³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, 132.

media dapat mengarah pada sesuatu yang mengantar atau meneruskan suatu informasi atau pesan antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media bisa diartikan suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.

Rohani mengungkapkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Di samping itu, Blake dan Horalsen juga mengemukakan pendapatnya tentang media. Media adalah medium yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan.²⁴

Menurut Ely dan Gerlach mereka mengemukakan bahwa pengertian media ada dua bagian, yakni dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit, media berwujud grafik, alat mekanik, foto dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses dan menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti luas, media adalah kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.²⁵

Multimedia atau media interaktif adalah suatu program yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya.²⁶ Munir mengemukakan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang bisa dikontrol atau dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna bisa memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Adapun contoh

²⁴ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Samudra Biru Anggota IKAPI, 2018), 8.

²⁵ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 9.

²⁶ Herman Dwi Sujono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 41.

multimedia interaktif yaitu pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lain sebagainya.

Sedangkan animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga bisa bergerak sesuai dengan jalan yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu.²⁷ Adapun karakter dalam animasi yaitu berupa manusia, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar dua dimensi maupun tiga dimensi, sehingga karakter animasi didefinisikan sebagai gambar yang memuat objek seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar tersebut bisa berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam animasi berupa tulisan, bentuk, warna dan spesial efek.²⁸

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi merupakan alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti gambar, suara, teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar siswa dapat menerima pesan yang disampaikan serta dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.

b. Karakteristik Media

Karakteristik media dilihat berdasarkan kemampuan meningkatkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan maupun penciuman. Karakteristik media merupakan dasar pemilihan media yang sesuai dengan situasi belajar tertentu. Menurut karakteristiknya masing-masing media dibagi menjadi tiga yaitu, sebagai berikut:

²⁷ Darmawati Saleh, "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa UPA," Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Makasar, (2021): 9.

²⁸Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*,

1) Media visual

Media visual adalah media yang mengandalkan indera penglihatan seperti media foto, grafik, gambar dan poster.

2) Media audio

Media audio, adalah media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset rekaman, piringan hitam dan MP-3.

3) Media audio-visual

Media audio visual adalah media yang memiliki unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset, video dan *video compact disk* (VCD).²⁹

c. Fungsi dan Manfaat Media

Dalam proses pembelajaran media tidak hanya sebagai alat bantu, penggunaan media adalah salah satu strategi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun fungsi media antara lain:

1) Fungsi Manipulatif

Pada saat pembelajaran media berfungsi manipulatif objek atau peristiwa dengan berbagai cara sesuai keperluan. Fungsi manipulatif juga bisa menampilkan kembali suatu objek yang terlalu besar atau terlalu kecil sehingga sulit diamati dengan mata telanjang.

2) Fungsi Fiktatif

Fungsi fiktatif berkenaan dengan kemampuan media pembelajaran untuk menampilkan suatu objek atau kejadian yang sudah lama terjadi, menangkap, dan menyimpan. Contohnya, riwayat tentang tongkat Nabi Musa.

3) Fungsi Distributif

Fungsi distributif yaitu fungsi dimana media pembelajaran dapat menjangkau siswa dalam jumlah banyak tak terbatas ruang dan waktu sehingga dapat

²⁹Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, 18-19.

meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Fungsi distributif seperti penggunaan jaringan internet melalui aplikasi *word teams*.³⁰

Adapun manfaat dari media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga membuat siswa lebih aktif.
- 2) Pembelajaran lebih konkret.
- 3) Dapat mempersingkat proses penyampaian materi pembelajaran.
- 4) Mendorong siswa belajar secara lebih mendalam.
- 5) Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi dan fokus.³¹

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Interaktif Animasi

Penggunaan media interaktif animasi tentunya memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran, kelebihan tersebut antara lain:

- 1) Memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi terkait materi yang kompleks.
- 2) Menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual.
- 3) Dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang bisa meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa.
- 4) Mempunyai sifat interaktif dimana memiliki kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa.
- 5) Mempunyai sifat mandiri dimana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media interaktif animasi tanpa adanya bimbingan dari guru.

Disamping kelebihan yang disuguhkan dari penggunaan media interaktif animasi juga terdapat kelemahan-kelemahan dari media interaktif animasi tersebut, diantaranya:

³⁰ Irjus Indrawan, dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia* (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020), 3-4.

³¹ Darmawati Saleh, "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa UPA", 11.

- 1) Dibutuhkannya *software* khusus untuk membuat media pembelajaran dengan animasi.
- 2) Diperlukannya keterampilan dan kreatifitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) Tidak adanya gambar secara realitas seperti fotografi dan video.³²

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Djamarah mengungkapkan bahwa motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Sardiman ia mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, motivasi bisa dikatakan sebagai penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai.

Sedangkan menurut Hoy dan Miskel dalam bukunya *Educational Administration* motivasi diartikan sebagai kekuatan-kekuatan yang kompleks, dorongan-dorongan, kebutuhan-kebutuhan, pernyataan-pernyataan ketegangan atau mekanisme-mekanisme lainnya yang memulai dan menjaga kegiatan-kegiatan yang diinginkan ke arah pencapaian tujuan personal.³³

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar erat hubungannya dengan motif yakni dorongan seseorang yang timbul dari dalam maupun luar diri yang akan mempengaruhi keinginan belajar seseorang, dan suatu usaha yang disadari dalam menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah

³² Johari A, dkk., "Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1, (1), (2016): 8.

³³ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2020), 5.

laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.³⁴

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Macam-macam motivasi dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, yang mana motivasi memiliki ragam yang sangat banyak antara lain:

- 1) Motivasi dipandang dari dasar awalnya
 - a) Motivasi bawaan, motivasi bawaan yaitu motivasi yang sudah ada sejak lahir tanpa perlu diajari kembali.
 - b) Motivasi yang dipelajari, motivasi ini muncul karena dipelajari. Manusia hidup bersama dengan makhluk sosial lainnya sehingga ada keterlibatan motivasi yang timbul karena berhubungan di dalam masyarakat yang mana kepuasan atau tujuannya akan tercapai.³⁵
- 2) Motivasi instrinsik dan motivasi ekstrinsik
 - a) Motivasi intrinsik yaitu motivasi yang tercakup di dalam situasi belajar dan menemui kebutuhan serta tujuan-tujuan siswa. Motivasi ini sering disebut juga dengan motivasi murni, motivasi yang sebenarnya timbul dalam diri siswa itu sendiri. Misalnya keinginan untuk meraih keterampilan tertentu, memperoleh informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangkan kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain dan lain sebagainya. Jadi, motivasi intrinsik timbul tanpa pengaruh dari luar.
 - b) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor-faktor dari luar situasi belajar, misalnya angka kredit, tingkatan hadiah dan

³⁴ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, 6.

³⁵ Ety Noviyanti, "Pengaruh Pengelolaan Kelas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMA Bakti Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022 (Skripsi, IAIN Ponorogo, 2022), 17.

ijazah. Motivasi ekstrinsik tetap diperlukan di sekolah, karena pengajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat siswa atau sesuai dengan yang dibutuhkan siswa tersebut.

- 3) Motivasi menurut pembagian dari Woodworth dan Marquis
 - a) Motivasi atau kebutuhan organis mencakup makan, minum, bernafas, jenis kelamin, beristirahat dan lain-lain.
 - b) Motivasi yang diperlukan, motivasi ini timbul karena rangsangan dari luar. Seperti dorongan untuk menyelamatkan diri, dorongan untuk membalas dendam, dorongan untuk mencoba sesuatu hal yang baru dan lain sebagainya.
 - c) Motivasi objektif, motivasi ini muncul sebab adanya dorongan untuk menghadapi dunia luar. Misalnya melakukan eksplorasi, melakukan manipulasi dan menunjukkan minat.
- 4) Motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah
 - a) Momen timbulnya alasan, suatu alasan kenapa harus memilih sesuatu yang dipilih.
 - b) Momen pilih, pemilihan sesuatu pilihan untuk dikerjakan.
 - c) Momen putusan, yaitu sesuatu yang dipilih merupakan keputusan.
 - d) Momen terbentuknya kemauan, menetapkan suatu keputusan untuk melakukan sesuatu.³⁶

c. Fungsi Motivasi

Menurut pendapat Sadirman fungsi motivasi adalah sebagai berikut:

- 1) Menorong manusia untuk berbuat, artinya motivasi dapat dijadikan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini motivasi adalah motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

³⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 162-163.

- 2) Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi untuk mencapai tujuan dengan menyisakan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.³⁷

d. Pengaruh Motivasi dalam Belajar

Masalah memotivasi siswa dalam belajar merupakan masalah yang sangat kompleks. Dalam usaha memotivasi siswa tersebut tidak ada aturan sederhana. Guru-guru begitu menyadari pentingnya motivasi selama memimbing siswa. Berbagai teknik seperti kenaikan tingkat, penghargaan, dan pemberian kehormatan telah diterapkan guna mendorong siswa agar mau belajar. Ada kalanya guru menerapkan teknik-teknik tersebut secara tidak tepat. Bukan hanya sekolah yang serius memberikan motivasi tingkah laku manusia ke arah perubahan yang diharapkan. Para kyai dan *da'i* serta *da'iyah* juga sering berceramah ke sana kemari untuk mengajak umat agar merubah tingkah lakunya dari yang tidak baik ke yang baik.

Dalam kesadaran mengenai pentingnya motivasi terhadap perubahan tingkah laku manusia telah dimiliki, baik oleh guru atau pendidik, orang tua, siswa maupun masyarakat, kyai dan para *da'i*. Penyelidikan tentang motivasi, kiranya menjadikan guru peka terhadap kompleksitas masalah ini. Meskipun tidak ada pedoman khusus yang pasti. Menurut Hilgart dan Russel dalam pengamatannya dalam pengamatannya tidak ada obat yang mujarab untuk

³⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2014), 308.

menyembuhkan segala *penyakit mental* yang didapati pada anak-anak yang berada di lingkungan sekolah yang tidak cocok bagi mereka.³⁸

Sebagaimana yang ditulis oleh Abu Ahmadi bahwa motivasi sangat mempengaruhi proses belajar individu. Lemahnya motivasi menjadi faktor intern yang bersifat rohani selain faktor intelegensi, bakat, minat dan kesehatan mental siswa di samping faktor ekstern yang lain.

Dalam perspektif kognitif, motivasi yang lebih signifikan dari siswa yaitu motivasi intrinsik karena lebih murni dan langgeng serta tidak tergantung terhadap dorongan atau pengaruh orang lain. Memotivasi siswa dalam belajar sangatlah penting. Mengapa? Agar anak dapat dengan senang hati untuk terdorong melakukan kegiatan belajar. Tanpa motivasi yang baik tentunya akan sangat sulit bagi siswa untuk pandai, yang terjadi mungkin akan sebaliknya yaitu siswa kurang semangat untuk belajar dan bahkan tidak mau belajar sama sekali atau bahkan meninggalkan sekolahnya.³⁹

e. Indikator Motivasi Belajar

Uno mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan antara lain, sebagai berikut:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Indikator ini pada umumnya disebut dengan motif berprestasi, yakni motif untuk berhasil dalam melakukan suatu tugas dan pekerjaan atau motif untuk memperoleh kesempurnaan. Motif ini termasuk unsur kepribadian dan perilaku manusia, sesuatu yang berasal dari dalam diri seseorang yang bersangkutan. Seseorang yang memiliki motif berprestasi tinggi cenderung lebih untuk berusaha menyelesaikan tugasnya secara tuntas, tanpa menunda-nunda pekerjaannya.

³⁸ Imam Malik, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: TERAS, 2011), 95-96.

³⁹ Imam Malik, *Pengantar Psikologi Umum*, 97-98.

2) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Penyelesaian sebuah tugas tidak sepenuhnya dilatarbelakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, terkadang seseorang menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan menghindari kegagalan yang bersumber pada kekuatan akan kegagalan itu.⁴⁰

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari keyakinan bahwa seseorang dipengaruhi oleh perasaan mereka tentang gambaran hasil tindakan mereka. Contohnya ia yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik apabila menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik adalah cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Baik dalam simulasi maupun permainan adalah salah satu proses yang menarik bagi siswa. Suasana belajar yang menarik menyebabkan proses belajar menjadi lebih bermakna. Sesuatu yang bermakna itu selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar diskusi, *brainstorming*, pengabdian masyarakat dan lain sebagainya.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik

⁴⁰ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, 9.

Umumnya motif dasar yang bersifat pribadi timbul dalam tindakan seseorang setelah dibentuk oleh lingkungan. Karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu seperti belajar dengan baik, bisa dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan. Lingkungan belajar yang kondusif merupakan salah satu faktor pendorong siswa dalam belajar, dengan begitu siswa mampu memperoleh bantuan yang tepat dalam mengatasi kesulitan dalam belajar.⁴¹

4. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pengertian atau arti pembelajaran atau pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di bentuk dari kata *Pembelajaran* dan *SKI.Pertama*, pembelajaran atau *learning* artinya proses memberikan dampak untuk memperoleh sesuatu dengan cara memahaminya dan dengan cara memperoleh pengalaman. Arti lainnya dari pembelajaran adalah proses mendapatkan pemahaman yang baru, pengetahuan, perilaku, keterampilan, sikap, nilai dan prefensi. *Kedua*, SKI yaitu studi secara kritis dan mendalam terkait tentang peristiwa yang telah terjadi pada kebudayaan Islam termasuk pertumbuhan dan perkembangannya dari masa ke masa sejak bertumbuhnya Islam sampai masa sekarang.⁴²

Sedangkan Ibnu Kaldun mengemukakan bahwa sejarah merujuk pada peristiwa-peristiwa yang istimewa dan penting di waktu dan ras tertentu. Al-Maqrisi mengungkapkan bahwa sejarah adalah sumber informasi mengenai peristiwa yang pernah terjadi di dunia pada masa lampau. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa sejarah adalah suatu peristiwa penting di masa lalu yang memberikan manfaat tidak hanya sekedar memberikan suatu

⁴¹ Endang Titik Lestari, *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, 10-11.

⁴² Muhammad, *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kilat Praktis Desain Instruksional* (Mataram: Sanabil, 2020), 19-20.

informasi, akan tetapi memberikan andil menginterpretasi atas peristiwa yang telah terjadi dengan melihat pada hukum sebab akibat.⁴³

Kata sejarah memiliki arti ketentuan masa. Secara istilah berarti penjelasan atas peristiwa yang sudah terjadi di masa lalu atau pada masa yang masih ada. Adapun dalam ilmu tarikh yakni pengetahuan yang berguna untuk mengetahui keadaan di masa lalu yang sedang terjadi di kalangan umat. Sedangkan dalam bahasa Inggris sejarah disebut dengan *history* yang artinya pengalaman masa lalu yang terjadi pada manusia. Pengertian berikutnya adalah memberikan pengertian bahwasannya sejarah sebagai catatan yang berhubungan dengan peristiwa masa lalu yang dicantumkan atau diabadikan dalam bentuk laporan tertulis dengan ruang lingkup yang luas. Ilmu sejarah mengupas kejadian di masa lalu, baik kejadian sosial, politik, budaya, ekonomi maupun agama dari suatu bangsa, negara atau dunia.⁴⁴

Kebudayaan didefinisikan sebagai cara hidup, adat istiadat dan kepercayaan umum dari orang-orang tertentu dengan waktu tertentu juga, atau dengan pengertian lain yaitu keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami lingkungan dan pengalamannya yang menjadi pedoman dalam tingkah lakunya. Sedangkan Islam adalah agama terakhir yang dinisbatkan kepada Nabi Muhammad Saw untuk umat manusia di dunia.⁴⁵

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam adalah studi kritis yang mendalam terkait peristiwa atau kejadian yang telah terjadi di dalam kebudayaan Islam, meliputi pertumbuhan dan perkembangannya dari waktu ke waktu, dari zaman ke zaman sampai masa ke masa Islam sekarang.

⁴³ Khoiro Ummatin, *Sejarah Islam dan Budaya Lokal Kearifan dan Akomodasi Islam atas Tradisi Masyarakat* (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 7-8.

⁴⁴ Kharisul Wathoni, *Dinamika Pendidikan Islam di Indonesia* (Ponorogo: STAIN Po Press, 2011), 1-2.

⁴⁵ Muhammad, *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kilat Praktis Desain Instruksional*, 20-21.

b. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Pembelajaran SKI yang sesuai dengan KMA 183 tahun 2019 lebih menekankan terhadap kemampuan dalam mengambil pelajaran tentang ibrah atau hikmah dari kejadian atau peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh berprestasi serta mengaitkannya dengan fenomena sosial, politik, budaya dan ekonomi, IPTEK dan ilmu-ilmu lainnya dengan tujuan agar mampu mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini serta masa yang akan datang.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Uwes, karakteristik pembelajaran SKI di antaranya sebagai berikut:

1) Sejarah berpihak kepada kebenaran yang mutlak

Ketidakbenaran dengan curang atau berbohong dan lain sebagainya memang indah bahkan akan mendapatkan keuntungan secara instan. Karakteristik yang seperti itu harus menjadi fokus guru. Lalu implikasinya dalam pembelajaran adalah hendaknya guru menanamkan nilai-nilai kebenaran kepada siswa dengan segala resiko yang dihadapi, baik pada saat mengerjakan tugas, ujian, termasuk dalam pergaulan siswa dilingkungan sekolah atau lingkungan rumah. Karena itu, pembelajaran SKI sangat penting untuk menanamkan keyakinan akan kebenaran sejak awal sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan siswa.

2) Gerakan sejarah memiliki tujuan yang berarti

Tujuan merupakan manifestasi dari kehadiran dan kepribadian manusia. Tujuan juga merupakan pemandu dari setiap gerak-gerik manusia. Oleh sebab itu dalam pembelajaran, tentunya merumuskan tujuan menjadi pemandu yang terbaik untuk sampai pada tujuan itu sendiri.⁴⁶

⁴⁶*Ibid.*,25-26.

Percaya dengan kebenaran adalah modal dalam menentukan sejarah peradaban manusia dan tujuan hidup sebagai pemandu. Karakteristik ini berdampak pada proses pembelajaran yang berlangsung setiap tahapannya dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

c. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Adapun tujuan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam suatu pembelajaran yakni untuk memberikan pelajaran, ilmu pengetahuan tentang sejarah Islam serta kebudayaan Islam pada siswa agar dapat memberikan konsep yang objektif dan sistematis dalam hal sejarah Islam mampu mengambil nilai-nilai yang tersirat dalam sejarah, menanamkan penghayatan dan adanya keinginan untuk menanamkan di kehidupan sehari-hari berdasarkan pengamatan atas dasar fakta sejarah, memberikan bekal siswa agar kepribadian berdasarkan panutan tokoh-tokoh teladan dengan tujuan terbentuknya kepribadian yang luhur. Guru SKI memiliki tugas dan tanggung jawab yaitu mengelola pembelajaran dengan baik, efektif, dinamis, dan efisien.⁴⁷

5. Pengaruh Media Interaktif Animasi dan Motivasi Terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

Dengan kemajuan teknologi yang hadir berbagai media pembelajaran baru, salah satunya adalah media interaktif animasi. Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini bisa menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan juga dilakukan atau bergerak. Munir mengungkapkan bahwa multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik minat. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa media interaktif animasi mampu menarik minat belajar khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, tinggi rendahnya minat belajar akan berdampak pada tingkah laku

⁴⁷ Dadan Nurulhaq & Titin Supriastuti, *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 9-10.

dan kualitas siswa itu sendiri. Karena minat belajar merupakan kecenderungan hati yang tinggi terhadap suatu ketertarikan pada suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang dalam usaha guna memperoleh perubahan tingkah laku dalam jangka waktu yang lama atau relatif menetap melalui latihan maupun pengalaman.⁴⁸

Minat belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya ialah motivasi belajar. Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku individu agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Dalam motivasi juga terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap serta perilaku pada siswa saat belajar.⁴⁹

Dalam interaksi belajar mengajar perlu adanya motivasi, karena motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan suatu kegiatan belajar. Tanpa adanya motivasi belajar seorang siswa tidak akan mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Minat seseorang akan semakin tinggi apabila disertai motivasi, baik yang bersifat internal maupun eksternal. D.P. Tampubolon menyatakan bahwa minat merupakan perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Siswa yang ingin memperdalam ilmu pengetahuan tentang Sejarah Kebudayaan Islam misalnya, tentu akan terarah minatnya untuk mempelajari atau membaca buku-buku tentang Sejarah Kebudayaan Islam, mendiskusikannya dan lain sebagainya.⁵⁰

⁴⁸ Reski Amelia, "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar IPA Sumber Energi Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpers Bontomanai," (Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makasar, 2022), 3-4.

⁴⁹ Ghulam Handu dan Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12 No. 1 (April, 2011), 83.

⁵⁰ Musliaty, "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah DDI Cilelang Di Kabupaten Baru," (Tesis: STAIN Parepare, 2018), 41.

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Telaah penelitian terdahulu dalam penelitian ilmiah dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat kajian teoritis dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan. Adapun hasil temuan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

Penelitian pertama, adalah penelitian yang dilakukan oleh Farida pada tahun 2014 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDIT Mta Matesih Tahun Ajaran 2013/2014”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA; (2) Mengetahui besar pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas IV SDIT MTA Matesih yaitu kelas IVA sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 28 siswa mendapat perlakuan kelas kontrol dengan menggunakan media interaktif animasi saat pembelajaran dan siswa kelas IVB dengan jumlah 24 sebagai kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa menggunakan media interaktif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDIT MTA Matesih tahun ajaran 2013/2014. Hasil analisis data dengan taraf signifikan 5% diperoleh t-hitung sebesar 2,539 dan t-tabel sebesar 2,009. Dengan $DK = \{ t \mid t < - t\text{-tabel} \}$ dan t-hitung lebih besar.

Persamaan dari penelitian ini terletak pada X_1 nya yaitu media interaktif animasi dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya jika peneliti terdahulu menggunakan 2 variabel, sedangkan peneliti sekarang ini

menggunakan 3 variabel. Perbedaan lainnya jika peneliti terdahulu dilakukan di SDIT MTA Matesih. Sedangkan peneliti sekarang ini dilaksanakan di MTs Miftahul Ulum Kradinan.

Penelitian kedua, adalah penelitian yang dilakukan oleh Wahida Bisri pada tahun 2019 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pemanasan Global Kelas VII SMPN 5 Tinambung Kab. Polman”. Penelitian ini bertujuan untuk “Mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPA pemanasan global terhadap minat belajar siswa di SMP Negeri 5 Tinambung Kabupaten Polewali Mandar”.

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif statistik. Dalam penelitian ini, menggunakan pengambilan sampel dengan *carapurposive sampling* yaitu penunjukkan dalam hal ini ditunjuk langsung sebagai sampel. Adapun sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VII B dan VII C karena kelas tersebut yang dilihat masih sangat kurang minatnya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahida Bisri dapat disimpulkan bahwa telah terjadinya peningkatan minat belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Tinambung dapat dilihat hasil belajar siswa melalui analisis statistik deskriptif sebelum menggunakan media animasi rata-rata nilai siswa 19,57 dan setelah menggunakan media animasi nilai siswa rata-rata 32,76. Diketahui bahwa nilai hasil *posstest posstest* lebih besar dari nilai hasil *pretest*. Berdasarkan hasil hipotesa dengan uji-t menunjukkan nilai 0,05 signifikan level karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% penelitian ini nilai signifikan adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan minat belajar siswa.

Persamaan dari penelitian adalah sama-sama meneliti variabel Y, yaitu minat belajar siswa. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah jika penelitian terdahulu hanya menggunakan 2 variabel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan 3 variabel.

Penelitian ketiga, adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurfainnah pada tahun 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Motivasi Guru Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Kelas XI MAN 1 Lambai Kec. Lambai Kab. Kolaka Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui motivasi guru dalam pembelajaran bahasa Arab peserta didik kelas XI MAN 1 Lambai Kec. Lambai, Kab. Kolaka Utara; (2) Mengetahui minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas XI MAN 1 Lambai Kec. Lambai, Kab. Kolaka Utara; (3) Mengetahui pengaruh positif dan signifikan antara motivasi guru terhadap minat belajar bahasa Arab peserta didik kelas XI MAN 1 Lambai Kec. Lambai, Kab. Kolaka Utara.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan teknik korelasi *pearson product moment* dan regresi linear sederhana. Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel random *sampling* dan menggunakan teknik pengumpulan data dengan observasi, angket dan dokumentasi untuk mendapatkan data variabel X dan variabel Y.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurfainnah dapat disimpulkan bahwa motivasi guru di MAN 1 Lambai berada pada kategori tinggi yaitu 80% yang dibuktikan dengan menganalisis angket 62 responden. Minat belajar bahasa Arab di MAN 1 Lambai berada pada kategori sedang yaitu 78% dari 62 responden. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara motivasi guru terhadap minat belajar bahasa Arab MAN 1 Lambai yang ditunjukkan dengan $F_{hitung}(16,039) > F_{tabel}(4,00)$, dan kontribusi motivasi

guru terhadap minat belajar bahasa Arab sebesar 21, 3% sedangkan 78, 7% dipengaruhi variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Persamaan dari penelitian adalah sama-sama meneliti variabel Y, yaitu minat belajar siswa. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah jika penelitian terdahulu hanya menggunakan 2 variabel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan 3 variabel. Penelitian terdahulu dilaksanakan di MAN 1 Lambai, Kab. Kolaka Utara. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

Penelitian keempat, adalah penelitian yang dilakukan oleh Darmawati Saleh pada tahun 2021 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa UPA”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui gambaran media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa UPA; (2) Mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SD Negeri Minasa UPA.

Penelitian ini dirancang dengan penelitian kuantitatif, dengan jumlah sampel 40 responden dan dijadikan sampel penelitian dengan menggunakan *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar angket.

Dari hasil penelitian membuktikan terjadinya peningkatan minat belajar siswa kelas V di SD Negeri Minasa Upa sebelum menggunakan media interaktif animasi rata-rata skor siswa 27, 37 dan setelah menggunakan media interaktif rata-rata skor siswa 48, 73. Dan berdasarkan hasil uji-t menunjukkan nilai 0,05 signifikan level karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% dalam penelitian ini nilai signifikan adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata

sebelum diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan model media interaktif animasi dengan minat belajar siswa.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel Y, yaitu minat belajar siswa. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Adapun perbedaannya jika penelitian terdahulu menggunakan 2 variabel yaitu media interaktif animasi dan minat belajar, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti ini menggunakan 3 variabel yaitu media interaktif animasi, motivasi dan minat belajar siswa.

Penelitian kelima, adalah penelitian yang dilakukan oleh Afni Aslikhah pada tahun 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MTs Salafiyah Bantarsari Cilacap Tahun Pelajaran 2019/2020”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Salafiyah Bantarsari; (2) Mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Salafiyah Bantarsari; (3) Mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap minat belajar pada siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Salafiyah Bantarsari Cilacap.

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan survey. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 86 responden yang didapat dari stratified random sampling. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan motivasi belajar terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Arab di MTs Salafiyah Bantarsari Cilacap. Besar pengaruh tersebut dilihat dari besar R Square menunjukkan besar pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y yaitu $0,169 = 16,9\%$.

Artinya, besaran pengaruh variabel motivasi belajar terhadap minat belajar siswa adalah 16,9% sedangkan sisanya 83,1% dipengaruhi faktor lain.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel Y, minat belajar siswa. Sama-sama menggunakan jenis pendekatan penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah jika penelitian terdahulu menggunakan 2 variabel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan 3 variabel. Penelitian terdahulu dilaksanakan di MTs Salafiyah Bantarsari Cilacap. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

Penelitian keenam, adalah penelitian yang dilakukan oleh Lia Agustina pada tahun 2021 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas IV A 23 siswa sebagai kelompok kontrol dan IV B berjumlah 23 siswa sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kusioner/angket dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian ditemukan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara dengan menggunakan uji-t, nilai t_{hitung} tersebut dibandingkan dengan nilai t_{tabel} dengan derajat bebas (db) = $n_1 + n_2 - 2 = 23 + 23 - 2 = 44$ dan nilai $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{hitung} sebesar 3,072 dan t_{tabel} sebesar 2,015.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel Y, yaitu minat belajar siswa. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif, dengan menggunakan

sampel populasi. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah jika penelitian terdahulu menggunakan 2 variabel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan 3 variabel. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan pada tingkat sekolah dasar (SD) Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini penelitiannya dilaksanakan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

Penelitian ketujuh, adalah penelitian yang dilakukan oleh Anggi Ajriyan Putra pada tahun 2021 dalam skripisnya yang berjudul “Pengaruh Media Interaksi Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah An-Nizham Kota Jambi”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif; (2) mengetahui bagaimana hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran berupa media animasi interaktif; (3) mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media interaktif animasi.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Dari hasil yang ditemukan pada penelitian ini adalah penggunaan media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis data menggunakan uji-t. Dari hasil uji-t maka diperoleh harga titik “t” pada taraf signifikan 5% dan 1% secara berturut-turut adalah 2,06 dan 2,79. Maka $t_0 \geq t_{tabel}$ atau $2,06 < 10,49 > 2,79$.

Persamaan dari penelitian ini terletak pada variabel X_1 nya yaitu media interaktif animasi dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah pada variabel Y nya adalah hasil belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan variabel Y nya adalah minat belajar. Perbedaan lainnya jika penelitian terdahulu dilakukan pada tahun 2021 di Madrasah Ibtidaiyah An-Nizham Kota Jambi,

sedangkan penelitian ini dilakukan di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian kedelapan, adalah penelitian yang dilakukan oleh Sri Kinanti pada tahun 2022 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MIN 14 Aceh Tengah”. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui bagaimanakah minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi pada mata pelajaran IPS di MIN Aceh Tengah; (2) mengetahui apakah terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPS di MIN Aceh Tengah.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang memperlihatkan minat belajar saat penggunaan media animasi dan media gambar. Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIN 14 Aceh Tengah. Ini diperoleh dari hasil analisis uji t_{hitung} sebesar 0,195 dan hasil t_{tabel} sebesar 2,042 dengan pengambilan keputusan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 dan H_a diterima jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti variabel Y, yaitu minat belajar siswa. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah jika penelitian terdahulu menggunakan 2 variabel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan 3 variabel. Selain itu, penelitian terdahulu dilakukan di MIN 14 Aceh Tengah. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini penelitiannya dilaksanakan pada tingkat Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian kesembilan, adalah penelitian yang dilakukan oleh Reski Amelia pada tahun 2022 dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi

Terhadap Minat Belajar IPA Sumber Energi Siswa Kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar IPA siswa kelas IV UPT SPF SD Inpres Bontomanai.

Penelitian merupakan jenis penelitian kuantitatif deskriptif statistik dengan menggunakan sampel sejumlah 84 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa lembar observasi dan angket. Berdasarkan hasil penelitian membuktikan bahwa terjadinya peningkatan minat belajar siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Berdasarkan hasil hipotesa dengan uji-t menunjukkan nilai 0.05 signifikan level karena sedang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% dalam penelitian ini nilai signifikannya adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak H_1 . H_1 menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media interaktif animasi dengan minat belajar siswa.

Persamaan dari penelitian adalah sama-sama meneliti variabel Y, yaitu minat belajar siswa. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan uji statistik. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah jika penelitian terdahulu hanya menggunakan 2 variabel, sedangkan penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan 3 variabel. Penelitian terdahulu dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Bontomanai. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023. Perbedaan lainnya, jika peneliti terdahulu fokus pada mata pelajaran IPA Sumber Energi. Sedangkan peneliti saat ini fokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Penelitian kesepuluh, adalah penelitian yang dilakukan oleh M. Aldo Try Sakti Bimantara dalam skripsinya pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 24

Seluma". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 24 Seluma. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, dengan pengambilan sampel dengan teknik sampling jenuh, karena populasi dari penelitian ini dijadikan sampel sejumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

Dari hasil penelitian ini ditemukan bahwa terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri Seluma. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* kelas VA memiliki nilai rata-rata 80,75 sedangkan hasil *posttest* kelas VB memiliki nilai 68. Hasil ini dilihat juga dari perhtingan hipotesis menggunakan uji-t terhadap kedua kelompok sebesar, $t_{hitung} = 6,7079$ apabila dikonsultasikan dengan t_{tabel} dengan df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,024 dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,7079 > 2,024$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak.

Persamaan dari penelitian ini terletak pada variabel X_1 nya yaitu media interaktif animasi, sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan sama-sama menggunakan teknik *sampling jenuh*. Adapun perbedaannya dalam penelitian ini adalah pada variabel Y nya. Jika penelitian terdahulu variabel Y nya adalah hasil belajar, sedangkan penelitian yang akan dilakukan variabel Y nya adalah minat belajar.

C. Kerangka Pikir

Uma Sekaran mengemukakan dalam buku penelitian Sugiyono bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.⁵¹ Berdasarkan landasan teori dan telaah penelitian terdahulu di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:

⁵¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019), 95.

1. Jika media interaktif animasi yang digunakan efektif maka minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023 akan tinggi.
2. Jika motivasi belajar tinggi maka minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023 akan tinggi.
3. Jika media interaktif animasi efektif dan motivasi belajar tinggi maka minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023 akan tinggi.
4. Jika media interaktif animasi yang digunakan tidak efektif maka minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023 akan rendah.
5. Jika motivasi belajar rendah maka minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023 akan rendah.
6. Jika media interaktif animasi yang digunakan tidak efektif dan motivasi belajar rendah maka minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023 akan rendah.

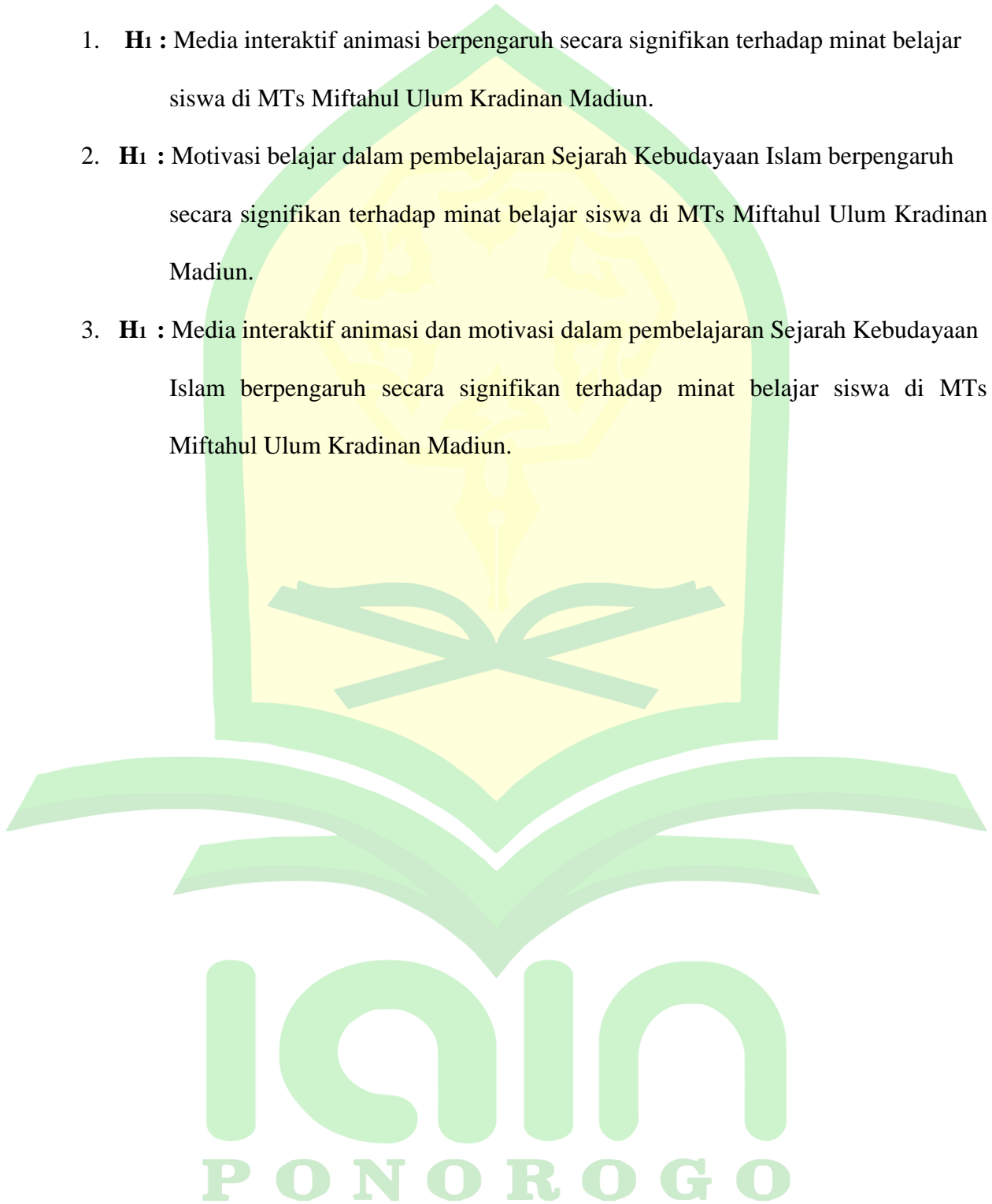
D. Hipotesis Penelitian

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian. Setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan

data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.⁵²

Adapun hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. **H₁** : Media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.
2. **H₁** : Motivasi belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.
3. **H₁** : Media interaktif animasi dan motivasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.



⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: ALFABETA CV, 2016, 62-63).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan penelitian kuantitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang spesifiknya adalah sistematis, terencana, terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Pengertian lain menyebutkan penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran dari data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Sugiyono mengemukakan, pendekatan penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti terhadap populasi dan sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁵³

2. Jenis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif *Ex Post Facto*. Penelitian *Ex Post Facto* adalah penelitian yang dilakukan untuk meneliti peristiwa yang telah terjadi kemudian menurut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menyebabkan timbulnya peristiwa tersebut.⁵⁴ Artinya dalam penelitian dicari apa saja faktor dan variabel yang mungkin

⁵³ Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 17-18.

⁵⁴ P. Ratu Ile Tokan, *Manajemen Penelitian Guru Untuk Pendidikan Bermutu Panduan Penulis Skripsi, Tesis, Disertai, Karya Ilmiah Fury-Dosen, dan Kebijakan Pendidikan* (Jakarta: PT Grasindo, 2016), 5.

dapat mempengaruhi sebuah kejadian yang telah terjadi dan memiliki dampak yang signifikan.⁵⁵

Pada penelitian ini terdapat 3 variabel yang terdiri dari 2 variabel independen dan 1 variabel dependen:

- a) Variabel independen adalah variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel dependen atau variabel terikat (Y). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen adalah Media interaktif animasi (X₁) dan motivasi belajar (X₂).
- b) Variabel dependen atau variabel terikat (Y) adalah variabel yang tergantung atau variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini variabel dependennya adalah minat belajar siswa (Y).

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi pelaksanaan penelitian ini adalah MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun yang beralamatkan di Jl. PP Darussalam Pucang Kradinan Dolopo, Kabupaten Madiun, Provinsi Jawa Timur dengan Kode Pos: 63174.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu sejak tanggal dikeluarkannya surat perizinan penelitian di lembaga sekolah dalam kurun waktu 2 bulan. Waktu 1 bulan digunakan untuk mengumpulkan data dan 1 bulan kemudian untuk mengolah data dengan melakukan penyajian data serta bimbingan. Pengumpulan serta pengolahan data berikut dilakukan peneliti dari bulan Februari sampai bulan Maret tahun 2023.

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), 126-127.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan salah satu hal yang esensial dan perlu mendapat perhatian saksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (area) atau objek penelitiannya.⁵⁶Populasi juga diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti lebih dalam dan kemudian ditarik sebuah kesimpulan.⁵⁷Sedangkan yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun yang berjumlah 54 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena ada keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).⁵⁸Dalam pengambilan sampel ini, peneliti menggunakan teknik *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 100 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh juga sering didefinisikan sebagai sampel yang sudah maksimum, ditambah berapapun tidak akan mengubah

⁵⁶ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), 145.

⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*, 2019, 285.

⁵⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2016, 81.

keterwakilan.⁵⁹Dalam penelitian ini semua populasi yang berjumlah 54 siswa dijadikan sebagai sampel.

D. Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian juga didefinisikan sebagai suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁶⁰Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 variabel yaitu satu variabel dependen (variabel terikat) dengan dua variabel independen (variabel bebas). Adapun variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Interaktif Animasi (X_1)

Media interaktif animasi adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, teks, dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar siswa dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.⁶¹Pada penelitian ini media interaktif animasi yang dimaksud adalah penggunaan media interaktif animasi menurut persepsi siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Motivasi Belajar (X_2)

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang berarti kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi merupakan usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau

⁵⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: ALFABETA, 2013), 126.

⁶⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2016, 38.

⁶¹ Darmawati Saleh, 9-10.

kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang ingin dikehendakinya atau mendapatkan keputusan dengan perbuatannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan segala sesuatu yang mendorong siswa dalam melakukan perubahan tingkah laku menuju lebih baik.⁶² Pada penelitian ini motivasi belajar yang dimaksud adalah motivasi belajar menurut persepsi siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023.

3. Minat Belajar (Y)

DePorter dalam Muhtadi mengemukakan bahwa minat belajar merupakan cara yang konsisten yang dilakukan oleh siswa dalam menangkap stimulus atau informasi, cara mengingat, berpikir, dan menampung informasi yang baru dan sulit. Sedangkan Suparman mendefinisikan minat belajar sebagai kombinasi dari bagaimana seorang menyerap, kemampuan mengatur dan mengolah informasi dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan cara yang cenderung dipilih atau dilakukan seseorang dalam melakukan kegiatan berpikir, menyerap informasi, memproses atau mengolah dan memahami suatu informasi dari pengetahuan, keterampilan atau sikap dalam memproses informasi tersebut melalui belajar atau pengalaman.⁶³ Pada penelitian ini minat belajar yang diukur atau diteliti yaitu minat belajar pada mata Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun tahun ajaran 2022/2023.

⁶² Afni Aslikhah, 12-13.

⁶³ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, 25.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Angket (Kuisisioner / *Questionnaire*)

Angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis terhadap responden untuk dijawabnya. Angket juga merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuisisioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau melalui internet.⁶⁴

Dalam penelitian ini angket yang berupa pernyataan yang digunakan untuk memperoleh data terkait penggunaan media interaktif animasi, motivasi belajar dan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun pelaksanaannya, angket diberikan kepada siswa kemudian siswa mengisi dengan keadaan yang sebenarnya. Siswa diberikan penjelasan mengenai cara pengisian angket tersebut atau cara menjawab angket tersebut dan memberi tahu bahwasannya angket ini tidak termasuk dalam nilai mata pelajaran tertentu. Skala yang digunakan adalah *Skala Likert*.

Dengan *Skala Likert*, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Lalu indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak ukur untuk

⁶⁴*Ibid.*, 142.

menyusun item-item instrumen yang diperoleh berupa pernyataan/pertanyaan yaitu apakah narasi pertanyaan bersifat negatif atau bersifat positif.⁶⁵

Berikut ini pemberian skor untuk setiap jenjang skala *likert* baik untuk pertanyaan positif maupun negatif yang dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1
Skor Skala Likert

Jawaban	Gradasi Positif	Gradasi Negatif
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

b) Dokumentasi

Suharsini Arikunto mengemukakan bahwa metode dokumentasi adalah suatu kegiatan data atau hal-hal yang berhubungan dengan variabel yang berupa catatan, transkrip, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan lain sebagainya. Dapat juga dikatakan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen-dokumen yang dihimpun maupun dipilih yang sesuai dengan tujuan dan fokus masalah.⁶⁶

Metode dokumentasi akan peneliti lakukan untuk menggali/mencari informasi tentang MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dan segala sesuatu yang berkaitan dengan madrasah yang sudah dalam bentuk dokumen, misalnya sejarah berdirinya madrasah, struktur organisasi, keadaan guru dan siswa, sarana prasarana, visi, misi, dan lain sebagainya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti guna mengumpulkan data dengan cara melakukan pengukuran. Cara ini dilakukan untuk

⁶⁵ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1996), 194.

⁶⁶ Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 234.

mendapatkan data yang obyektif yang dibutuhkan untuk menghasilkan kesimpulan penelitian yang obyektif pula. Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Data tentang penggunaan media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.
- b) Data tentang motivasi belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.
- c) Data tentang minat belajar siswa pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun

Untuk pengumpulan data tentang media interaktif animasi (X1) dan Motivasi belajar (X2) menggunakan angket. Sedangkan minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam (Y) juga tetap menggunakan angket. Adapun instrumen pengumpulan data dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2
Instrumen Pengumpulan Data

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	No. Angket		Jumlah Item
			+	-	
Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi dan Motivasi Terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Tahun Ajaran 2022/2023	Variabel (X ₁) Media Interaktif Animasi	Guru dapat menggunakan media interaktif animasi dengan mudah	1, 2, 3		3
		Penggunaan media interaktif animasi mempermudah tugas guru dalam menyampaikan materi	4, 5	6	3
		Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media interaktif animasi	7, 8		2
		Siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan mengomentari materi yang sudah disampaikan	9, 10		2

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	No. Angket		Jumlah Item
			+	-	
		Media interaktif animasi membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran	11	12, 13	3
		Siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan media interaktif animasi	14, 15, 16		3
		Media interaktif animasi membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran	17, 18	19	3
		Media interaktif animasi mampu membangkitkan motivasi siswa	20, 21		2
		Media interaktif animasi mampu membantu siswa untuk berpikir kritis	22	23	2
		Siswa dapat memahami materi yang disampaikan dengan media interaktif animasi	24, 25		2
	Variabel (X ₂) Motivasi Belajar	Siswa tekun dalam mengerjakan tugas (dapat bekerja sama secara terus menerus dalam jangka waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai)	1, 2		2
		Siswa ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa)	3, 4	5	3
		Siswa menunjukkan minat beragama masalah	6, 7, 8		3
		Siswa lebih senang bekerja secara mandiri	9, 10		2
		Siswa cepat bosan dengan tugas yang berulang-ulang sehingga kurang kreatif	11, 12	13	3
		Siswa tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	14, 15, 16		3
		Siswa senang mencari dan memecahkan masalah	17, 18		2
		Siswa mampu menunjukkan pengabdian	19, 20		2

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	No. Angket		Jumlah Item
			+	-	
		dan pengorbanan untuk mencapai tujuan			
		Menyukai situasi atau tugas yang menuntut tanggung jawab pribadi atas hasil-hasilnya dan bukan atas dasar untung-untungan, nasib, atau kebetulan	21	22	2
		Siswa memilih tujuan yang realistis, tetapi menantang dari tujuan yang terlalu mudah dicapai atau terlalu besar resikonya	23, 24	25	3
	Variabel (Y) Minat Belajar	Siswa merasa senang pada materi yang diberikan oleh guru	1, 2		2
		Siswa bersemangat untuk belajar karena guru mengajar dengan menyenangkan	3, 4	5	3
		Pelajaran yang diberikan oleh guru sangat menyenangkan	6, 7, 8		3
		Apabila ada materi yang belum paham siswa akan bertanya	9, 10	11	3
		Siswa senang untuk mengikuti kegiatan belajar di sekolah	12, 13	14	3
		Siswa memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi	15, 16		2
		Siswa berdiskusi dengan teman kelompok tentang materi yang dipelajari	17, 18		2
		Siswa antusias dalam mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas dari guru	19, 20	21	3
		Siswa selalu mengerjakan PR di rumah	22	23	2
		Ketika di rumah siswa sering menanyakan tentang	24, 25		2

Judul Penelitian	Variabel	Indikator	No. Angket		Jumlah Item
			+	-	
		pelajaran yang ada di sekolah			

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas berasal dari *validity* yang memiliki arti sejauh mana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila menghasilkan data yang secara akurat memberikan gambaran mengenai variabel yang diukur seperti dikehendaki oleh tujuan pengukuran tersebut. Akurat dalam hal ini berarti tepat dan cermat sehingga apabila tes menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran maka dikatakan sebagai pengukuran yang memiliki validitas rendah.⁶⁷

Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi Aiken's. Aiken telah menemukan formula Aiken's V untuk menghitung koefisien validitas isi yang didasarkan atas penilaian ahli terhadap keterwakilan item pada *construct* yang diukur.⁶⁸ Dalam buku yang ditulis Saifudin Azwar yang berjudul *Validitas dan Reliabilitas* memaparkan, bahwa Aiken merumuskan formula Aiken untuk menghitung validitas yang didasarkan pada hasil penilaian dari para ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur.⁶⁹ Berikut bentuk rumusnya:

P O N O R O G O

⁶⁷ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019), 8-9.

⁶⁸ Joko Subondo, *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Non Tes* (Klaten: Penerbit Lakeisha, 2019), 16.

⁶⁹ Yusrizal and Rahmati, *Tes Hasil Belajar* (Aceh: Bandar Publishing, 2020), 336.

$$V = \frac{\sum i^n = 1^s}{n(c-1)}$$

Keterangan:

V = indeks validitas isi Aiken (Aiken's V)

s = r-lo (skor yang ditetapkan rater (r) dikurangi skor terendah (lo) dalam kategori yang dipakai)

n = banyaknya penilai (rater)

c = banyaknya rating/kriteria

Kriteria penentuan valid atau tidaknya item adalah dengan membandingkan nilai V-hitung dengan V-tabel nilai V-tabel adalah nilai minimum indeks validitas isi berdasarkan banyaknya validator (*rater*) pada tabel V Aiken. Karena banyaknya *rater* dalam penelitian adalah 7, dan banyaknya skala jawaban (*rating*) yang dibuat dalam lembar validasi adalah 4, maka maksimal indeks validitas isi berdasarkan tabel V Aiken (V_{tabel}) adalah 0,76.

Tabel 3.3
Validitas Isi Instrumen Angket Media Interaktif Animasi

No Item	V_{hitung}	V_{tabel}	Keterangan
1	1,00	0,76	Valid
2	1,00	0,76	Valid
3	0,95	0,76	Valid
4	0,95	0,76	Valid
5	1,00	0,76	Valid
6	0,95	0,76	Valid
7	0,90	0,76	Valid
8	0,95	0,76	Valid
9	0,95	0,76	Valid
10	0,95	0,76	Valid

No Item	V_{hitung}	V_{tabel}	Keterangan
11	1,00	0,76	Valid
12	0,86	0,76	Valid
13	1,00	0,76	Valid
14	0,95	0,76	Valid
15	0,95	0,76	Valid
16	0,90	0,76	Valid
17	1,00	0,76	Valid
18	1,00	0,76	Valid
19	0,95	0,76	Valid
20	1,00	0,76	Valid
21	1,00	0,76	Valid
22	1,00	0,76	Valid
23	0,95	0,76	Valid
24	1,00	0,76	Valid
25	0,95	0,76	Valid

Berdasarkan rekapitulasi di atas, menunjukkan bahwa dari hasil perhitungan validitas isi dengan menggunakan indeks Aiken's V, instrument angket media interaktif animasi memiliki nilai validitas yang bisa dibilang sangat valid. Hal tersebut berdasarkan $V_{hitung} > V_{tabel}$. Selanjutnya adalah hasil validitas isi instrumen angket motivasi belajar yaitu pada tabel 3.4 berikut:

Tabel 3.4
Validitas Isi Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa

No Item	V_{hitung}	V_{tabel}	Keterangan
1	1,00	0,76	Valid
2	0,95	0,76	Valid
3	1,00	0,76	Valid

No Item	V_{hitung}	V_{tabel}	Keterangan
4	0,95	0,76	Valid
5	0,95	0,76	Valid
6	1,00	0,76	Valid
7	0,95	0,76	Valid
8	0,95	0,76	Valid
9	1,00	0,76	Valid
10	0,95	0,76	Valid
11	1,00	0,76	Valid
12	0,95	0,76	Valid
13	1,00	0,76	Valid
14	1,00	0,76	Valid
15	1,00	0,76	Valid
16	1,00	0,76	Valid
17	0,95	0,76	Valid
18	0,90	0,76	Valid
19	1,00	0,76	Valid
20	1,00	0,76	Valid
21	1,00	0,76	Valid
22	1,00	0,76	Valid
23	0,90	0,76	Valid
24	0,95	0,76	Valid
25	0,95	0,76	Valid

Tabel 3.4 di atas, menunjukkan hasil dari perhitungan validitas isi dengan menggunakan indeks Aiken's V yaitu pada instrumen angket motivasi belajar yang memiliki nilai validitas tinggi yang artinya valid. Hal tersebut berdasarkan $V_{hitung} > V_{tabel}$. Namun ada beberapa masukan dari validator ahli terkait instrumen angket motivasi belajar misalnya pada penulisan kalimat awal kata harus menggunakan

huruf capital, susunan kalimat yang lebih efektif, jelas, dan baku. Selanjutnya adalah hasil validitas isi instrumen minat belajar pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5
Validitas Isi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa

No Item	V_{hitung}	V_{tabel}	Keterangan
1	1,00	0,76	Valid
2	1,00	0,76	Valid
3	0,95	0,76	Valid
4	0,95	0,76	Valid
5	0,95	0,76	Valid
6	1,00	0,76	Valid
7	1,00	0,76	Valid
8	1,00	0,76	Valid
9	0,90	0,76	Valid
10	1,00	0,76	Valid
11	1,00	0,76	Valid
12	0,90	0,76	Valid
13	1,00	0,76	Valid
14	1,00	0,76	Valid
15	0,95	0,76	Valid
16	1,00	0,76	Valid
17	1,00	0,76	Valid
18	1,00	0,76	Valid
19	1,00	0,76	Valid
20	1,00	0,76	Valid
21	1,00	0,76	Valid
22	1,00	0,76	Valid
23	0,90	0,76	Valid
24	1,00	0,76	Valid

No Item	V_{hitung}	V_{tabel}	Keterangan
25	0,90	0,76	Valid

Tabel 3.5 di atas, menunjukkan hasil dari perhitungan validitas isi dengan menggunakan indeks Aiken's V yaitu pada instrumen angket minat belajar yang memiliki nilai validitas tinggi yang artinya sangat valid. Hal tersebut berdasarkan berdasarkan $V_{hitung} > V_{tabel}$. Namun terdapat beberapa masukan dari validator ahli terkait instrumen angket minat belajar yang mengarah pada susunan kalimat lebih efektif dan lugas.

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas alat penilaian adalah ketepatan atau keajegan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya.⁷⁰ Untuk menguji reliabilitas instrument dalam penelitian ini, rumus yang akan digunakan adalah rumus *Alpha Cronbach*, yaitu⁷¹

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Sedangkan rumus untuk varians, yaitu:

$$\sigma_t^2 = \frac{\sum x^2}{N} - \frac{\sum x}{N}^2$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrument

k : banyaknya butir soal

⁷⁰ Tukiran Taniredja dan Hidayati Mustafidah, *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)* (Bandung: Alfabeta, 2012), 43.

⁷¹ Sambas Ali Muhidin dan Maman Abdurahman, *Analisis Korelasi, Regresi, Dan Jalur Dalam Penelitian (Dilengkapi Aplikasi Program SPSS)* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2007), 37-38.

$\sum \sigma_i^2$:jumlah varians butir soal

σ^2 : varians total

N : jumlah responden.

Jika nilai $r_{11} > r_{tabel}$, maka instrumen penelitian dinyatakan reliabel.⁷²

Adapun hasil uji perhitungan dari uji reliabilitas instrumen media interaktif animasi dan motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat dilihat pada tabel 3.6 dan 3.7 di bawah ini:

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Media Interaktif Animasi
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	25

Tabel 3.7
Hasil Uji Reliabilitas Motivasi Belajar
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.793	25

Berdasarkan hasil output aplikasi SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai-nilai *Cronbach's Alpha* pada instrumen media interaktif animasi sebesar 0,858 dan nilai *Cronbach's Alpha* pada instrumen motivasi belajar sebesar 0,793. Dengan demikian $r_{11} > 0,6$ sehingga instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel.

⁷²*Ibid*, 41.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya mengolah data menjadi informasi, sehingga karakteristik dari data tersebut dapat dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah-masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian. Dengan demikian, teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data dengan tujuan mengolah data tersebut menjadi informasi sehingga sifat datanya mudah dipahami serta dapat juga untuk menjawab masalah yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, baik berkaitan dengan deskripsi data maupun membuat induksi atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi berdasarkan data yang didapat dari sampel.⁷³ Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam sebuah penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal.⁷⁴

Tujuan dari uji normalitas yaitu mengetahui apakah distribusi sebuah data mengikuti atau mendekati distribusi normal. Data yang baik adalah data yang mempunyai pola seperti distribusi normal yakni distribusi data tidak menceng ke kanan atau ke kiri.⁷⁵

Untuk mengetahui kesalahan dalam penyebaran data yang tidak 100% normal (tidak normal sempurna) maka dalam analisis hasil penelitian ini menggunakan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dengan rumus sebagai berikut:

⁷³ Andhita Dessy Wulansari, *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS* (Ponorogo: STAIN Po PRESS, 2012), 93-94.

⁷⁴ Jubilee Enterprise, *Lancar Menggunakan SPSS Untuk Pemula* (Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2018), 49.

⁷⁵ Singgih Santoso, *Statistika Edisi Revisi* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2015), 204-205.

1) Hipotesis

H_0 : Data berdistribusi normal

H_1 : Data tidak berdistribusi normal

2) Statistik Uji

$$D_{\max} = \left\{ \frac{f_i}{n} - \left[\frac{f_{ki}}{n} - (p \leq z) \right] \right\}$$

Keterangan:

n : jumlah data

f_i : frekuensi

f_{ki} : frekuensi kumulatif

z : $\frac{x-\mu}{\sigma}$

D_{tabel} : $D_{\alpha(n)}$

3) Keputusan

H_0 ditolak apabila $D_{\max} \geq D_{\text{tabel}}$ data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan uji kelinieran garis regresi. Digunakan pada analisis regresi linier berganda. Uji linieritas dilakukan dengan cara mencari model garis regresi dari variabel independen X terhadap variabel dependen Y. Berdasarkan model garis regresinya maka dapat diuji linieritas garis regresinya.

Proses perhtingan pada penelitian ini menggunakan SPSS25. Adapun langkah-langkah uji linieritas sebagai berikut:⁷⁶

1) Hipotesis

H_0 : Garis regresi linier

H_1 : Garis regresi non linier

2) Statistik Uji (SPSS)

⁷⁶ Andhita Dessy Wulansari, *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2018), 55.

P -value = nilai Sig. Pada *Deviation from Linearity*

a = tingkat signifikansi yang dipilih 0,05 atau 0,01

3) Keputusan

H_0 ditolak apabila P -value $\leq a$, maka garis regresi tidak linier.

c. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan variansi dalam suatu penelitian ke penelitian lain. Model regresi yang baik adalah homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Cara yang digunakan untuk mendeteksi dengan cara uji *glejser* dengan bantuan SPSS25. Dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

1) Hipotesis

H_0 : Tidak terjadi heteroskedastisitas

H_1 : Terjadi heteroskedastisitas

2) Statistik Uji

P -Value = ditunjukkan oleh nilai Signifikansi

a = nilai signifikansi 0,05

3) Keputusan

H_0 ditolak apabila Sig. $\leq a$

Berarti terjadi heteroskedastisitas

d. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas merupakan uji yang digunakan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas (variabel independen). Model uji regresi yang baik selayaknya tidak terjadi multikolinieritas. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya multikolinieritas peneliti

menggunakan dengan melihat VIF, jika $VIF < 10$ maka tingkat kolinieritas dapat ditoleransi.⁷⁷

e. Uji Autokorelasi

Autokorelasi adalah salah satu asumsi dari model regresi linier klasik. Autokorelasi dapat didefinisikan sebagai korelasi antara anggota serangkaian observasi yang diurutkan menurut waktu (seperti data runtutan waktu atau *time series*) atau ruang (seperti data lalu lintas sektoral atau *cross section*).⁷⁸

1) Hipotesis

H_0 : Tidak terjadi autokorelasi

H_1 : Terjadi autokorelasi

2) Statistik Uji

d = Ditunjukkan oleh nilai *Durbin Watson*

d_u = Nilai batas atas / *upper Durbin Watson table* (lihat pada tabel

Durbin Watson dengan $\alpha = 0,05$ atau $0,01$; k = banyaknya variabel bebas; n = jumlah responden)

3) Keputusan

Jika nilai $d \geq d_u$, maka H_0 diterima⁷⁹

1. Uji Hipotesis

a. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana

Model regresi linier sederhana adalah model probabilistik yang menyatakan hubungan linier antara dua variabel di mana salah satu variabel dianggap memengaruhi dinamakan variabel independen dan variabel yang dipengaruhi dinamakan variabel dependen.⁸⁰ Teknik analisis ini untuk menjawab

⁷⁷ Toni Wijaya, *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS* (Yogyakarta: Universitas Atma Jaya, 2013), 119.

⁷⁸ Edi Irawan, *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan* (Yogyakarta: Aura Pustaka, 2014), 318.

⁷⁹ Edi Irawan, 318.

⁸⁰ Suyono, *Analisis Regresi Untuk Penelitian* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 5.

rumusan masalah nomor 1 dan 2. Persamaan regresi linier sederhana dirumuskan sebagai berikut:⁸¹

$$\hat{y} = b_0 + b_1 x_i$$

1) Mencari nilai b_0 dan b_1

$$b_1 = \frac{\sum xy - n\bar{x}\bar{y}}{\sum x_1^2 - n\bar{x}^2}$$

$$b_0 = \bar{y} - b_1\bar{x}$$

Dimana:

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

$$\bar{y} = \frac{\sum y}{n}$$

2) Menghitung nilai dalam tabel ANOVA (*Analysis of Variance*) untuk mengetahui variabel X terdapat pengaruh terhadap variabel Y, sebagai berikut:

Tabel 3.8
ANOVA (*Analysis of Variance*)

<i>Variation</i>	<i>Df</i>	<i>Sum of Squares (SS)</i>	<i>Mean Square (MS)</i>
Regresi	1	SS Regresi (SSR) $b_0 \sum y + b_1 \sum xy$ $-\frac{(\sum y)^2}{n}$	MS Regression (MSR) $MSR = \frac{SSR}{df} = SSR/df$
Error	n-2	SS Error (SSE) $\sum y^2$ $-(b_0 \sum y + b_1 \sum xy)$	MS Error (MSE) $MSE = \frac{SSE}{df} = SSE/df$
Total	n-1	SS Total (SST) $\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$	

Daerah penolakan:

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$$

⁸¹Suyono, 5.

H_0 ditolak apabila $F_{hitung} \geq F_{\alpha(1; n-2)}$

- 3) Menghitung koefisien determinasi (R^2) untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dengan rumus:⁸²

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

b. Uji Regresi Linier Berganda

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data regresi linier ganda untuk menjawab rumusan masalah nomor 3. Analisis regresi linier ganda merupakan model regresi dengan 1 variabel dependen kontinu beserta k (dua atau lebih) variabel independen kontinu/kategorik.⁸³ Persamaan regresi linier ganda untuk yang dua variabel bebas dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{y} = b_0 + b_1x_1 + b_2x_2$$

- 1) Mencari nilai b_0 , b_1 , dan b_2

$$b_1 = \frac{(\sum X_2^2)(\sum X_1Y) - (\sum X_2Y)(\sum X_1X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1X_2)^2}$$

$$b_2 = \frac{(\sum X_1^2)(\sum X_2Y) - (\sum X_1Y)(\sum X_1X_2)}{(\sum X_1^2)(\sum X_2^2) - (\sum X_1X_2)^2}$$

$$b_0 = \frac{\sum y - b_1 \sum x_1 - b_2 \sum x_2}{n}$$

Dimana:

$$\sum X_1^2 = \sum x_1^2 - \frac{(\sum x_1)^2}{n}$$

$$\sum X_2^2 = \sum x_2^2 - \frac{(\sum x_2)^2}{n}$$

$$\sum X_1X_2 = \sum x_1x_2 - \frac{\sum x_1 \sum x_2}{n}$$

$$\sum X_2Y = \sum x_2y - \frac{\sum x_2 \sum y}{n}$$

$$\sum Y^2 = \sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$$

- 2) Menghitung nilai dalam tabel ANOVA (*Analysis of Variance*) untuk menguji pengaruh dua variabel bebas terhadap variabel terikat, sebagai berikut:

⁸²Suyono, 7.

⁸³ Johan Harlan, *Analisis Regresi Linier* (Depok: Gunadarma, 2018), 13.

Tabel 3.9
ANOVA (Analysis of Variance)

Variation	Df	Sum of Squares (SS)	Mean Square (MS)
Regresi	2	SS Regresi (SSR) $b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y - \frac{(\sum y)^2}{n}$	MS Regression (MSR) $MSR = \frac{SSR}{df} = SSR/df$
Error	n-3	SS Error (SSE) $\sum y^2 - (b_0 \sum y + b_1 \sum x_1 y + b_2 \sum x_2 y)$	MS Error (MSE) $MSE = \frac{SSE}{df} = SSE/df$
Total	n-1	SS Total (SST) $\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{n}$ atau SST = SSR + SSE	

Daerah penolakan:

$$F_{hitung} = \frac{MSR}{MSE}$$

H_0 ditolak apabila $F_{hitung} \geq F_{\alpha(1; n-2)}$

3) Menghitung koefisien determinasi (R^2)

$$R^2 = \frac{SSR}{SST}$$

Keterangan:

- Y : variabel terikat
- X : variabel bebas
- N : jumlah sampel
- x : data ke-i variabel x ($i= 1,2,\dots,n$)
- y : data ke-i variabel y ($i= 1,2,\dots,n$)
- b0 : nilai konstanta (nilai \bar{y} jika $x=0$)
- b1, b2 : nilai arah koefisien regresi
- \bar{x} : rata-rata/mean variabel x
- \bar{y} : rata-rata/mean variabel y
- R^2 : koefisien determinasi
- SSR : Sum of Square Regression
- SSE : Sum of Square Error
- SST : Sum of Square Total
- MSR : Mean Square Regression
- MSE : Mean Square Error⁸⁴

⁸⁴ Johan Harlan, 13.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Data tentang Media Interaktif Animasi Siswa MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun

Deskripsi pada data ini bertujuan guna memberikan gambaran data tentang media interaktif animasi terhadap siswa, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk memperoleh data khususnya tentang media interaktif animasi, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 54 siswa. Adapun hasil skor media interaktif animasi terhadap siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan Madiun dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1
Skor Jawaban Angket Media Interaktif Animasi
MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun

No.	Skor Media Interaktif Animasi	Frekuensi	Prosentase
1	32	1	2%
2	48	1	2%
3	55	1	2%
4	64	2	4%
5	65	1	2%
6	69	2	4%
7	70	2	4%
8	71	2	4%
9	72	3	6%
10	73	4	7%
11	74	9	17%

No.	Skor Media Interaktif Animasi	Frekuensi	Prosentase
12	75	1	2%
13	76	4	7%
14	77	4	7%
15	78	1	2%
16	79	2	4%
17	80	2	4%
18	81	2	4%
19	83	1	2%
20	86	4	7%
21	87	2	4%
22	88	2	4%
23	90	1	2%
	Total	54	100%

Dari tabel 4.1, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel media interaktif animasi tertinggi adalah 90 dengan frekuensi 1 orang. Dari data di atas, media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: efektif, cukup efektif, dan kurang efektif. Untuk menentukan tingkatan tinggi, sedang dan rendah, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

IAIN
PONOROGO

Tabel 4.2
Deskripsi Statistik Media Interaktif Animasi
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Media Interaktif Animasi	54	32	90	74.70	9.813
Valid N (listwise)	54				

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, maka dapat diketahui $Mx = 74,70$ dan $SDx = 9,813$. Untuk mengetahui tingkatan media interaktif animasi siswa tergolong efektif, cukup efektif, dan kurang efektif dibuat pengelompokan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari $Mx + 1.SDx$ adalah kategori efektif.
- b. Skor kurang dari $Mx - 1.SDx$ adalah termasuk kategori kurang efektif.
- c. Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai dengan $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk kategori cukup efektif.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} Mx + 1.SDx &= 74,70 + 1 . 9,813 \\ &= 74,70 + 9,813 \\ &= 84,513 \text{ (dibulatkan menjadi 85)} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} Mx - 1.SDx &= 74,70 - 1 . 9,813 \\ &= 74,70 - 9,813 \\ &= 64,887 \text{ (dibulatkan menjadi 65)} \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 85 dikategorikan efektif, sedangkan skor 65 sampai dengan 85 dikategorikan tingkat media interaktif animasi cukup efektif, dan skor kurang dari 65 dikategorikan tingkat media interaktif animasi kurang efektif. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Prosentase dan Kategori Media Interaktif Animasi

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	Lebih dari 85	9	17%	Efektif
2	65 sampai dengan 85	40	74%	Cukup Efektif
3	Kurang dari 65	5	9%	Kurang Efektif
	Jumlah	54	100%	-

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa yang menyatakan media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dalam kategori efektif dengan frekuensi sebanyak 9 responden (17%), dalam kategori cukup efektif dengan frekuensi sebanyak 40 responden (74%), dan dalam kategori kurang efektif dengan frekuensi sebanyak 5 responden (9%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dalam kategori cukup efektif dengan prosentase 74%.

2. Deskripsi Data tentang Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, peneliti menggunakan angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 54 siswa pada MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun. Adapun hasil skor hasil motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Skor Jawaban Angket Motivasi Belajar

No.	Skor Media Interaktif Animasi	Frekuensi	Prosentase
1	33	1	2%
2	53	1	2%

No.	Skor Media Interaktif Animasi	Frekuensi	Prosentase
3	55	1	2%
4	57	1	2%
5	61	1	2%
6	62	1	2%
7	64	3	6%
8	65	2	4%
9	66	2	4%
10	67	3	6%
11	68	1	2%
12	69	4	7%
13	70	2	4%
14	71	2	4%
15	72	4	7%
16	73	2	4%
17	74	1	2%
18	75	1	2%
19	76	11	20%
20	77	1	2%
21	78	2	4%
22	80	2	4%
23	81	1	2%
24	82	1	2%
25	83	2	4%
26	86	1	2%
	Total	54	100%

Dari tabel 4.4, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tertinggi adalah 86 dengan frekuensi 1 orang dan skor terendah adalah 33 dengan frekuensi 1 orang. Dari data di atas, motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Untuk menentukan tingkatan tinggi, sedang, ataupun rendah, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5
Deskripsi Statistik Motivasi Belajar
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Motivasi Belajar	54	33	86	70.91	8.781
Valid N (listwise)	54				

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, maka dapat diketahui $M_x = 70,91$ dan $SD_x = 8,781$. Untuk mengetahui tingkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori tinggi.
- b. Skor kurang dari $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori rendah.
- c. Skor antara $M_x - 1.SD_x$ sampai dengan $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk sedang.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{a. } M_x + 1.SD_x &= 70,91 + 1. 8,781 \\
 &= 70,91 + 8,781 \\
 &= 79, 691 \text{ (dibulatkan menjadi 80)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{b. } M_x - 1.SD_x &= 70,91 - 1. 8,781 \\
 &= 70,91 - 8,781
 \end{aligned}$$

= 62, 129 (dibulatkan menjadi 62)

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 80 dikategorikan tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tinggi, sedangkan skor 62 sampai dengan 80 dikategorikan tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sedang, dan skor kurang dari 62 dikategorikan tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam rendah. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6
Prosentase dan Kategori Motivasi Belajar

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	Lebih dari 80	5	9%	Tinggi
2	62 sampai dengan 80	44	81%	Sedang
3	Kurang dari 62	5	9%	Rendah
	Jumlah	54	100%	-

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa yang menyatakan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 5 responden (9%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 44 responden (81%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 5 responden (9%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan, dalam kategori sedang dengan prosentase 81%.

3. Deskripsi Data tentang Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun

Deskripsi data ini bertujuan untuk memberikan gambaran data tentang minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan,

Madiun. Untuk mendapatkan data mengenai minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, peneliti angket yang didistribusikan kepada responden yang berjumlah 54 siswa pada MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun. Adapun hasil skor minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7
Skor Jawaban Angket Minat Belajar Siswa
dalam Pembelajaran SKI

No.	Skor Media Interaktif Animasi	Frekuensi	Prosentase
1	56	1	2%
2	58	1	2%
3	59	1	2%
4	60	1	2%
5	61	1	2%
6	62	1	2%
7	63	2	4%
8	64	3	6%
9	65	5	9%
10	66	2	4%
11	67	5	9%
12	68	5	9%
13	69	2	4%
14	72	1	2%
15	73	3	6%
16	74	3	6%
17	75	8	15%
18	76	1	2%

No.	Skor Media Interaktif Animasi	Frekuensi	Prosentase
19	77	3	6%
20	78	1	2%
21	79	2	4%
22	81	1	2%
23	86	1	2%
	Total	54	100%

Dari tabel 4.7, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa perolehan skor variabel minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam tertinggi adalah 86 dengan frekuensi 1 orang dan skor terendah adalah 56 dengan frekuensi 1 orang. Dari data di atas, minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu: tinggi, sedang, dan rendah. Untuk menentukan tingkatan tinggi, sedang, ataupun rendah, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dengan mencari mean dan standar deviasi, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8
Deskripsi Statistik Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam
Descriptive Statistic

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Minat Belajar	54	56	86	69.76	6.440
Valid N (listwise)	54				

Berdasarkan hasil output SPSS di atas, maka dapat diketahui $M_x = 69,76$ dan $SD_x = 6,440$. Untuk mengetahui tingkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tergolong tinggi, sedang, ataupun rendah, dibuat pengelompokkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- a. Skor lebih dari $M_x + 1.SD_x$ adalah termasuk kategori tinggi.
- b. Skor kurang dari $M_x - 1.SD_x$ adalah termasuk kategori rendah.

c. Skor antara $Mx - 1.SDx$ sampai dengan $Mx + 1.SDx$ adalah termasuk sedang.

Adapun perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{a. } Mx + 1.SDx &= 69,76 + 1. 6,440 \\ &= 69,76 + 6,440 \\ &= 76, 2 \text{ (dibulatkan menjadi 76)} \\ \text{b. } Mx - 1.SDx &= 69,76 - 1. 6,440 \\ &= 69,76 - 6,440 \\ &= 63,32 \text{ (dibulatkan menjadi 63)} \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa skor lebih dari 76 dikategorikan tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tinggi, sedangkan skor 63 sampai dengan 76 dikategorikan tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sedang, dan skor kurang dari 63 dikategorikan tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam rendah. Untuk mengetahui lebih jelas mengenai kategori minat belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9
Prosentase dan Kategori Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam

No	Skor	Frekuensi	Prosentase	Kategori
1	Lebih dari 76	8	15%	Tinggi
2	63 sampai dengan 76	40	74%	Sedang
3	Kurang dari 63	6	11%	Rendah
	Jumlah	54	100%	-

Berdasarkan kategori di atas, maka dapat diketahui bahwa yang menyatakan minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 8 responden (15%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 40 responden (74%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 6 responden (11%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan dalam kategori sedang dengan prosentase 74%.

B. Statistik Inferensial (Pengujian Hipotesis)

1. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Linieritas

Tujuan dari pengujian linieritas dalam penelitian ini adalah untuk menentukan apakah terdapat hubungan linier antara dua variabel atau tidak. Hubungan antara dua variabel dikatakan linier apabila nilai signifikansi pada *Deviation from Linearity* $< 0,05$.⁸⁵ Untuk lebih jelasnya hasil dari uji linieritas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat dilihat pada tabel 4.10 dan tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Linieritas Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar
Sejarah Kebudayaan Islam
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Minat Belajar * Media Interaktif Animasi	Between Groups	(Combined)	1219.315	22	55.423	1.756	.074
		Linearity	67.784	1	67.784	2.147	.153
		Deviation from Linearity	1151.531	21	54.835	1.737	.079
	Within Groups		978.556	31	31.566		
	Total		2197.870	53			

Hipotesis:

H₀ : Terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa.

H₁ : Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa.

⁸⁵ Andhita, *Aplikasi Statistika*, 55.

Statistik Uji:

$$\alpha = 0,05$$

$$P\text{-value}(\text{Sig.}) = 0,079$$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,079. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai signifikansi (0,079) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

Tabel 4.11

Hasil Uji Linieritas Motivasi Belajar Siswa Terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam
ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	
Minat Belajar * Motivasi Belajar	Between Groups	(Combined)	1365.045	25	54.602	1.836	.060
		Linearity	48.196	1	48.196	1.620	.214
		Deviation from Linearity	1316.849	24	54.869	1.845	.060
	Within Groups		832.826	28	29.744		
	Total		2197.870	53			

Hipotesis:

H₀ : Terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa.

H₁ : Tidak terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada siswa.

Statistik Uji:

$$\alpha = 0,05$$

$$P\text{-value (Sig.)} = 0,060$$

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Deviation from Linearity* sebesar 0,060. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai signifikansi (0,060) > α (0,05), sehingga gagal tolak H_0 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.

b. Uji Normalitas Residual

Tujuan dari pengujian normalitas dalam penelitian ini adalah untuk menentukan apakah data yang diperoleh dari variabel yang diteliti memiliki distribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 untuk melakukan pengujian normalitas. Untuk lebih jelasnya hasil dari uji normalitas dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*
Teste of Normality
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		54
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.11651337
Most Extreme Differences	Absolute	.064
	Positive	.063
	Negative	-.064
Test Statistic		.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

-
- a. Test distribution is Normal.
 - b. Calculated from data.
 - c. Lilliefors Significance Correction.
 - d. This is a lower bound of the true significance.

Hipotesis:

H₀ : Residual berdistribusi normal

H₁ : Residual tidak berdistribusi normal

Statistik Uji:

α = 0,05

P-value = 0,200

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 21.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *Unstandardized Residual* pada uji *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai signifikansi *P-value* (0,200) > α (0,05), sehingga gagal tolak H₀ yang artinya residual kedua variabel berdistribusi normal.

c. Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dari penelitian heteroskedastisitas dalam penelitian ini adalah untuk memeriksa apakah terdapat ketidaksamaan dalam varians dan residual pada pengamatan yang berbeda dalam model regresi. Model regresi dianggap tidak mengalami heteroskedastisitas jika nilai *P-value*-nya lebih besar dari pada α (0,05). Metode pengujian heteroskedastisitas *Uji Glejser* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih jelasnya hasil dari uji heteroskedastisitas dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut:

P O N O R O G O

Tabel 4.13
Hasil Uji Heteroskedastisitas
ANOVA (Abs_Res versus X₁, X₂)
ANOVA

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	43.792	2	21.896	1.978	.149 ^b
	Residual	564.436	51	11.067		
	Total	608.228	53			

a. Dependent Variable: RES2

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Interaktif Animasi

Hipotesis:

H₀ : Tidak terjadi heteroskedastisitas

H₁ : Terjadi heteroskedastisitas

Statistik Uji:

α = 0,05

P-value (Sig.) = 0,149

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *P-value*-nya (Sig.) sebesar 0,149. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai *P-value* (0,149) > α (0,05), sehingga gagal tolak H₀ yang artinya kedua variabel independen tersebut tidak terjadi heteroskedastisitas.

d. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya keterkaitan yang tinggi antara variabel-variabel bebas yang ada dalam suatu model regresi linier berganda. Dalam hal ini peneliti menggunakan *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagai uji multikolinieritas. Variabel bebas dalam model regresi linier berganda dikatakan tidak terjadi multikolinieritas apabila nilai VIF-nya lebih kecil dari 10. Uji multikolinieritas dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih

jelasnya hasil dari uji multikolinieritas dengan bantuan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut:

Tabel 4.14
Hasil Uji Multikolinieritas
Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	60.136	7.666		7.845	.000		
Media Interaktif Animasi	.091	.123	.139	.743	.461	.542	1.846
Motivasi Belajar	.040	.137	.054	.288	.775	.542	1.846

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, jika dilihat dari nilai VIF-nya(1,846) semua nilainya lebih kecil dari 10. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai VIF (1,846) < 10 yang artinya variabel bebas yang ada dalam model regresi linier berganda tidak terjadi multikolinieritas.

e. Uji Autokorelasi

Uji autokorelasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Durbin-Watson* (DW). Dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 uji autokorelasi dengan uji *Durbin-Watson* (DW) dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15
Hasil Uji Autokorelasi
Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.180 ^a	.032	-.006	6.457	2.123

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Interaktif Animasi

b. Dependent Variable: Minat Belajar

Hipotesis:

H₀ :Tidak terjadi autokorelasi

H₁ :Terjadi Autokorelasi

Statistik Uji:

d : 2,123

d_u : 1,6383 ($\alpha = 0,05$; $k = 2$; $n = 54$)

Keputusan:

Berdasarkan hasil output SPSS versi 25.0 di atas, maka dapat diketahui nilai *Durbin-Watson* sebesar 2,123. Kemudian nilai tersebut akan dibandingkan dengan nilai tabel DW dengan signifikansi 5%, jumlah sampel (N) sebesar 54 dan jumlah variabel independen (K) = 2 (cari pada tabel DW), sehingga diperoleh nilai *d_u* sebesar 1,6383. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa nilai DW ($2,123 > d_u (1,6383)$), sehingga gagal tolak *H₀* yang artinya tidak terjadi autokorelasi.

2. Uji Hipotesis

a. Analisis Data tentang Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun

Untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka peneliti menggunakan teknik penghitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier sederhana ini adalah mencari persamaan regresi linier sederhana, kemudian

melakukan uji hipotesis, dan data yang terakhir adalah menghitung besarnya R Square (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier sederhana, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.16 tabel *coeffisien*) dibawah ini:

Tabel 4.16
Tabel *Coefficients* Media Interaktif Animasi
Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII
***Coefficients*^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	46.614	6.409		7.273	.000
	Media Interaktif Animasi	.283	.125	.299	2.256	.028

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 46,614. Sedangkan nilai media interaktif animasi (b_1) sebesar 0,283. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1$$

$$Y = 46,614 + 0,283X_1$$

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (Minat belajar SKI Siswa Kelas VIII) akan meningkat jika X_1 (media interaktif animasi) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel media interaktif animasi terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun. Maka peneliti melakukan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.17 (tabel Anova) di bawah ini:

Tabel 4.17
Tabel Anova Media Interaktif Animasi
Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII
ANOVA (Y Versus X₁)
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	203.022	1	203.022	5.091	.028 ^b
	Residual	2073.812	52	39.881		
	Total	2276.833	53			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Media Interaktif Animasi

Hipotesis:

H₀ : Media interaktif animasi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.

H₁ : Media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.

Statistik Uji:

α = 0,05

P-value (Sig.) = 0,028

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig-nya (*P-value*) sebesar 0,028. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa *P-value* (0,028) < α (0,05) maka tolak H₀, yang artinya media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di

MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat diperoleh tabel 4.18 (tabel *model summary*) sebagai berikut:

Tabel 4.18
Tabel Model Summary Media Interaktif Animasi terhadap
Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.299 ^a	.089	.072	6.315

a. Predictors: (Constant), Media Interaktif Animasi

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai *R Square* (R^2) yang tergolong rendah, yaitu sebesar 0,089. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel media interaktif animasi berpengaruh sebesar 8,9% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII. Sedangkan sisanya sebesar 91,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk model (selain faktor media interaktif animasi).

b. Analisis Data tentang Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun

Untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka peneliti menggunakan teknik penghitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier sederhana ini adalah mencari persamaan regresi linier sederhana, kemudian melakukan uji hipotesis, dan data yang terakhir adalah menghitung besarnya *R*

Square (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier sederhana, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel *coeffisien*) di bawah ini:

Tabel 4.19
Tabel *Coefficients* Motivasi Belajar
Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII
***Coefficients*^a**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54.651	6.002		9.105	.000
	Motivasi Belajar	.226	.089	.332	2.542	.014

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 54,651. Sedangkan nilai motivasi belajar (b_1) sebesar 0,226. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1 X_2$$

$$Y = 54,651 + 0,226 X_2$$

Berdasarkan persamaan regresi linier sederhana di atas, maka dapat diketahui bahwa Y (Minat belajar SKI Siswa Kelas VIII) akan meningkat jika X_2 (motivasi belajar) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan variabel motivasi belajar terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka peneliti melakukan uji regresi sederhana dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel Anova di bawah ini:

Tabel 4.20
Tabel Anova Motivasi Belajar
Terhadap Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII
ANOVA (Y Versus X₂)
ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	242.905	1	242.905	6.461	.014 ^b
	Residual	1954.965	52	37.595		
	Total	2197.870	53			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Hipotesis:

H₀ : Motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

H₁ : Motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar SKI siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

Statistik Uji:

α = 0,05

P-value (Sig.) = 0,014

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig-nya (*P-value*) sebesar 0,014. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa *P-value* (0,014) < α (0,05) maka tolak H₀, yang artinya motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka dengan penghitungan menggunakan

bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat diperoleh tabel *model summary* sebagai berikut:

Tabel 4.21
Tabel *Model Summary* Motivasi Belajar terhadap
Minat Belajar SKI Siswa Kelas VIII
Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.332 ^a	.111	.093	6.132

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai *R Square* (R^2) yang tergolong tinggi, yaitu sebesar 0,111. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel motivasi belajar berpengaruh sebesar 11,1% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII. Sedangkan sisanya sebesar 88,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor motivasi belajar).

c. Analisis Data tentang Pengaruh Media Interaktif Animasi dan Motivasi terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs

Miftahul Ulum Kradinan Madiun

Untuk menganalisis data tentang ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara media interaktif animasi dan motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka peneliti menggunakan teknik perhitungan regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam analisis regresi linier berganda, kemudian melakukan uji hipotesis, dan yang terakhir adalah menghitung besarnya *R Square* (R^2). Untuk mencari persamaan regresi linier

berganda, peneliti menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel *coefficients* di bawah ini:

Tabel 4.22
Tabel *Coefficients* Media Interaktif Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	65.676	9.227		7.118	.000
	Media Interaktif Animasi	.278	.164	.246	2.085	.028
	Motivasi Belajar	.360	.119	.406	3.024	.004

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Berdasarkan tabel *coefficients* di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai constanta (b_0) pada tabel B sebesar 65,676. Sedangkan nilai media interaktif animasi (b_1) sebesar 0,278 dan nilai motivasi belajar (b_2) sebesar 0,360. Sehingga dengan demikian dapat diperoleh persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = b_0 + b_1X_1 + b_2X_2$$

$$Y = 65,676 + 0,278X_1 + 0,360X_2$$

Berdasarkan persamaan regresi linier di atas, maka dapat diketahui bahwa Y_1 (Minat Belajar SKI) akan menjadi meningkat jika X_1 (media interaktif animasi) dan X_2 (motivasi belajar) ditingkatkan nilainya.

Kemudian untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara media interaktif animasi dan motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka peneliti melakukan *Uji Overall* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel Anova di bawah ini:

Tabel 4.23
Tabel Anova Media Interaktif Animasi dan Motivasi Belajar terhadap
Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII
ANOVA (Y versus X₁, X₂)

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	531.020	2	265.510	4.604	.015 ^b
	Residual	2940.850	51	57.664		
	Total	3471.870	53			

a. Dependent Variable: Minat Belajar

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Interaktif Animasi

Hipotesis:

H₀ :Media interaktif animasi dan motivasi belajar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

H₁ :Media interaktif animasi dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun.

Statistik Uji:

α = 0,05

P-value (Sig.) = 0,015

Keputusan:

Berdasarkan pada tabel Anova di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai Sig-nya (*P-value*) sebesar 0,015. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa *P-value* (0,015) < α (0,05) maka tolak H₀, yang artinya media interaktif animasi dan motivasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.

Kemudian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media interaktif animasi dan motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun, maka dengan penghitungan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0 dapat diperoleh pada tabel *model summary* sebagai berikut:

Tabel 4.24
Tabel *Model Summary* Media Interaktif Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.391 ^a	.153	.120	7.594

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar, Media Interaktif Animasi

Berdasarkan tabel *model summary* di atas, didapatkan bahwa nilai *R Square* (R^2) yang tergolong rendah, yaitu sebesar 0,153. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel media interaktif animasi dan motivasi belajar berpengaruh sebesar 15,3% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII. Sedangkan sisanya sebesar 84,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor media interaktif animasi dan motivasi belajar dalam pembelajaran SKI).

C. Pembahasan

Dalam penelitian yang dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan Madiun ini, peneliti mengamati beberapa hal yang menjadi pokok bahasan, yaitu mengenai minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum, media interaktif animasi dan motivasi belajar dan pengaruhnya terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa kelas VIII. Untuk lebih jelasnya, maka peneliti akan menguraikannya dalam pembahasan berikut:

1. Media Interaktif Animasi dan Pengaruhnya terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.

Untuk memperoleh informasi mengenai media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum, peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kepada responden yang berjumlah 54 siswa. Dari analisis data tentang media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum, diperoleh informasi bahwa media interaktif animasi dalam kategori efektif dengan frekuensi sebanyak 9 responden (17%), dalam kategori cukup efektif dengan frekuensi sebanyak 40 responden (74%), dan dalam kategori kurang efektif dengan frekuensi sebanyak 5 (9%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa media interaktif animasi di MTs Miftahul Ulum dalam kategori cukup efektif dengan presentase 74%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum, peneliti menggunakan perhitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai media interaktif animasi terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII diperoleh informasi bahwa nilai Sig.-nya (*P-value*) sebesar (0,028). Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa *P-value* (0,028) < α (0,05) maka tolak H_0 , yang artinya media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya tergolong rendah, yaitu sebesar 0,089. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel media interaktif animasi berpengaruh sebesar 8,9% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII. Sedangkan sisanya sebesar 91,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor media interaktif animasi).

Berdasarkan dari wawancara dengan Bapak Anis Purwanto, S.Pd. beliau merupakan salah guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun. Beliau menuturkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam selain dengan penggunaan media interaktif animasi dan motivasi belajar yang beliau anggap lebih dominan adalah faktor intern lebih tepatnya pada kesiapan belajar masing-masing siswa, dengan begitu kondisi awal suatu kegiatan belajar yang membuat siswa siap untuk memberi respon atau jawaban yang ada pada diri siswa dalam mencapai tujuan pengajaran tertentu, khususnya dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.⁸⁶

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Rusman bahwa pengaruh penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan, serta menumbuhkan ketertarikan dan minat siswa dalam belajar, khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.⁸⁷ Media interaktif animasi menggabungkan dua media sekaligus (visual dan audio), sehingga penyampaian materi ajar terasa lebih mudah, pembelajaran yang disampaikan juga lebih konstruktif yang mana dapat memperkuat daya ingat siswa dan menumbuhkan minat belajar. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif animasi penting diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Melalui penggunaan media interaktif animasi dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa untuk belajar, sehingga gangguan dalam kelas dapat diminimalisir, demikian juga siswa yang mengantuk, akan membuat mereka tergerak untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru di kelas.

⁸⁶Observasi, Wawancara dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun pada tanggal 01 April 2023.

⁸⁷Muh Idris Jafar, *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Murid Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makasar*, 3-4.

2. Motivasi Belajar dan Pengaruhnya terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan, Madiun Tahun Ajaran 2022/2023.

Untuk memperoleh informasi mengenai motivasi belajar di MTs Miftahul Ulum, peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan angket kepada responden yang berjumlah 54 siswa. Dari analisis data tentang motivasi belajar di MTs Miftahul Ulum, diperoleh informasi bahwa motivasi belajar dalam kategori tinggi dengan frekuensi sebanyak 5 responden (9%), dalam kategori sedang dengan frekuensi sebanyak 44 responden (81%), dan dalam kategori rendah dengan frekuensi sebanyak 5 responden (9%). Dengan demikian, secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi belajar di MTs Miftahul Ulum dalam kategori sedang dengan prosentase 81%.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum, peneliti menggunakan perhitungan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Berdasarkan dari hasil perhitungan analisis regresi linier sederhana mengenai motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII diperoleh informasi bahwa nilai Sig.-nya (*P-value*) sebesar (0,014). Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,014) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 , yang artinya motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya tergolong rendah, yaitu sebesar 0,111. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel motivasi belajar berpengaruh sebesar 11,1% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII. Sedangkan sisanya sebesar 88,9% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor motivasi belajar).

Berdasarkan wawancara dengan Bapak Anis Purwanto, S.Pd. beliau adalah guru mata pelajaran SKI selain faktor intern, beliau juga menuturkan faktor yang dominan atau cukup berpengaruh terhadap minat belajar siswa selain dengan penggunaan media interaktif animasi dan motivasi belajar terdapat pada faktor ekstern yaitu faktor dari keluarga, seperti bagaimana orang tua dalam mendidik putra putrinya di rumah, relasi antar keluarga dan suasana tempat tinggal atau rumah. Beliau menuturkan peran orang tua sangat diperlukan dalam mendidik putra putrinya, karena sekolah hanya institusi formal yang mendukung anak-anak menjadi lebih terarah dan kondusif dalam menuntut ilmu. Jadi yang lebih banyak berperan dalam mendidik anak-anak ialah keluarga dari si anak tersebut. Jika orang tua memberikan contoh sikap positif, maka tidak akan ada masalah. Beliau juga menuturkan, membuat suasana rumah menjadi nyaman dan tentram adalah suatu keharusan. Rumah yang memberikan kenyamanan akan memberikan semangat, kebahagiaan, lebih kreatif dan produktif bagi anak-anak. Dengan begitu, rasa semangat, kebahagiaan, kreatif dan produktif juga akan terbawa pada saat anak belajar di sekolah.⁸⁸

Hasil penelitian ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Imam Malik bahwa tanpa adanya motivasi belajar yang baik tentunya akan sulit bagi seorang siswa akan pandai, yang terjadi mungkin akan sebaliknya yaitu siswa kurang semangat untuk belajar dan bahkan tidak mau belajar sama sekali atau meninggalkan gedung sekolahnya.⁸⁹ Adapun menurut Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini bahwa motivasi juga akan mempengaruhi kegiatan individu untuk mencapai segala sesuatu yang diinginkan dalam segala tindakan.⁹⁰ Motivasi yang dimaksud disini adalah motivasi belajar dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa dapat lebih semangat mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu, siswa

⁸⁸Observasi, Wawancara dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun pada Tanggal 01 April 2023.

⁸⁹ Imam Malik, *Pengantar Psikologi Umum* (Yogyakarta: TERAS, 2011), 97-98.

⁹⁰Muhammad Fathurrohman, *Belajar & Pembelajaran*, 150.

diharapkan memiliki minat yang tinggi untuk mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Pengaruh Media Interaktif Animasi dan Motivasi Belajar terhadap Minat Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII di Madrasah Tsanawiyah Miftahul Ulum Kradinan, Madiun Tahun Ajaran 2022/2023.

Dalam rangka mengetahui pengaruh media interaktif animasi dan motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII, peneliti menggunakan perhitungan analisis regresi linier berganda dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.0. Berdasarkan hasil perhitungan analisis regresi linier berganda mengenai media interaktif animasi dan motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII diperoleh informasi bahwa nilai Sig.-nya (*P-value*) sebesar 0,015. Dengan demikian dapat diperoleh kesimpulan bahwa $P\text{-value} (0,015) < \alpha (0,05)$ maka tolak H_0 , yang artinya media interaktif animasi dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya tergolong rendah, yaitu sebesar 0,153. Nilai tersebut menggambarkan bahwa variabel media interaktif animasi dan motivasi berpengaruh sebesar 15,3% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII. Sedangkan sisanya sebesar 84,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor media interaktif animasi dan motivasi belajar dalam pembelajaran SKI) siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori pada kajian teori yang dikemukakan oleh Slameto bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di antaranya:

a. Faktor Intern

- 1) Faktor jasmaniah, misalnya faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologi, misalnya intelegensi, perhatian, bakat kematangan dan kesiapan.

b. Faktor Ekstern

- 1) Faktor keluarga, misalnya bagaimana cara orang tua dalam mendidik anak, relasi antar keluarga, suasana tempat tinggal atau rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian dari kedua orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, misalnya metode atau strategi mengajar yang digunakan guru, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, standar penilaian, sarana prasarana dan tugas pekerjaan rumah (PR).⁹¹

Sedangkan menurut Purwanto dan Hamalik keduanya menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

a. Faktor- faktor internal, yang meliputi:

- 1) Perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu, oleh karena itu rasa ini perlu menadapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan.
- 2) Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian objek tersebut, seperti halnya motif menimbulkan dan mengarahkan aktivitasnya.
- 3) Bakat adalah potensi atau kecakapan dasar yang dibawa sejak lahir, setiap individu mempunyai bakat yang berbeda-beda. Seseorang akan mudah mempelajari yang sesuai dengan bakatnya.

⁹¹ Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*, 36.

- 4) Kemampuan sering diartikan sebagai kecerdasan. Kecerdasan adalah kemampuan dalam belajar sebagai prestasi komparatif individu dalam berbagai tugas, termasuk memecahkan persoalan dengan waktu yang terbatas.
 - 5) Motivasi, motivasi berfungsi mendasari, menimbulkan, mengarahkan perbuatan belajar. Dalam kegiatan belajar, maka motivasi bisa dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri/siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjalin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dapat dicapai oleh siswa.
- b. Faktor-faktor eksternal meliputi:
- 1) Faktor Sekolah
 - a) Guru dalam proses pendidikan, mempunyai tugas mendidik dan mengajar siswa agar menjadi manusia yang dapat melaksanakan tugas-tugas kehidupannya yang selaras dengan kodratnya sebagai manusia.
 - b) Sarana dan Prasarana yang meliputi gedung sekolah dan ruang belajar. Sedangkan sarana pembelajaran meliputi buku pelajaran, alat, dan fasilitas seperti media pembelajaran. Lengkapnya sarana dan prasarana pembelajaran merupakan kondisi pembelajaran yang baik. Semua alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan informasi (pesan) dari sumber (guru dan sumber lain) kepada siswa.
 - c) Suasana pembelajaran yang terjadi ketika pembelajaran berlangsung dapat menimbulkan gairah pada siswa adalah terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa begitupun sebaliknya.

d) Metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.⁹²

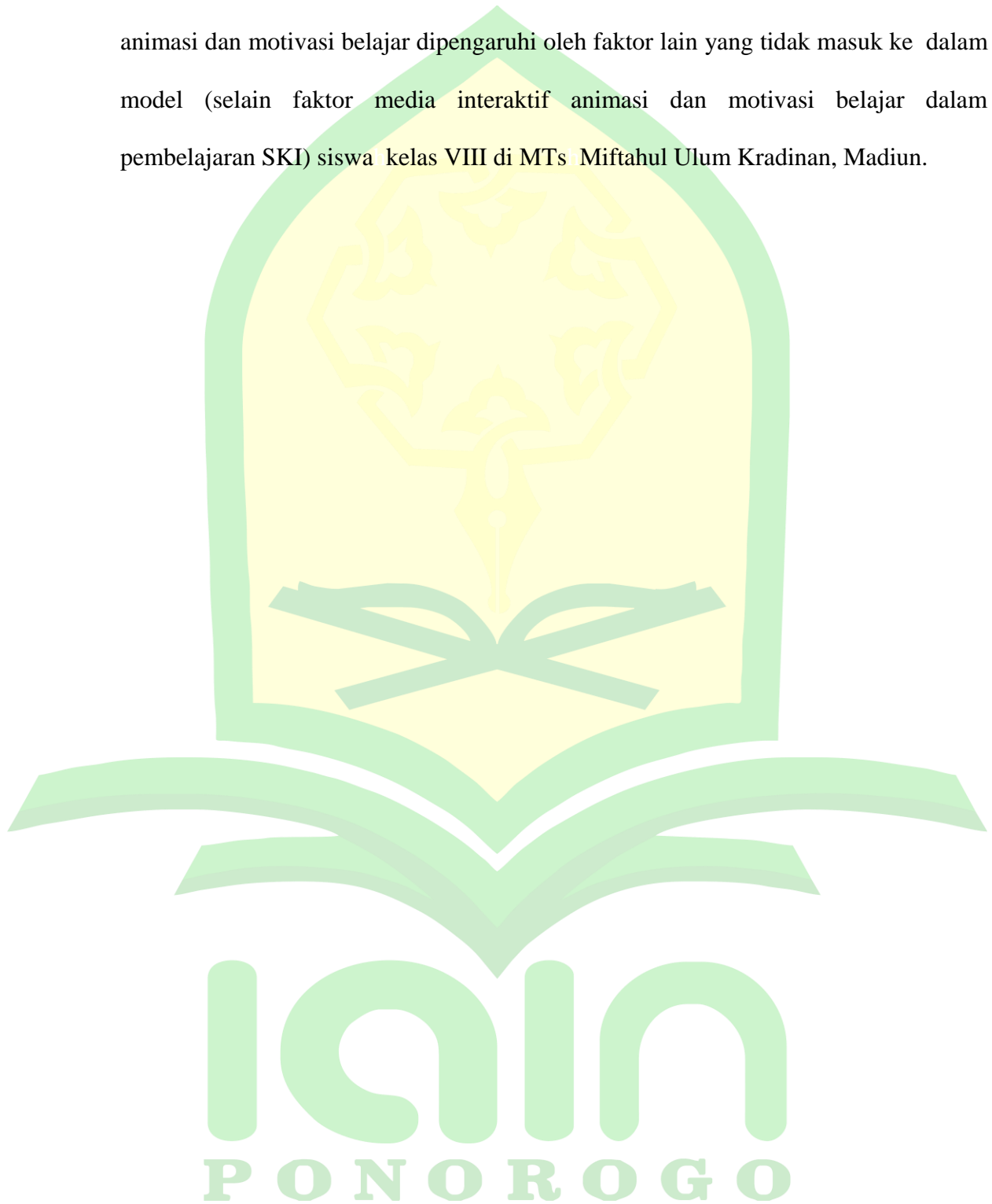
Faktor internal maupun faktor eksternal sama-sama memiliki pengaruh terhadap minat belajar pada siswa. Kondisi siswa sendiri sangat dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern, yakni segala sesuatu yang ada di luar diri siswa, termasuk situasi pembelajaran yang diciptakan oleh guru. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi dari siswa, bukan peran guru yang dominan, akan tetapi guru lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing dalam mencapai tujuan yaitu peningkatan minat belajar siswa khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan dari wawancara dengan guru sejarah Kebudayaan Islam pengaruh media interaktif animasi dan motivasi belajar kecil dengan diperoleh nilai *R Square* sebesar 15,3%. Hal ini dikarenakan penggunaan media interaktif animasi yang relatif belum cukup memadai dan merata. Di samping itu, penggunaan media interaktif animasi dalam pembelajaran sejarah kebudayaan Islam belum sepenuhnya digunakan secara maksimal. Misalnya ketika menampilkan video pembelajaran resolusi gambar yang ditampilkan tidak begitu jelas atau dapat dikatakan blur atau terkadang suara yang dihasilkan kurang jelas, yang mana hal ini membuat sebagian siswa justru tidak serius dalam menyimak video pembelajaran dan memilih mengobrol dengan teman di dekatnya.

Selain itu, rendahnya motivasi belajar pada siswa yakni motivasi dalam diri siswa yang lemah dan kurangnya kesadaran aktif belajar agar berprestasi. Selain itu, beliau juga menuturkan bahwa motivasi belajar siswa kecil dipengaruhi kurangnya perhatian orang tuanya di rumah. Terdapat orang tua siswa yang jarang di rumah atau sibuk dengan urusan pekerjaan yang cukup padat terkadang membuat anak/siswa

⁹²Lusi Marleni, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang" Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.1, No.1, 2016, 3-4.

merasa terlantar, sehingga tidak berminat untuk belajar sungguh-sungguh.⁹³ Menurut peneliti diperolehnya nilai *R Square* pengaruh media interaktif animasi dan motivasi belajar kecil juga dipengaruhi oleh faktor lain selain penggunaan media interaktif animasi dan motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak masuk ke dalam model (selain faktor media interaktif animasi dan motivasi belajar dalam pembelajaran SKI) siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun.



⁹³Observasi, Wawancara dengan Guru Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun pada tanggal 06 Maret 2023.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang pengaruh media interaktif animasi dan motivasi belajar terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun. Dapat penulis tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media interaktif animasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun, dengan nilai Sig. (*P-value*) sebesar $0,028 < \alpha (0,05)$. Dimana diperoleh persamaan regresi $Y = 46,614 + 0,283X_1$. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya sebesar 0,089 yang artinya media interaktif animasi berpengaruh sebesar 8,9% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan.
2. Motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun, dengan nilai Sig. (*P-value*) sebesar $0,014 < \alpha (0,05)$. Dimana diperoleh persamaan regresi $Y = 54,651 + 0,226X_2$. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya sebesar 0,111 yang artinya motivasi belajar berpengaruh sebesar 11,1% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan.
3. Media interaktif animasi dan motivasi belajar berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan, Madiun, dengan nilai Sig. (*P-value*) sebesar $0,015 < \alpha (0,05)$. Dimana diperoleh persamaan regresi $Y = 65,676 + 0,278X_1 + 0,360X_2$. Adapun nilai *R Square* (R^2) nya sebesar 0,153 yang artinya media interaktif animasi dan motivasi belajar berpengaruh sebesar 15,3% terhadap minat belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VIII di MTs Miftahul Ulum Kradinan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa-siswa di MTs Miftahul Ulum, disarankan untuk lebih semangat lagi dalam belajar khususnya dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, baik di rumah ataupun di sekolah supaya lebih termotivasi dalam mempelajari tentang sejarah Kebudayaan Islam.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan mampu untuk mengoperasikan media khususnya media interaktif animasi dalam pembelajaran dengan baik dan cakap. Karena, hal ini juga akan membantu ketika menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, dan siswa diharapkan juga akan dapat dengan mudah menerima informasi yang sudah guru sampaikan. Guru juga diharapkan agar senantiasa memberikan motivasi belajar kepada siswa supaya mereka lebih semangat dalam belajar serta dapat menumbuhkan minat belajar yang tinggi pula khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mampu untuk mengembangkan variabel. Karena penelitian dengan variabel yang lebih banyak dapat menghasilkan kesimpulan yang lebih baik dan memberikan referensi yang lebih banyak yang sangat berguna untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Johari., dkk. "Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Journal of Mechanical Engineering Education*. Vol.1, No.1. 2016.
- Achru P, Andi. "Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran," *Jurnal Idaarah*. Vol. III. No. 2 . 2019.
- Akrim. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa Belajar PAI Mencetak Karakter Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu. 2021.
- Ambarwati Badriyatal, Awalul. "Pengaruh Bimbingan Orang Tua dan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Baca Tulis Qur'an (BTQ) Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak di Madrasah Diniyah Thoriqul Ihsan Bulu Kidul Balong Ponorogo". Skripsi, IAIN Ponorogo. 2020.
- Amrillah, Yusri. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Dengan Menggunakan Metode *Jigsaw* di MTs Nurul Iman Dasan Makam Tahun Pelajaran 2020/2021 (Skripsi, UIN Mataram). 2021.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 1996.
- Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2019.
- Bahri Djamarah, Syaiful. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 2008.
- Dessy Wulansari, Andhita. *Penelitian Pendidikan: Suatu Pendekatan Praktik Dengan Menggunakan SPSS*. Ponorogo: STAIN Po PRESS. 2012.
- Dessy Wulansari, Andhita. *Aplikasi Statistika Parametrik Dalam Penelitian* Yogyakarta: Pustaka Felicha. 2018.
- Dwi Sujono, Herman. *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press. 2017.
- Enterprise, Jubilee. *Lancar Menggunakan SPSS Untuk Pemula*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo. 2018.
- Fikri, Hasnul dan Sri Madona, Ade. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru Anggota IKAPI. 2018.
- Hamalik, Oemar. *Psikologi Belajar & Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algenisindo. 2017.
- Handu, Ghulam dan Agustina, Lisa. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 12 No. 1 (April, 2011).

- Harlan, Johan. *Analisis Regresi Linier*. Depok: Gunadarma. 2018.
- Ile, P. Ratu. *Manajemen Penelitian Guru Untuk Pendidikan Bermutu Panduan Penulis Skripsi, Tesis, Disertai, Karya Ilmiah Fury-Dosen, dan Kebijakan Pendidikan*. Jakarta: PT Grasindo. 2016.
- Indrawan, Irjus dkk., *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Purwokerto: CV. Pena Persada. 2020.
- Irawan, Edi. *Pengantar Statistika Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aura Pustaka. 2014.
- Mahatir Achmad. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Minat Belajar Murid pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas V di SD Anak Bangsa Kota Makasar." *Fakultas Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makasar*. 2021.
- Majid, Abdul. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014.
- Malik, Imam. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: TERAS. Muhammad. *Pembelajaran SKI di Madrasah: Kilat Praktis Desain Instruksional*. Mataram: Sanabil. 2011.
- Marleni, Lusi. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang" *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1.No. 1. 2016.
- Muhidin, Ali Sambas dan Abdurahman, Maman. *Analisis Korelasi, Regresi, Dan Jalur Dalam Penelitian (Dilengkapi Aplikasi Program SPSS)*. Bandung: CV Pustaka Setia. 2007.
- Musliaty. "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Sejarah Kebudayaan Islam Terhadap Minat Belajar Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah DDI Cilelang Di Kabupaten Baru." (Tesis: STAIN Parepare, 2018).
- Noviyanti, Ety. "Pengaruh Pengelolaan Kelas dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMA Bakti Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022." *Skripsi*. IAIN Ponorogo. 2022.
- Awal, Observasi. "Wawancara dengan Bapak Anis Purwanto, S.Pd. di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun." Pada tanggal 5 September. 2022.
- Purwanto, Ngalm. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya. 2013.
- Rochajati, Siti. *Melahirkan Duta Baca: Strategi Peningkatan Minat Baca untuk Anak SD*. Semarang: CV Pilar Nusantara. 2020.
- Saleh, Darmawati. "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri Minasa UPA. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan." *Universitas Makasar*. 2021.
- Santoso, Singgih. *Statistika Edisi Revisi*. Yogyakarta: Pustaka Felicha. 2015.

- Siyoto, Sandu dan Sodik, Ali. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing. 2015.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003.
- Subondo, Joko. *Validitas dan Reliabilitas Instrumen Non Tes*. Klaten: Penerbit Lakeisha. 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: ALFABETA. 2013.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA. 2016.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suyono. *Analisis Regresi Untuk Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama. 2018.
- Titik, Lestari, dan Endang, Titik. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama. 2020.
- Toharudin, Moh. *Buku Ajar Manajemen Kelas*. Jawa Tengah: Lakeisha. 2019.
- Ummatin, Khoiro. *Sejarah Islam dan Budaya Lokal Kearifan dan Akomodasi Islam atas Tradisi Masyarakat*. Yogyakarta: Kalimedia. 2015.
- Utami, Tri. "Upaya Guru Sejarah Kebudayaan Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di MTs Amrul Huda Palas Lampung Selatan" (Skripsi. UIN Raden Intan Lampung). 2022.
- Wathoni, Kharisul. *Dinamika Pendidikan Islam di Indonesia*. Ponorogo: STAIN Po Press. 2011.
- Wijya, Toni. *Analisis Data Penelitian Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya. 2013.
- Yusrizal and Rahmati. *Tes Hasil Belajar*. Aceh: Bandar Publishing. 2020.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Akhir, Observasi. "Wawancara dengan Bapak Anis Purwanto Guru SKI dan Siswa di MTs Miftahul Ulum Kradinan Madiun." *Pada Tanggal 06 Maret*. 2023.