

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI
KELAS IX DI SMPN 2 PAMBOANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S. Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan
Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam
Negeri (STAIN) MAJENE

Oleh

RISMA RUSLI

NIM : 10156119176

JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN

STAIN MAJENE

2023

PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 2 Pamboang” yang disusun oleh **Risma Rusli**, NIM: 10156119176, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Senin, 24 Agustus 2023 M bertepatan dengan 8 Safar 1445 H, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

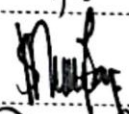
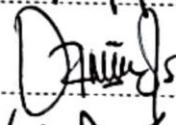
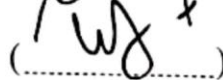
Majene, 24 Agustus 2023 M

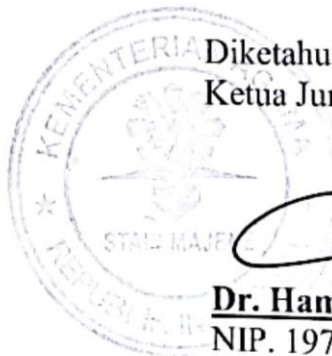
8 Safar 1445 H

DEWAN PENGUJI


Ketua : Usri, S.Pd.I., M.Pd.I
Sekretaris : Aan Setiawan, S.Pd., M.Pd.
Munaqisy I : Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.
Munaqisy II : Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing I : Darwis, S.Si., M.Si.
Pembimbing II : Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I

()
()

()
()
()



Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan,


Dr. Hamzah S. Fathani, M.Th.I.
NIP. 197106232014111001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Risma Rusli**, NIM: 10156119176, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama proposal skripsi berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang” memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 7 Agustus 2023

Pembimbing I



Darwis, S.Si., M.Si
NIP. 199101272019031917

Pembimbing II



Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I
NIP. 198411122019031007

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risma Rusli
NIM : 10156119176
Tempat, Tanggal Lahir : Sirindu, 21 Juni 2000
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Sirindu
Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 2 Pamboang

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya, batal demi hukum.

Majene, 7 November 2023
Penyusun,



Risma Rusli
NIM: 10156119176

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini. dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 2 Pamboang”. Demikian pula, salawat serta salam atas junjungan nabi Muhammad SAW yang merupakan suri tauladan bagi umat islam serta para pengikutnya. Semoga kita para pengikutnya yang senantiasa mengamalkan ajarannya dan meneladani akhlaknya hingga akhir hayat kita.

Penulis patut menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap keluarga besar, Ibunda Hasriah dan Ayahanda alm. Rusli B selaku orang tua penulis yang telah mengikhlaskan pengorbanannya dalam memelihara, mendidik, menghidupi, dan membiayai penulis sejak kecil hingga studi ke tingkat perguruan tinggi, saudara dan saudariku yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dan kepada berbagai pihak. Sedikit atau banyaknya bantuan mereka semuanya menjadikan penulis dapat mewujudkan karya ilmiah ini. Berkenaan dengan itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis patut berikan kepada:

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST. MT. selaku Ketua STAIN Majene.
2. Dr. Muliadi, S. Ag., M. Sos. I. selaku Wakil Ketua Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga.
3. Dr. H. Suddin Bani, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan.

4. Dr. Anwar Sadat, M. Ag. selaku Wakil Ketua Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama.
5. Dr. Hamzah S. Fathani, S. Ag., M. Th. I. selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
6. Darwis, S.Si., M.Si selaku Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
7. Muhammad Saddang, M.Pd selaku dosen Penguji Pertama
8. Nihla Afdaliah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Penguji Kedua
9. Darwis, S.Si., M.Si selaku Pembimbing Pertama
10. Muhammad Idris Hasanuddin, M.Pd.I selaku Pembimbing Kedua
11. Para guru dan adik-adik di SMPN 2 Pamboang yang telah menerima peneliti untuk mendapatkan data penelitian.
12. Kepada seluruh rekan-rekan mahasiswa pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan, khususnya pada program studi Pendidikan Agama Islam, serta seluruh teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu yang senantiasa memberikan motivasi, bersama melewati masa kuliah dengan penuh kenangan dan dorongan serta selalu memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini, semoga dapat menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

Demikian penulis ucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya semoga Allah SWT membalas kebaikan yang mereka berikan. Semoga skripsi ini pdapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis sendiri. Penulis menyadari masih banyak kekurangan, kesalahan, serta kehilafan yang dilakukan, oleh karena itu demi kesempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan kedepannya.

Majene, 7 Agustus 2023

Penyusun,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Risma Rusli' with a stylized flourish at the end.

Risma Rusli
NIM. 10156119176

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Hipotesis	5
D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan	6
E. Kajian Pustaka	6
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN TEORETIS	
A. Media Pembelajaran Interaktif	11
B. Motivasi Belajar Peserta Didik	15
C. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam	17
D. Kerangka Pikir	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	20
B. Pendekatan Penelitian	20
C. Populasi dan Sampel	21
D. Metode Pengumpulan Data	22
E. Instrumen Penelitian	22
F. Validasi dan Realibilitas Instrumen	24

G. Teknik Pengolahan Data dan Analisi Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	29
B. Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN-LAMPIRAN	67
RIWAYAT HIDUP	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 kerangka fikir	19
Tabel 3.1 keadaan populasi	22
Tabel 3.2 variabel (x) Media Pembelajaran Interaktif	23
Tabel 3.3 variabel (Y) Motivasi Belajar PAI Peserta Didik	24
Tabel 3.4 Tingkat Realibilitas Instrumen.....	26
Tabel 4.1 hasil validasi angket media pembelajaran interaktif.....	31
Tabel 4.2 hasil realibilitas angket media pembelajaran interaktif.....	32
Tabel 4.3 penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi	33
Tabel 4.4 materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa	33
Tabel 4.5 guru selalu menyampaikan materi PAI dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	34
Tabel 4.6 dalam menggunakan media pembelajaran interaktif uraian materi tetap berurutan	34
Tabel 4.7 saya mudah memahami karena materi PAI pada saat menggunakan MPI berurutan.....	35
Tabel 4.8 pola pengembangan media interaktif berpengaruh pada pemahaman siswa.....	35
Tabel 4.9 program media interaktif mudah digunakan dalam pengoperasiannya.....	36
Tabel 4.10 guru menjadi lebih mudah menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	36
Tabel 4.11 kejelasan isi materi pelajaran	37
Tabel 4.12 suara dalam tayangan video terdengar jelas	37
4.13 tayangan video pada media pembelajaran interaktif menarik	38
Tabel 4.14 gambar dalam program media pembelajaran interaktif sangat Jelas	38
Tabel 4.15 guru menggunakan media pembelajaran interaktif dengan	

bahasa singkat, padat, jelas dan mudah dipahami.....	39
Tabel 4.16 kesesuaian penggunaan bahasa dalam media pembelajaran interaktif	39
Tabel 4.17 pembelajaran interaktif mudah digunakan tanpa kesulitan...	40
Tabel 4.18 kriteria nilai interval.....	42
Tabel 4.19 hasil uji validasi angket variabel Y	43
Tabel 4.20 hasil realibilitas kuesioner motivasi belajar	44
Tabel 4.21 saya mengerjakan dan menyelesaikan tugas PAI yang diberikan Oleh guru dengan tepat waktu	44
Tabel 4.22 dalam mengerjakan tugas PAI saya tidak pernah menyontek tugas teman	45
Tabel 4.23 apabila saya tidak yakin dalam menyelesaikan soal PAI maka saya akan mencari contoh yang benar	45
Tabel 4.24 agar saya bisa menghadapi kesulitan dalam pembelajaran PAI Saya terus belajar	46
Tabel 4.25 semangat belajar saya tidak akan hilang hanya karena Kesulitan yang saya hadapi.....	46
Tabel 4.26 untuk menemukan masalah saya selalu membaca buku yang berhubungan dengan mata pelajaran PAI	47
Tabel 4.27 saya selalu bertanya jika ada materi pelajaran yang tidak saya Pahami.....	47
Tabel 4.28 untuk mengerjakan tugas saya lebih suka individu dari pada secara kelompok.....	48
Tabel 4.29 mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar	48
Tabel 4.30 tugas yang beraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya	49
Tabel 4.31 saya lebih suka mempelajari materi ajar baru yang belum pernah Diajarkan oleh guru.....	49
Tabel 4.32 jika saya mengerjakan tugas secara mandiri saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh	50

Tabel 4.33 saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran	50
Tabel 4.34 saya mempertahankan pendapat yang saya yakini benar.....	51
Tabel 4.35 saya mencari tahu kebenaran pendapat saya sebelum mempertahankannya	51
Tabel 4.36 kriteria interval kelas.....	53
Tabel 4.37 hasil uji normalitas	55
Tabel 4.38 hasil uji linearitas	56
Tabel 4.39 hasil uji regresi anova	57
Tabel 4.40 hasil uji model summery	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 lembar kuesioner motivasi belajar	67
Lampiran 2 lembar kuesioner media pembelajaran interaktif.....	70
Lampiran 3 tabulase data variabel X	73
Lampiran 4 tabulase data variabel Y.....	74
Lampiran 5 jumlah pesrta didik kelas IX A	75
Lampiran 6 jumlah peserta didik kelas IX B	76
Lampiran 7 pembelajaran menggunakan MPI di kelas IX A	77
Lampiran 8 pembelajaran menggunakan MPI di kelas IX B.....	78

ABSTRAK

Nama : Risma Rusli

Nim : 10156119176

Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Kelas IX di SMPN 2 Pamboang

Permasalahan pada penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1). Tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif; 2). Tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IX di SMPN 2 Pamboang; 3). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Adapun metode pengumpulan data yaitu angket/kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini yaitu : 1). Berdasarkan hasil penelitian bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang yaitu 84,7% berada pada rentang 75% - 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. 2). Tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang yaitu 85,4% berada pada rentang 75% - 100% yang termasuk dalam kategori sangat baik. 3). Berdasarkan hasil penelitian pengujian hipotesis media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam maka H_1 diterima H_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan pada Bab 1 diterima yaitu artinya “terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang”.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, PAI*

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang*

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat pesat karena dipengaruhi oleh kemajuan dunia. Teknologi adalah salah satu bukti bahwa banyaknya penemuan yang diciptakan oleh manusia, yang membuat hasil pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran meningkat. Fasilitator dalam dunia pendidikan adalah seorang pendidik dimana peserta didik diharuskan aktif dalam proses pembelajaran. Ada beberapa alat yang digunakan di sekolah untuk memberikan dukungan dalam proses pembelajaran yaitu komputer dan internet baik hardware maupun software. Proses pembelajaran berdampak baik dalam pembelajaran yang di dalamnya menggunakan teknologi multimedia.¹

Agar menjadi guru yang profesional seorang pendidik juga harus bisa menyiapkan materi yang kreatif dan tidak monoton agar siswa tidak mudah merasa bosan dan tetap semangat selama proses pembelajaran berlangsung. Peranan pendidik dalam proses pembelajaran juga sebagai motivator.²

Guru adalah komponen penting dalam pendidikan dimana guru dituntut untuk bisa mengimbangi kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat di masyarakat.³ Melalui dukungan guru di sekolah diharapkan

¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi (Depok: Rajawali Pers, 2020), h. 2.

²Faizal Djabidi, *Manajemen Pengelolaan Kelas*, (Malang: Madani, 2017), h. 76.

³Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Cet. 8; Jakarta: Rajawali Pers, 2014), h. 37.

mampu menjadikan siswa yang berkompeten tinggi dan bisa melewati rintangan hidup dengan percaya diri dan dengan penuh keyakinan.

Sebagai seorang pendidik harus bisa menguasai alat-alat digital sesuai dengan perkembangan zaman. Minimal sebagai pendidik bisa menggunakan alat yang sederhana yang merupakan kewajiban untuk menggapai tujuan proses pembelajaran yang diharapkan. Selain mampu menggunakan alat tersebut, guru juga dituntut agar bisa terampil dalam menyiapkan pembelajaran jika media yang ingin digunakan belum tersedia. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh seorang pendidik dalam mengatasi masalah belajar peserta didik adalah dengan menggunakan teknologi pembelajaran. Dengan menggunakan alat tersebut akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu faktor yang mendukung motivasi belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran, seperti penerapan media pembelajaran interaktif. Para ahli mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah media yang menggabungkan teks, audio, gambar dan video yang mempunyai tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Dalam pembelajaran motivasi adalah bagian yang sangat penting yang harus dimiliki oleh peserta didik baik motivasi intrinsik ataupun motivasi ekstrinsik. Kuat ataupun lemahnya motivasi adalah salah satu penentu untuk mencapai keberhasilan. Prestasi atau pencapaian akan sulit diraih jika tidak berusaha untuk menghadapi masalah atau kesulitan tersebut. Dalam Islam diajarkan bahwa motivasi sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang, Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS-Arrad : 11

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ

Terjemahan :

“Sesungguhnya Allah SWT tidak merubah suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.

Terjemahan Bahasa Mandar :

“*Sitonganna Puang Allah Taala andiang mappinra mesa kaum lambi’i iya topai tia diting kaum mappinra alawena toi tia*”.⁴

Kalimat diatas merupakan kalimat Allah kepada hamba-nya tentang perubahan yang terjadi pada suatu kaum, di dalam kalimat tersebut Allah menjelaskan bahwa Allah tidak akan mengubah keadaan suatu nasib yang terdapat pada suatu kaum sebelum kaum tersebut berupaya terlebih dahulu untuk mengubah keadaan mereka sendiri, atau perubahan bisa terjadi ketika salah seorang di dalam kaum tersebut berupaya untuk mngubah keadaan yangnng trdapat pada salah seorang diantara kaum tersebut.⁵

Penggunaan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan bisa membantu guru dalam menjelaskan kepada peserta didik pada mata pelajaran PAI. PAI merupakan upaya dan proses penanaman pendidikan secara berkelanjutan bagi guru dan peserta didik, dengan akhlak yang mulia sebagai akhir tujuan. Selain itu juga disebutkan bahwa PAI merupakan usaha sadar dan direncana untuk menyiapkan peserta didik dalam

⁴Idham Khalid Bodi, *Koroang Mala’bi’ Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Balitbag Agama Makassar, 2019), h. 420.

⁵Risanaldi Dwi Fajari, *Implikasi Pendidikan dari Qur’an Surat Ar-Ra’d Ayat 11 tentang Perubahan Terhadap Upaya Pendidikan dalam Mengembangkan Potensi Manusia*, Vol 2, No. 1, Thn 2022, hal: 106

mengetahui, memahami, menjiwai dan mempercayai, bertakwa dan berakhlak karimah dalam menjalankan ajaran Agama Islam dengan berpedoman pada Al-Quranul karim dan as-sunnah.⁶

SMPN 2 Pamboang adalah sekolah yang dibawah naungan Pemda Majene, yang jika dilihat dari kondisi sarana dan prasarananya sudah terpenuhi, hal ini dapat dilihat dari tersedianya media pembelajaran berupa laptop dan proyektor. Sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sudah diterapkan selama 3 tahun terakhir sehingga peneliti tertarik untuk mengetahui seperti apa proses pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran interaktif dan bagaimana pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang. Untuk itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 2 Pamboang”**

B. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, penulis dapat mengidentifikasi beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat deskripsi penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang?

⁶Mokh. Iman Firmansya, *Pendidikan agama islam : Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi*, Vol. 17 No. 2, 2019, hal 82-83.

2. Bagaimana tingkat deskripsi motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran initeraktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang?

C. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata yaitu *hupo* yang artinya sementara *thesis* artinya pernyataan, jadi hipotesis adalah pernyataan sementara yang kebenarannya masih lemah, maka perlu diuji kebenarannya. Di dalam penelitian ini peneliti mengajukan dua hipotesis sebagai jawaban yang memiliki sifat sementara dalam rangka mendapatkan jawaban dari pertanyaan ataupun permasalahan yang hendak dilakukan oleh peneliti, yaitu:

H₀: Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dalam media pembelajaran interaktif kelas IX SMPN 2 Pamboang.

H₁: Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dalam media pembelajaran interaktif kelas IX SMPN 2 Pamboang.

Menurut peneliti ada dugaan bahwa media pembelajaran interaktif ini memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

D. Definisi Operasional dan Ruang Lingkup Pembahasan

Penelitian ini berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 2

Pamboang”, untuk memudahkan memahami maksud variabel diatas, maka berikut adalah penjelasannya:

1. Media pembelajaran interaktif adalah sistem berbasis komputer yang menggabungkan teks, gambar, animasi, audio dan video yang bertujuan untuk memudahkan pembelajaran. Secara sederhana pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai bentuk pengajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Maka disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ialah alat bantu media yang mampu menjabarkan pesan atau informasi dari pendidik ke peserta didik yang di dalam proses pembelajaran ada komunikasi aktif dua arah yang memiliki tujuan untuk memudahkan pembelajaran.
2. Motivasi belajar adalah adanya dorongan atau keinginan untuk belajar dan menggapai tujuan yang diinginkan. Motivasi muncul dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik dan kemunculannya karena adanya unsur lain yaitu tujuan.

E. *Kajian Pustaka*

Pada kajian pustaka ini akan membahas tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saya yaitu tentang media pembelajaran interaktif.

1. Pada tahun 2018 Nur Aninda Pratiwi dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran interaktif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SMPN 1 Bungoro Kecamatan Bungoro Kabupaten Pangkep”. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen subyek dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas

sebagai kelas kontrol. Metode pemilihan subyek penelitian yang digunakan adalah setelah mengetahui homogenitas tiap kelas, jika ada 2 kelas yang homogen maka langsung dijadikan sampelnya. Tetapi jika lebih dari 2 kelas maka dilakukan teknik Random Sampling. Kemudian terdapat 2 kelas yang dijadikan subyek penelitian yaitu kelas VII A sebagai kelas kontrol dan VII B sebagai kelas eksperimen. Proses pengumpulan data menggunakan metode tes, yaitu pengumpulan data menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) setelah diberi perlakuan (*treatment*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat dilihat dengan hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. (2) Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga).

2. Pada tahun 2021 Udi Budi Harsiwi dan Liss Dyah Dewi Arini, dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”. Hasil dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini bisa dilihat dari peserta didik memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif. Tahapan metode penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan *posttest only control group design*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 06 dan 07 Ngringo, Karanganyar. Pengambilan kelas

penelitian melalui teknik random sampling. Kegiatan dalam analisis data meliputi pengolahan data dan analisis statistik. Dalam pengumpulan data menggunakan pre test dan post tes.

3. Pada tahun 2021 Khadijah dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Pemahaman Siswa XII IPS Belajar Sejarah di Sekolah MAN 2 Batola”. Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian True Experimental Design dengan model *Pretest-Posttes Control Group Design*. Penelitian menggunakan 2 kelompok atau 2 kelas, dimana 1 kelas digunakan sebagai kelas kontrol dan satu kelasnya lagi digunakan sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah menyebarkan angket dan test. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama ingin meneliti tentang pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi tetapi bedanya adalah dalam penelitian khadijah ini dalam kondisi daring. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam kondisi daring pada mata pelajaran Sejarah.

Dari skripsi diatas, peneliti mengambil sebagian sebagai bahan pedoman karena ada persamaan dan perbedaan dengan proposal yang akan peneliti tulis.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah dituliskan diatas antara lain sebagai berikut:

- a. Mengetahui tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang.
- b. Mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik SMPN 2 Pamboang.
- c. Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaa media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran PAI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Selain berguna bagi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana S.1 di STAIN Majene, juga sebagai motivasi bagi penulis untuk memperdalam pengetahuan tentang Pendidikan Agama Islam dan penggunaan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pendidik tentang penerapan atau penggunaan media pembelajaran interaktif agar dapat dijadikan acuan dalam menciptakan pembelajaran yang baik, aktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

c. Bagi Peserta Didik

1. Dengan adanya media pembelajaran interaktif ini, peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran.

2. Diharapkan peserta didik mempunyai semangat yang tinggi khususnya pada mata pelajaran PAI sehingga berpengaruh terhadap motivasi dalam belajar.

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

A. *Media Pembelajaran Interaktif*

1. **Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara bahasa artinya tengah, perantara atau pengantar. Selain itu media juga adalah bentuk jamak dari medium, yang artinya perantara atau pengantar. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Selain itu, Briggs juga mengatakan bahwa media adalah semua alat atau apapun yang bisa memancing minat belajar anak didik seperti buku, film, kaset, film bingkai, dan lain sebagainya. Pembelajaran merupakan suatu tindakan yang direncanakan secara terstruktur dalam memberikan pengertian atau pemahaman terhadap siswa. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang memiliki daya tarik terhadap siswa sehingga siswa tertarik dan bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung.¹

Dalam proses pembelajaran yang diperlukan bukan hanya peran guru dan siswa, tetapi juga dibutuhkan suatu cara dan media pembelajaran untuk membangun suasana yang menyenangkan pada saat proses pembelajaran. Suasana kelas yang menyenangkan dan nyaman akan berpengaruh terhadap semangat peserta didik untuk lebih aktif dan mudah mengerti pelajaran yang sedang dipelajari.

¹Putra Pratomo Hadi, *Pemikiran Pendidikan Munif Chatib Perspektif Pendidikan Agama Islam*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta, thn. 2021, h. 6.

Menurut Surjono media pembelajaran interaktif merupakan program pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, animasi video dll yang bersatu dengan menggunakan komputer untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.² Menurut Hake dalam buku *Media Pembelajaran* karya Azhar Arsyad, pembelajaran interaktif adalah antonim dari pembelajaran tradisional yakni suatu komponen yang disusun untuk adanya *feed back* baik dari siswa maupun guru dalam meningkatkan pengetahuan konsep interaktif siswa, dengan melalui suatu kegiatan pada saat proses belajar mengajar berlangsung, disitulah diharapkan siswa aktif dalam pembelajaran dan merespon dengan baik materi yang telah dijelaskan dan juga agar ada *feed back* terhadap pendidik.³ Warsita juga berpendapat bahwa interaktif adalah terkait dengan komunikasi dua arah. Komponen komunikasi dalam media interaktif adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna) dan komputer sebagai (*software/aplikasi, video dan cd*).⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu alat yang dapat menyalurkan pesan dari sumber terencana yang telah disusun sesuai keinginan pengguna.⁵ Siswa juga bisa mengembangkan bakat yang terdapat pada dirinya dan akan mudah memahami

²Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), h. 41.

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi (Depok: Rajawali Pers, 2020), h. 33.

⁴Darmawaty Tarigan dan Sahar Siagian, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi*, Vol. 2, No.2, 2015, hal. 190.

⁵Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 8.

materi dan merespon dengan cepat pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Media pembelajaran interaktif dapat didefinisikan semua yang menyangkut perangkat lunak dan komputer yang bisa dipergunakan sebagai sarana dalam menyampaikan pelajaran dari sumber belajar ke pembelajar dengan metode pembelajaran yang mampu memberikan respons balik kepada pengguna dari apa yang telah di-*input*-kan ke media tersebut.⁶

2. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif

1. Mempunyai lebih dari satu jenis media.
2. Bersifat interaktif, yang artinya mempunyai kemampuan untuk menyediakan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan respon peserta didik.
3. Bersifat mandiri, peserta didik bisa lebih leluasa dalam pembelajaran karena dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami dan lengkap.⁷

3. Indikator Media Interaktif

Indikator media interaktif dapat dilihat dari beberapa aspek yaitu aspek media, aspek materi dan aspek pembelajaran. Menurut Wahono R. S, indikator dari aspek materi ini terdiri dari :

1. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2. Ketetapan urutan penyajian materi
3. Kemudahan untuk dipahami
4. Kejelasan aspek gambar, video dan audio

⁶Nurul Hidayah Puji Lestari, *Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual*, Vol. 1, No. 7, 2020, h. 6.

⁷Rudi Susilana & Cepi Riyana, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. (Bandung : Bumi Rancaekek Kencana, 2017), hal. 127.

5. Kejelasan uraian materi.⁸

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Interaktif

a. Kelebihan media interaktif

Adapun kelebihan media pembelajaran interaktif lainnya yang diungkapkan oleh Munir yaitu :

- a). Dapat menggabungkan teks, audio, video, animasi dalam satu dan saling melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b). Meningkatkan motivasi peserta didik selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- c). Sistem pembelajaran lebih interaktif.
- d). Proses pembelajaran lebih menarik.
- e). Peserta didik dirangsang untuk lebih aktif dalam mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan dan mencoba melakukannya sendiri.
- f). Melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam ilmu pengetahuan⁹.

b. Kekurangan media interaktif

Adapun kekurangan media pembelajaran interaktif yaitu:

- a). Memerlukan banyak waktu dan tenaga
- b). Penerapan harus terhubung dengan laptop dan proyektor
- c). Pendidik harus bisa mengaplikasikan atau mengoperasikan program ini.¹⁰

⁸Wahono, Romi Satria, *Aspek dan Kriteria penilaian media Pembelajaran*, 2015, h. 76.

⁹Munir, *Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Cet. II; Bandung : Alfabeta, 2017), h. 110.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian motivasi belajar

Kata “motif” dapat diartikan sebagai daya upaya yang mengakibatkan seseorang untuk beraktivitas/melakukan sesuatu. Motif juga dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan motivasi-motivasi tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Bermula dari kata motif maka motivasi bisa diartikan sebagai daya pendorong yang menjadi aktif. Mc. Donald dalam Sardiman, motivasi merupakan suatu perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Sedangkan dalam istilah motivasi adalah suatu kekuatan, perubahan, alasan, kemauan dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut berubah menjadi lebih baik.¹¹

M Dalyono juga mengemukakan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak/pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan yang bisa berasal dari dalam diri dan juga dari luar.¹² Menurut sardiman dalam Emda, mengatakan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran akan dapat dicapai jika dalam diri seorang siswa memiliki motivasi belajar. Guru sebagai motivator

¹⁰Agus widyianto, *pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis marcomedia flash 8 terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sistem pengisian di SMK Negeri 1 Magelang*, 2016, hal 34-35.

¹¹Sumadi Suryobroto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 70.

¹²Jemmi Burdam dkk, *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Geografi Pada Pt SMA Immanuel Agung Samova*, Vol.1, No. 2 thn 2020.

sekaligus pendidik harus bisa memberikan motivasi belajar kepada anak didiknya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai .¹³

Berikut adalah ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi belajar:

- a. Tekun menghadapi tugas yakni bekerja dengan sungguh-sungguh dan terus menerus tidak berhenti sebelum selesai.
- b. Ulet menghadapi kesulitan yakni apabila mengalami kesulitan tidak akan mudah putus asa.
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah.
- d. Lebih senang bekerja mandiri.
- e. Mudah merasa bosan jika tugasnya terulang-ulang.
- f. Mampu mempertahankan pendapatnya.¹⁴

Jika siswa sudah memenuhi beberapa ciri-ciri atau indikator motivasi belajar diatas, maka bisa dikategorikan bahwa siswa tersebut sudah memiliki motivasi belajar yang cukup tinggi. Ada juga unsur lain yang mendorong siswa untuk mempunyai motivasi belajar dalam dirinya yaitu aspek kebutuhan, dorongan dan tujuan yang ingin dicapai.

¹³Amna Enda, *kedudukan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2, thn. 2018, h. 10.

¹⁴Ridwan Abdullah Sani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. II; Depok: PT. Rajagrafindo Persada, 2019), h. 74.

2. Jenis-jenis Motivasi Belajar

a. Motivasi Intrinsik

Merupakan motif yang berfungsi tidak memerlukan rangsangan dari luar, karena sejatinya dalam diri setiap manusia sudah memiliki keinginan untuk melakukan sesuatu yaitu karena adanya kebutuhan. Jadi Kebutuhan inilah yang menjadi salah satu faktor yang membuat seseorang mampu dan bisa untuk bergerak/melakukan sesuatu, baik itu kebutuhan untuk menjadi orang terdidik, berpengetahuan dan lain-lain.

b. Motivasi ekstrinsik

Merupakan motif-motif yang berfungsinya karena faktor dari luar. Akan tetapi bukan berarti motivasi jenis ini tidak penting dan tidak baik. Dalam proses pembelajaran juga dianggap penting, karena ada beberapa peserta didik yang memang memerlukan motivasi dari luar, misalnya dalam proses pembelajaran karena ingin dipuji jadi dia mempersiapkan sesuatu hal itu dengan baik dan matang agar mendapat komentar yang baik dari temannya.¹⁵ Dalam proses pembelajaran pendidik diharapkan dapat menumbuhkan motivasi pada diri peserta didik.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha berupa bimbingan dan asuhan terhadap anak didik agar kelak setelah selesai pendidikannya dapat memahami

¹⁵Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet. II; Depok: Rajawalil Pers, 2018), h. 89-90.

dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam.¹⁶ Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar dan terencana untuk mempersiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, dan meyakini ajaran Islam yang disertai dengan perintah untuk menghormati pemeluk agama lain dalam rangka kerukunan antara beragama untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan bangsa.¹⁷ Pendidikan Agama Islam menuju pada pembinaan potensi, memupuk nilai-nilai islam dalam hati, fikiran dan perbuatan.¹⁸

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

- a. Memperkenalkan anak didik terhadap penciptanya
- b. Menjadikan akhlak peserta didik menjadi akhlatul karimah
- c. Menyiapkan kehidupan dunia dan akhirat
- d. Mempersiapkan peserta didik dalam mencaai rezeki
- e. Membangkitkan semangat peserta didik untuk terus belajar ilmu Agama Islam¹⁹

D. Kerangka Fikir

Adapun gambaran atau konsep dari penelitian ini adalah terletak di SMPN 2 Pamboang sebagai tempat penelitian. Sebagai sebuah lembaga pendidikan tentu

¹⁶Abdul Rahman, *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*, (Pekanbaru: Guepedia, 2021), h. 117.

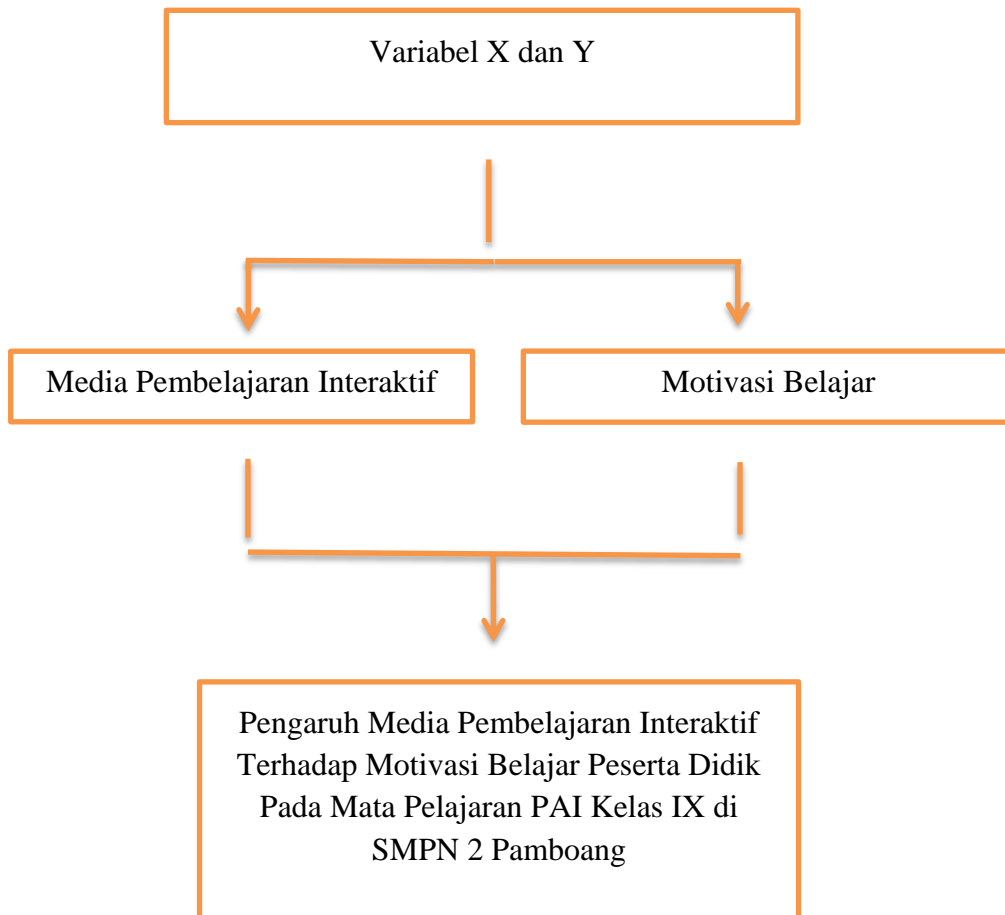
¹⁷Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), h. 130.

¹⁸Mahmudi, "Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi dan Materi", *Jurnal Pendidikan Agama Islam* Vol. 2, No. 1, thn. 2019.

¹⁹Sada, "Tujuan Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 6, thn. 2015, h. 6.

menjalankan kegiatan pembelajaran salah satunya adalah Pelajaran Pendidikan Agama Islam. Di SMPN 2 Pamboang ini sudah menerapkan/menggunakan media pembelajaran inetraktif dan penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya dapat dipahami dari bagan kerangka fikir sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kerangka Fikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan tujuan menguji hipotesis yang telah diterapkan pada data yang bersifat kuantitatif/statistik. Penelitian ini hendak meneliti Pengaruh Media Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di SMPN 2 Pamboang.

2. Lokasi penelitian

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Pamboang yang beralamat di Jl. Poros Majene-Mamuju Sirindu kec. Pamboang Kabupaten Majene, Sulawesi Barat.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian koresional, dimana berfungsi untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif (variabel X) terhadap motivasi belajar peserta didik (variabel Y).

C. *Populasi dan Sampel*

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang ingin diteliti.¹ Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas IX. Di SMPN 2 Pamboang kelas IX ada 2 kelas yaitu IX A dan IX B dengan jumlah 53 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut.² Sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus yang dikembangkan oleh Isaac dan Michael untuk tingkat kesalahan 5%. Sehingga dapat ditentukan bahwa sampel pada penelitian ini yakni 53 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara Total Sampling. Alasan memilih teknik pengambilan sampel ini karena jumlah populasi dan sampel sama. Alasan kedua menggunakan total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100 sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian.³

¹Syahrum & Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media, 2012), h. 113.

²Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Cet. IV; Jakarta: Kencana, 2017), h. 150.

³Sitti Salmah, *Hubungan Peran Orang tua dalam Stimulasi dengan Perkembangan Anak Usia 12 Bulan di Puskesmas Bengkuring Kelurahan Sempaja Timur Samarinda*, Skripsi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Politeknik Kesehatan Kalimantan Timur, Thn. 2019, h. 41.

Tabel 3.1 keadaan populasi

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah peserta didik
		Laki-laki	Perempuan	
1	VIII A	15	12	27
2	VIII B	14	12	26

Sumber : Sekolah SMPN 2 Pamboang

D. Metode Pengumpulan Data

1. Angket/kuesioner

Kuesioner adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan lembaran kertas yang berisikan pertanyaan-pertanyaan kepada responden (peserat didik) untuk dijawab.⁴ Angket digunakan untuk mengambil data atau informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang diketahui.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian, yaitu alat untuk mengukur variabel yang diamati yang digunakan untuk mendapatkan jawaban atau informasi.⁵

Bentuk kuesioner sangat beragam, namun pada penelitian ini kuesioner yang diganakan adalah skala likert, dimana jawaban responden dilengkapi dengan

⁴Garika dan Darmana, *Metodologi Penelitian*, (Lampung : Cv. Hira Tech, 2019), h. 32.

⁵Agung Widhi Kurniawan & Zarah Puspitaningtyas, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet. I; Jogyakarta: Pandiva Buku, 2016), h. 88.

rentang pertanyaan bertingkat dan instrumen penelitian dibuat dalam bentuk checklist. Berikut alternatif jawaban yang digunakan:

Selalu : Mempunyai nilai bobot 4

Sering : Mempunyai nilai bobot 3

Kadang-kadang : Mempunyai nilai bobot 2

Tidak pernah : Mempunyai nilai bobot 1

Berdasarkan indikator dan ciri-ciri yang telah disebutkan, kisi-kisi pedoman angket disusun sebagai berikut :

Tabel 3.2 Variabel (X) Media Pembelajaran Interaktif

No	Indikator	Jumlah Soal
1	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
2	Ketetapan urutan penyajian materi	2
3	Kemudahan untuk dipahami	4
4	Kejelasan aspek gambar, video, dan audio	3
5	Kejelasan uraian materi	2
6.	Bersifat Mandiri	1
Jumlah		15

Berdasarkan indikator motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sudirman. Kisi-kisi pedoman observasi disusun sebagai berikut :

Tabel 3.3 Variabel (Y) Motivasi Belajar PAI Peserta Didik

No	Indikator	Jumlah Soal
1	Tekun menghadapi tugas	3
2	Ulet menghadapi kesulitan	1
3	Senang mencari dan memecahkan masalah	3
4	Lebih senang bekerja mandiri	3
5	Cepat bosan pada tugas yang rutin	2
6	Dapat mempertahankan pendapatnya	3
Jumlah		15

F. Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Validasi

Validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki arti ketetapan suatu alat ukur dalam melakukan fungsinya.⁶ Ketepatan mengukur dapat dilihat dari segi tes dan segi item. Hal ini dilakukan agar diketahui apakah item yang diberikan tersebut sudah benar atau tidak maka dilakukan uji validitas setiap butir pertanyaan atau pernyataan.⁷ Teknik validasi yang digunakan adalah validasi ahli dengan cara memberikan lembar pernyataan kepada ahli yang dipercaya,

⁶Azwar, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), h. 206.

⁷Sandu Siyotodan M. Ali Sodik, ed., *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 84.

kemudian yang bertanggung jawab terhadap lembar pernyataan memberikan keterangan apakah pernyataan tersebut bernilai valid atau tidak. Uji validasi yang dilakukan yaitu validasi ahli yang dilakukan oleh salah satu Dosen Tarbiyah dan validasi dengan menggunakan SPSS.

2. Reabilitas

Reliabilitas adalah alat ukur yang bisa dipercaya dan selaras dengan yang diukur.⁸ Uji reliabilitas dilakukan dalam pengkajian ini untuk mengetahui apakah alat yang digunakan untuk meneliti ini terpercaya dan tidak berubah-ubah pada saat memberikan hasil pengukuran atau tidak. Rumus untuk menguji keabsahan pengkajian ini menggunakan rumus koefisien Alfa-Cronbach yakni seperti dibawah ini:

$$r_i = \frac{K}{K-1} \left(1 - \frac{S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_i = Nilai koefisien alfa-cronbach

K = Banyaknya item instrumen yang valid

S_i^2 = Variansi item

S_t^2 = Variansi total

Dengan:

$$S_i^2 = \frac{JK_i}{n} - \frac{JK_s}{n^2}$$

⁸Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Depok: Prenadamedia Grup, 2018), h. 106.

$$S_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{n} - \frac{\sum x_t}{n^2}$$

Keterangan:

JKi = Jumlah kuadrat item

JKs = Jumlah kuadrat subjek

Xt = Jumlah skor item yang valid.⁹

Untuk menentukan tingkat reliabilitas instrumen, peneliti mengacu pada pendapat Sugiyono. Sebagaimana terdapat pada table berikut ini:¹⁰

Tabel 3.4 Tingkat Reliabilitas Instrumen

Interval Koefisien	Tingkat Reliabilitas
0,000-0,199	Sangat Rendah
0,200-0,399	Rendah
0,400-0,599	Sedang
0,600-0,799	Kuat
0,800-1,000	Sangat Kuat

⁹Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual &SPS*, h. 57-58.

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 257.

G. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang bersifat kuantitatif. Untuk mengolah dan menganalisis data yang diperoleh maka digunakan analisis sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif

Data dua variabel yang sudah diperoleh maka akan dideskripsikan pada bentuk persentase, mean, median, modus, distribusi frekuensi. Agar analisis dapat dilakukan dengan mudah maka digunakan bantuan Software SPSS. Statistik deskriptif ini digunakan untuk mengetahui tingkat media pembelajaran interaktif dan tingkat motivasi belajar peserta didik pada matat pelajaran PAI di kelas IX SMPN 2 Pamboang. Adapun hal yang ingin dilihat atau dihasilkan dari statistik deskriptif yaitu nilai persentase yang diperoleh. Adapun rumus statistik yang digunakan, yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

2. Analisis statistik inferensial

Pada statistik inferensial berfungsi untuk menguji kebenaran atas hipotesis yang telah diajukan peneliti. Agar diketahui hubungan fungsional atau pengaruh antara dua variabel yang ada maka digunakan analisis regresi sederhana. Persamaan analisis regesinya sebagai berikut :

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Bilangan constant (nilai konstanta harga Y jika $X = 0$)

b = Koefesien/nilai arah regresi linear (penentu prediksi variabel Y)¹¹

¹¹Rumina, *Pengaruh Pekerjaan Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar SDN 50 Bulu' Datu Palopo, Skripsi*, (Palopo: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo 2019), h. 36.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. *Gambaran Umum SMPN 2 Pamboang*

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Pamboang terletak di Udzung Kelurahan Sirindu Kecamatan Pamboang merupakan Instansi Pemerintahan Dinas Pendidikan Kabupaten Majene.

1. Visi sekolah

Visi yang dirumuskan oleh sekolah SMPN 2 Pamboang. "Mewujudkan Sekolah yang Berbasis Religi, Lingkungan dan Prestasi." Mencapai visi tersebut, perlu dilakukan suatu misi berupa kegiatan dengan arah yang jelas. Berikut ini merupakan Misi yang dirumuskan berdasarkan visi diatas.

2. Misi sekolah

Misi Sekolah SMP Negeri 2 Pamboang menumbuhkan disiplin sesuai aturan bidang kerja masing-masing pada setiap kerja komunitas pendidikan di sekolah. Saling menghormati dan percaya, tetap menjaga hubungan kerja yang harmonis berdasarkan pelayanan prima, kerjasama dan silturrahim sehingga seluruh komponen sekolah dapat berjaya dalam segala bidang. Penjabaran misi diatas meliputi:

- a) Terwujudnya iklim yang berbudaya Islami bagi seluruh warga sekolah.
- b) Terwujudnya sistem menejemen lingkungan hijau (green school).
- c) Terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

- d) Terciptanya kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan yang unggul.
- e) Terwujudnya pembelajaran dan bimbingan secara efektif.
- f) Pelaksanaan kurikulum tingkat satuan Pendidikan secara konsisten.
- g) Terwujudnya inovasi pembelajaran.
- h) Terwujudnya peningkatan kualitas lulusan dalam bidang akademik maupun non akademik dengan dilandasi imtak.
- i) Menumbuhkembangkan cinta agama, dan Pendidikan.
- j) Meningkatkan kualitas belajar, disiplin demi mencapai prestasigemilang.

B. Hasil Penelitian

Deskripsi data yang disajikan pada bagian ini meliputi pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar berdasarkan hasil kuesioner peserta didik. Nilai yang akan disajikan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang

Data ini peneliti peroleh dari hasil angket yang telah disebar ke 53 responden dengan jumlah pernyataan 15 nomor. Berikut adalah tabel rangkuman hasil analisis deskriptif untuk variabel (x).

a. Hasil Validitas

Pengujian validitas tiap-tiap butir pernyataan dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total. Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan valid atau tidak valid. Jika nilai sig yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), maka item pernyataan tidak valid dan sebaliknya jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka item pernyataan dinyatakan valid. Di bawah ini adalah hasil uji validitas dari instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket media pembelajaran interaktif (X).

Tabel 4.1

Hasil validasi kuesioner media pembelajaran interaktif

No	alpha	sig	kriteria
1.	0.05	0,001	Valid
2	0.05	0,000	Valid
3	0.05	0,010	Valid
4	0.05	0,002	Valid
5	0.05	0,001	Valid
6	0.05	0,013	Valid
7	0.05	0,021	Valid
8	0.05	0,010	Valid
9	0.05	0,001	Valid
10	0.05	0,048	Valid
11	0.05	0,000	Valid
12	0.05	0,014	Valid
13	0.05	0,000	Valid
14	0.05	0,000	Valid
15	0.05	0,027	Valid

Data di atas merupakan hasil validitas kuesioner yang diketahui terdapat 15 jumlah item pernyataan kuesioner dan dinyatakan valid.

b. Hasil reliabilitas

Tabel 4.2

Hasil realibilitas kuesioner media pemebelajaran interaktif

Realiability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.669	15

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif (variabel x) diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.669 yang artinya > 0.26 maka data bernilai reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

c. Analisis data tentang media pembelajaran interaktif

Berdasarkan angket yang berisi pernyataan yang telah disebar kepada responden yaitu peserta didik kelas IX A dan B sejumlah 53 orang, maka penyusun dapat memasukkan bentuk angka yang ditentukan sebagai berikut:

- Jawaban selalu : 4
- Jawaban sering : 3
- Jawaban kadang-kadang : 2
- Jawaban tidak pernah : 1

Berikut tabel rincian presentasi hasil kuesioner dari beberapa item pernyataan mengenai media pembelajaran interaktif

Tabel 4.3

Penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	36	68%
2	Sering	16	30%
3	Kadang-Kadang	1	2%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 36 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 68% Sebanyak 16 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 30% 1 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 2% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.4

Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	27	51%
2	Sering	19	36%
3	Kadang-Kadang	7	13%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 27 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 51% Sebanyak 19 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 36% sebanyak 7 peserta didik yang

menjawab kadang-kadang atau setara dengan 13% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.5

Guru menyampaikan materi PAI dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	-	-
2	Sering	6	11%
3	Kadang-Kadang	47	89%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik tidak ada yang menjawab selalu sebanyak 6 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 11% sebanyak 47 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 89% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.6

Dalam menggunakan media pembelajaran interaktif uraian materi tetap berurutan

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	25	47%
2	Sering	26	49%
3	Kadang-Kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 26 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 47% Sebanyak 26 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 49% sebanyak 2 peserta didik yang

menjawab kadang-kadang atau setara dengan 4% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.7

Saya mudah memahami karena materi PAI pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif berurutan

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	18	34%
2	Sering	15	28%
3	Kadang-Kadang	16	30%
4	Tidak Pernah	4	8%
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 18 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 34% Sebanyak 15 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 28% sebanyak 16 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 30% dan sebanyak 4 peserta didik yang menjawab tidak pernah atau setara dengan 8%.

Tabel 4.8

Pola pengembangan media interaktif berpengaruh pada pemahaman peserta didik

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	33	62%
2	Sering	20	38%
3	Kadang-Kadang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 33 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 62% Sebanyak 20 peserta didik yang

menjawab sering atau setara dengan 38% dan tidak ada peserta didik yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah.

Tabel 4.9

Program media interaktif mudah digunakan dalam pengoperasiannya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	35	66%
2	Sering	18	34%
3	Kadang-Kadang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 35 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 66% Sebanyak 18 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 34% dan tidak ada peserta didik yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah.

Tabel 4.10

Guru menjadi lebih mudah menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	34	64%
2	Sering	19	36%
3	Kadang-Kadang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 34 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 64% Sebanyak 19 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 36% dan tidak ada peserta didik yang menjawab kadang-kadang dan tidak pernah.

Tabel 4.11**Kejelasan isi materi pelajaran**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	36	68%
2	Sering	15	28%
3	Kadang-Kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 36 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 68%. Sebanyak 15 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 28%, sebanyak 2 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 4% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.12**Suara dalam tayangan video terdengar jelas**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	34	64%
2	Sering	15	28%
3	Kadang-Kadang	4	8%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 34 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 64%. Sebanyak 15 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 28%, sebanyak 4 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 8% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.13**Tayangan video pada media pembelajaran interaktif menarik**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	24	45%
2	Sering	23	44%
3	Kadang-Kadang	6	11%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 24 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 45%. Sebanyak 23 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 44%, sebanyak 6 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 11% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.14**Gambar dalam program media pembelajaran interaktif sangat jelas**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	25	47%
2	Sering	18	34%
3	Kadang-Kadang	10	19%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 25 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 47%. Sebanyak 18 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 34%, sebanyak 10 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 19% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.15**Guru menggunakan media pembelajaran interaktif dengan bahasa singkat, padat, jelas dan mudah dipahami**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	30	57%
2	Sering	20	37%
3	Kadang-Kadang	3	6%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 30 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 57%. Sebanyak 20 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 37%, sebanyak 3 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 6% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.16**Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media interaktif**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	24	45%
2	Sering	24	45%
3	Kadang-Kadang	5	10%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 24 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 45%. Sebanyak 24 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 45%, sebanyak 5 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 10% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.17**Pembelajaran interaktif mudah digunakan tanpa kesulitan**

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	29	55%
2	Sering	24	45%
3	Kadang-Kadang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 29 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 55%. Sebanyak 24 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 45% dan tidak ada peserta didik yang menjawab kadang-kadang dan tidak ada yang menjawab tidak pernah.

Setelah melakukan pengolahan data, tahapan selanjutnya yaitu dilakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Peneliti menggunakan teknik analisis presentase dengan

$$\text{rumus } P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu).

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Diketahui bahwa skor ideal untuk variabel X ini adalah $4 \times 15 \times 53 = 3.180$. (4 = skor tertinggi, 15 = butir pernyataan angket dan 53 = jumlah

responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel X adalah 2.696.

Dari 53 responden yang menjadi sampel dengan rician dari 15 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah 2.696 dan skor ideal adalah 3.180. kemudian dihitung dengan analisis deskriptif presentase yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{2.696}{3.180} \times 100\% = 84,7\%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria presentase menurut Anas Sudjono sebagai berikut :

Tabel 4.18

Kriteria Interval Nilai

Nilai	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
< 24	Kurang (K)

Berdasarkan tabel kategori di atas dapat diketahui bahwa skor ideal 84,7% berada dalam kategori sangat baik, karena berada dalam rentang 75% - 100%, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini tergolong dalam kategori sangat baik.

2. Motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Pamboang

Data ini peneliti peroleh dari hasil angket yang telah disebar ke 53 responden dengan jumlah pernyataan 15 nomor. Berikut adalah tabel rangkuman hasil analisis deskriptif untuk variabel (Y).

a. Hasil validitas

Pengujian validitas tiap-tiap butir pernyataan dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total. Dalam hal ini, peneliti menggunakan bantuan software SPSS untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan valid atau tidak valid. Jika nilai sig yang diperoleh lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), maka item pernyataan tidak valid dan sebaliknya jika nilai sig lebih kecil dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka item pernyataan dinyatakan valid. Di bawah ini adalah hasil uji validitas dari instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket motivasi belajar (Y).

Tabel 4.19
Hasil uji validasi variabel Y

No	Alpha	Sig	Kriteria
1	0.05	0,016	Valid
2	0.05	0,002	Valid
3	0.05	0,000	Valid
4	0.05	0,002	Valid
5	0.05	0,041	Valid
6	0.05	0,011	Valid
7	0.05	0,043	Valid
8	0.05	0,001	Valid
9	0.05	0,011	Valid
10	0.05	0,005	Valid
11	0.05	0,012	Valid
12	0.05	0,043	Valid
13	0.05	0,010	Valid
14	0.05	0,035	Valid
15	0.05	0,010	Valid

Tabel di atas merupakan hasil validitas kuesioner yang diketahui terdapat 15 jumlah item pernyataan kuesioner dan dinyatakan valid.

b. Hasil Reliabilitas

Tabel 4.20
Hasil reliabilitas kuesioner motivasi belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
0.898	15

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik (variabel Y) diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.898 yang

artinya > 0.26 maka data bernilai reliabel dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data.

c. Analisis data tentang motivasi belajar peserta didik

Berikut tabel rincian presentasi hasil kuesioner dari beberapa item pernyataan mengenai motivasi belajar peserta didik.

Tabel 4.21

Saya mengerjakan dan menyelesaikan tugas PAI yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	45	85%
2	Sering	7	23%
3	Kadang-Kadang	1	2%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 45 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 85% Sebanyak 7 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 23% sebanyak 1 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 2% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.22

Dalam mengerjakan tugas PAI saya tidak pernah menyontek tugas teman

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	12	23%
2	Sering	39	73%
3	Kadang-Kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 12 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 23%. Sebanyak 39 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 73% sebanyak 2 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 4% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.23

Apabila saya tidak yakin dalam menyelesaikan soal atau mengerjakan tugas PAI maka saya akan mencari contoh yang benar sebagai pola yang akan saya ikuti

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	28	53%
2	Sering	25	47%
3	Kadang-Kadang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 28 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 53%. Sebanyak 25 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 47% tidak ada peserta didik yang menjawab kadang-kadang dan yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.24

Agar saya bisa menghadapi kesulitan dalam pelajaran PAI saya terus belajar

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	23	43%
2	Sering	30	57%
3	Kadang-Kadang	-	-
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 23 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 43%. Sebanyak 30 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 57%. Tidak ada peserta didik yang menjawab kadang-kadang dan yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.25

Semangat belajar saya tidak akan hilang hanya karena kesulitan yang saya hadapi

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	26	49%
2	Sering	26	49%
3	Kadang-Kadang	1	2%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 26 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 49%. Sebanyak 26 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 49%. Sebanyak 1 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 2% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.26

Untuk menemukan masalah saya selalu membaca buku yang berhubungan dengan mata pelajaran PAI

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	14	27%
2	Sering	32	60%
3	Kadang-Kadang	7	13%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 14 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 27% Sebanyak 32 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 60% sebanyak 7 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 13% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.27

Saya selalu bertanya jika ada materi pelajaran yang tidak saya pahami

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	17	32%
2	Sering	34	64%
3	Kadang-Kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 17 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 32% Sebanyak 34 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 64% sebanyak 2 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 4% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.28

Untuk mengerjakan tugas saya lebih suka secara individu daripada secara kelompok

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	20	37%
2	Sering	30	57%
3	Kadang-Kadang	3	6%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 20 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 37% Sebanyak 30 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 57% sebanyak 3 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 6% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.29

Mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	18	34%
2	Sering	33	62%
3	Kadang-Kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 18 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 34% Sebanyak 33 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 62% sebanyak 2 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 4% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.30

Tugas yang beraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	16	30%
2	Sering	34	64%
3	Kadang-Kadang	3	6%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 16 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 30% Sebanyak 34 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 64% sebanyak 3 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 6% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.31

Saya lebih suka mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	28	53%
2	Sering	23	43%
3	Kadang-Kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 28 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 53% Sebanyak 23 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 43% sebanyak 2 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 4% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.32

Jika saya mengerjakan tugas secara mandiri saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	25	47%
2	Sering	25	47%
3	Kadang-Kadang	3	6%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 24 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 47% Sebanyak 24 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 47% sebanyak 3 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 6% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.33

Saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	30	56%
2	Sering	21	40%
3	Kadang-Kadang	2	4%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 30 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 56% Sebanyak 21 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 40% sebanyak 2 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 4% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.34

Saya mempertahankan pendapat yang saya yakini benar

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	25	47%
2	Sering	24	45%
3	Kadang-Kadang	4	8%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 25 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 47% Sebanyak 24 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 45% sebanyak 4 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 8% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Tabel 4.35

Saya mencari tahu kebenaran pendapat saya sebelum mempertahankannya

No	Jawaban	Frekuensi	Presentasi
1	Selalu	34	64%
2	Sering	18	34%
3	Kadang-Kadang	1	2%
4	Tidak Pernah	-	-
Total		53	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa dari 53 peserta didik terdapat 34 peserta didik menjawab selalu atau setara dengan 64% Sebanyak 18 peserta didik yang menjawab sering atau setara dengan 34% sebanyak 1 peserta didik yang menjawab kadang-kadang atau setara dengan 2% dan tidak ada peserta didik yang menjawab tidak pernah.

Setelah melakukan pengolahan data, tahapan selanjutnya yaitu dilakukan analisis data untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Peneliti menggunakan teknik analisis presentase dengan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angket Presentase

F = Frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu).

Untuk menjawab rumusan masalah yang pertama, maka perlu ditentukan skor ideal. Diketahui bahwa skor ideal Y adalah $4 \times 15 \times 53 = 3.180$. (4 = skor tertinggi, 15 = butir pernyataan angket dan 53 = jumlah responden). Kemudian diambil jumlah keseluruhan skor dari variabel Y adalah 2.716

Dari 53 responden yang menjadi sampel dengan rician dari 15 pernyataan yang telah disajikan, dapat diperinci dengan ketentuan yang telah dipaparkan pada tabel diatas. Total skor dari setiap pernyataan yang telah dijawab oleh responden dapat dilihat dalam paparan jumlah skor pada tabel. Total skor dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah 2.716 dan skor ideal adalah 3.180. kemudian dihitung dengan analisis deskriptif presentase yaitu :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\text{Jadi, } P = \frac{2.716}{3.180} \times 100\% = 85,4\%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria presentase menurut Anas Sudjono sebagai berikut :

Tabel 4.36**Kriteria Interval Nilai**

Nilai	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
< 24	Kurang (K)

Berdasarkan tabel kategori di atas dapat diketahui bahwa skor ideal 85,4% berada dalam kategori sangat baik, karena berada dalam rentang 75% - 100%, jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar tergolong dalam kategori sangat baik.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar

Untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang, maka data akan diolah atau diuji dengan menggunakan rumus regresi sederhana pada *software* SPSS. Sebelum menguji dengan menggunakan rumus regresi sederhana, terlebih dahulu harus memenuhi syarat-syarat untuk regresi linear sederhana yaitu melakukan uji normalitas dan uji linearitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dapat digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam hal ini peneliti menggunakan bantuan *software spss* dengan menggunakan rumus *one-sampel kolmogrof smirnov test*. Adapun kriteria pengujiannya dapat dilihat dari nilai $(sig) > 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal. Berikut adalah hasil normalitas kedua variabel.

Tabel 4.37
Hasil Uji Normalitas
kolmogrov-smirnov Tes

n	Unstandardized Residual	
	N	
Normal parameters	Mean	.0000000
	Std	2.88129542
	Deviasion	
Most Ekstreme Differences	Absolute	.066
	Positive	.052
	Negative	-.066
Tes Statistic		.066
Asymp, Sig, (2-tailend)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua variabel pemahaman media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar peserta didik memiliki hubungan yang linear atau tidak. Data ini diperoleh dengan

menggunakan bantuan *software spss* dengan ketentuan jika nilai sig (*deviation from linearity*) > 0,05 maka dipastikan keduanya memiliki hubungan yang linear. Berikut adalah hasil uji linearitas kedua variabel.

Tabel 4.38
Hasil Uji Linearitas

			Sum Of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Media Pembelajaran Interaktif	Between Groups	(Combined)	126.011	16	7.876	.921	.554
		Linearity	2.114	1	2.114	.247	.622
		Devation From Linearity	123.897	15	8.260	.966	.507
	Within Groups		307.800	36	8.550		
	Total		433.811	52			

Berdasarkan uji linearitas kedua variabel pada tabel di atas dapat dilihat bahwa *deviation from linerity* 0.507 > 0.05, sehingga peneliti dapat simpulkan bahwa hubungan kedua variabel media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar adalah data yang berpola linear.

3. Uji Hipotesis

Setelah semua syarat diatas terpenuhi, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana

dengan bantuan *software* SPSS. Uji regresi sederhana merupakan uji yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel bebas dan variabel terikat yaitu media pembelajaran interaktif (X) dan motivasi belajar (Y). Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.39

Hasil Uji Regresi Anova

Model		Sum of Squares	Df	Mean Squares	F	Sig.
	Regresions	0.103	1	0.103	6.266	0.016 ^a
	Residual	0.842	51	0.017		
	Total	0.946	52			

Pengambilan keputusan dalam uji regresi linear sederhana dapat mengacu pada dua hal yaitu :

- a. Jika nilai sig < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
- b. Jika nilai sig > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Tabel di atas menjelaskan bahwa nilai F hitung yaitu sebesar 6.266 dengan nilai signifikansi (0.016) lebih kecil dari nilai signifikansi yaitu (0.05). Jadi dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X (media pembelajaran interaktif) berpengaruh terhadap variabel Y (motivasi Belajar) dan dapat digunakan untuk memprediksi variabel motivasi belajar peserta didik yang signifikan.

Tabel 4.41**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.331(a)	0.109	0.092	0.12851

a. Predictors: (Constant), MPI

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang dapat dilihat dari koefisien determinasi (R Square). Dimana nilai R Square sebesar 0.109. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik yaitu sebesar 11% dan sisanya 89% dipengaruhi oleh faktor lain. Kemudian dapat juga diartikan bahwa kontribusi variabel bebas (media pembelajaran interaktif) terhadap (motivasi belajar peserta didik) masih kurang yaitu 11%. R Square berkisar dalam rentang antara 0 sampai 1, semakin besar R Square maka semakin kuat hubungan kedua variabel.

C. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SMPN 2 Pamboang yang bertujuan untuk memperoleh atau mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik di SMPN 2 Pamboang. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IX yang berjumlah 53 orang. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu semua jumlah populasi. Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian yang digunakan adalah kuesioner/angket. Untuk analisis data peneliti menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, data media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Dimana media pembelajaran interaktif berada pada kategori A karena sesuai dengan hasil angket yang telah diolah dan diakumulasi bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif ini yaitu 84,7% dan dimasukkan ke dalam kriteria interval kelas menurut Anas Sudjono berada pada rentang nilai 75% - 100% yang memiliki keterangan sangat baik (A). Hasil penelitiann yang ke dua adalah tentang tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI yaitu juga dalam kategori A karena sesuai dengan hasil angket yang telah diolah dan diakumulasi bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI yaitu 85,4% dan dimasukkan ke dalam kriteria interval kelas menurut Anas Sudjono berada pada rentang nilai 75% - 100% yang memiliki keterangan sangat baik (A). Hasil penelitian yang ketiga adalah seberapa besar pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan adalah kontribusi

media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik masih sangat kurang/sedikit yaitu 11%. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang yaitu hanya diterapkan/digunakan 2 kali selama 1 semester. Hal tersebut menjadi faktor sehingga tingkat pengaruh/kontribusi media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik masih sangat kurang. Hal tersebut sesuai dengan hasil penyebaran angket yang telah dilakukan oleh peneliti. Peserta didik lebih banyak yang memilih kadang-kadang dibanding sering. Peserta didik yang memilih kadang-kadang sebanyak 47 orang dengan presentasi 89%, sedangkan peserta didik yang memilih sering hanya 6 orang dengan presentasi 11%.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori Surjono mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi text, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif. Sedangkan motivasi belajar sendiri menurut Mc. Donald adalah suatu perubahan energi di dalam diri pribadi siswa yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Maka dari itu media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap motivasi belajar peserta didik, yang berarti bahwa apabila tingkat penggunaan media pembelajaran menurun atau kurang maka tingkat motivasi belajar akan turun. Dengan demikian setiap peningkatan media akan diikuti oleh peningkatan motivasi belajar peserta didik seperti penggunaan media pembelajaran interaktif. Juga dalam penelitian terdahulu skripsi yang ditulis oleh Laila Nur Affida dengan judul Pengaruh

Penggunaan Media Pembelajaran interaktif Autoplay Terhadap motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di Man 2 Tuban mendapatkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan pengujian hipotesis penelitian ini diketahui bahwa nilai t hitung = 3.851 dengan tingkat nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Tingkat penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang tergolong sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dengan cara membagikan angket/kuesioner. Total skor dalam penggunaan media pembelajaran interaktif adalah 2.696 dan skor ideal adalah 3.180 dan dihitung dengan menggunakan analisis deskriptif presentase. Adapun hasilnya yaitu 84,7% berada dalam kategori sangat baik, karena berada dalam rentang 75% - 100%, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif ini tergolong dalam kategori sangat baik.
2. Tingkat motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang juga tergolong sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket/kuesioner yang telah disebar oleh peneliti. Hasil skor total dalam motivasi belajar peserta didik 2.716 dan skor ideal adalah 3.180 kemudian dihitung dengan analisis deskriptif presentase. Adapun hasilnya yaitu 85,4% berada dalam kategori sangat baik karena berada dalam rentang 75% - 100%, jadi dapat disimpulkan

bahwa motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang dalam kategori sangat baik.

3. Hasil analisis koefisien regresi diketahui bahwa nilai f hitung adalah 2.503 dan dengan nilai signifikansi sebesar 0,016. Jadi berdasarkan nilai signifikansi dapat disimpulkan bahwa $0,016 < 0,05$ yang berarti bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak yang berarti (variabel X) penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap (variabel Y) motivasi belajar peserta didik. Pengaruh variabel bebas (media pembelajaran interaktif) terhadap variabel terikat (motivasi belajar) adalah 11% dan nilai R^2 adalah 0,109 yang memiliki arti bahwa kontribusi media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar peserta didik adalah 11%. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif kontribusinya masih kurang terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IX di SMPN 2 Pamboang.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian dengan mengamati, menguji, sampai pada tahap mengambil keputusan dari hasil penelitian, maka peneliti ingin mengajukan saran sebagai berikut :

1. Bagi Lembaga

Diharapkan kepada SMPN 2 Pamboang untuk dapat meningkatkan sarana dan prasarana, terutama penggunaan media dalam meningkatkan keaktifan, motivasi dan keterlibatan peserta didik yang

didukung oleh beberapa komponen seperti halnya penggunaan media pembelajaran interaktif.

2. Bagi Guru

Diharapkan kepada guru agar dapat mempertahankan dan meningkatkan penggunaan media pembelajaran interaktif karena sesuai hasil penelitian penggunaan media pembelajaran interaktif ini memiliki pengaruh, meskipun pengaruhnya lemah/rendah. Guru juga diharapkan untuk selalu berperan aktif sekaligus menjadi fasilitator dalam proses pembelajaran, dan diharapkan juga agar guru lebih dekat/akrab dengan peserta didik agar kelas menjadi lebih kondusif dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Dalam penelitian ini, peneliti sadar masih banyak kekurangan yang perlu dikoreksi dan diperbaiki, oleh sebab itu peneliti mengharapkan untuk peneliti selanjutnya agar bisa melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Edisi Revisi (Depok: Rajawali Pers, 2020).
- Azwar. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015).
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Depok: Prenadamedia Grup)
- Burdam Jemmi dkk, *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Geografi Pada Pt SMA Immanuel Agung Samova*, Vol.1, No. 2.
- Bodi, Idham Khalid. *Koroang Mala'bi' Al-Quran Terjemahan Bahasa Mandar dan Indonesia*, (Balitbag Agama Makassar).
- Cepi Riyana & Rudi Susilana, *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. (Bandung : Bumi Rancaekek Kencang,).
- Darmana & Garika, *Metodologi Penelitian*, (Lampung : Cv. Hira Tech).
- Dian Andayani & Abdul Majid, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).
- Djabidi, Faizal. *Manajemen Pengelolaan Kelas*, (Malang: Madani).
- Enda, Amna. *kedudukan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran*, Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2.
- Fajari Dwi Risanaldi , *Implikasi Pendidikan dari Qur'an Surat Ar-Ra'd Ayat 11 tentang Perubahan Terhadap Upaya Pendidikan dalam Mengembangkan Potensi Manusia*, Vol 2, No. 1.
- Firmansyah, Iman Mokh. *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar dan Fungsi*, Vol. 17 No. 2.
- Hadi, Pratomo Putra. *Pemikiran Pendidikan Munif Chatib Perspektif Pendidikan Agama Islam*, Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Cet. 8; Jakarta: Rajawali Pers).
- Lestari Nurul Hidayah Puji. *Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual*, Vol. 1, No. 7.
- M. Ali Sodik & Sandu Siyotodan, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing), h. 84.
- Mahmudi. *Pendidikan Agama Islam dan Pendidikan Islam Tinjauan Epistemologi, Isi dan Materi*, Jurnal Pendidikan Agama Islam Vol. 2, No. 1.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*, (Jakarta: Gaung Persada Press).
- Munir. *Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*, (Cet. II; Bandung : Alfabeta).
- Rahman, Abdul. *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*, (Pekanbaru: Guepedia).
- Romi Satria & Wahono, *Aspek dan Kriteria penilaian media Pembelajaran*.

- Rumina. *Pengaruh Pekerjaan Orang Tua terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar SDN 50 Bulu' Datu Palopo, Skripsi*, (Palopo: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo).
- Sada. *Tujuan Pendidikan Agama Islam*, Jurnal Pendidikan Islam Vol. 6.
- Sahar Siagian dan Darmawaty Tarigan, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi*, Vol. 2, No.2.
- Salim & Syahrums, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media).
- Salmah, Sitti. *Hubungan Peran Orang tua Dalam Stimulasi Dengan Perkembangan Anak Usia 12 Bulan Di Puskesmas Bengkuring Kelurahan Sempaja Timur Samarinda*, Skripsi Kementrian Kesehatan Republik Indonesia Politeknik Kesehatan Kalimantan Timur, Thn. 2019.
- Sani, Abdullah Ridwan. *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. II; Depok: PT. Rajagrafindo Persada).
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Cet. II; Depok: Rajawali Pers).
- Siregar, Syofian. *Metode Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS* (Jakarta: PrenadaMedia Group).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta).
- Surjono, Dwi Herman. *Multimedia Pembelajaran interaktif*, (Yogyakarta: UNY Press).
- Suryobroto, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
- Triwiyono. *Pengaruh Latar Belakang Pendidikan Orangtua, Kondisi Ekonomi Orangtua dan Lingkungan Sosial terhadap Minat Melanjutkan Studi ke Jenjang S2 Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNY, Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta).
- Widyianto, Agus. *pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis marcomedia flash 8 terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sistem pengisian di SMK Negeri 1 Magelang*.
- Yuliawan, Eko. *Pengaruh Pengetahuan Konsumen Mengenai Perbankan Syariah terhadap Keputusan Menjadi Nasabah Pada PT. Bank Syariah Cabang Bandung*, (Jurnal Wira Ekonomi Mikroskil, Vol. 1, No 01).
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*, (Cet. IV; Jakarta: Kencana).
- Zarah Puspitaningtyas & Agung Widhi Kurniawan, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Cet. I; Jogyakarta: Pandiva Buku).

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR KUESIONER MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

A. Petunjuk Pengisian

1. Identitas peserta didik
Nama :
Kelas/No. Absen :
2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya
3. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaan dan kolom jawaban, pilihlah salah satu yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.
4. Ada empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut :
 - a. S : Pernyataan *selalu* jika pernyataan benar-benar sesuai dengan apa yang dirasakan = 4
 - b. Sr : Pernyataan *sering* jika pernyataan cenderung sesuai tetapi belum sepenuhnya setuju dengan apa yang dirasakan = 3 skor
 - c. Kk : Pernyataan *kadang-kadang* jika pernyataan benar namun tidak sering dikerjakan atau dirasakan = skor 2
 - d. Tp : Pernyataan *tidak pernah* jika pernyataan benar-benar tidak sesuai dan sepenuhnya belum pernah dirasakan = skor 1

B. Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Jawaban			
		S	SR	KK	TP
1	Saya mengerjakan dan menyelesaikan tugas PAI yang diberikan oleh guru dengan tepat waktu				
2	Dalam mengerjakan tugas PAI saya tidak pernah menyontek tugas teman				
3	Apabila saya tidak yakin dalam menyelesaikan soal atau mengerjakan tugas PAI, maka saya				

	akan mencari contoh yang benar sebagai pola yang akan saya ikuti				
4	Agar saya bisa menghadapi kesulitan dalam pelajaran PAI saya terus belajar				
5	Semangat belajar saya tidak akan hilang hanya karena kesulitan yang saya hadapi				
6	Untuk menemukan masalah saya selalu membaca buku yang berhubungan dengan mata pelajaran PAI				
7	Saya selalu bertanya jika ada materi pelajaran yang tidak saya pahami				
8	Untuk mengerjakan tugas saya lebih suka secara individu dari pada secara kelompok				
9	Mengerjakan tugas sendiri membuat rasa ingin tahu saya semakin besar				
10	Tugas yang beraneka ragam menjadi tantangan tersendiri untuk saya				
11	Saya lebih suka mempelajari materi ajar baru yang belum pernah diajarkan oleh guru				
12	Jika saya mengerjakan tugas secara mandiri saya merasa lebih puas dengan hasil yang saya peroleh				
13	Saya senang memberikan pendapat pada saat kegiatan pembelajaran				
14	Saya mempertahankan pendapat yang saya yakini benar				
15	Saya mencari tahu kebenaran pendapat saya, sebelum mempertahankannya				

Keterangan:

Adaptasi kuesioner penelitian Nurjumhar, Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Santifik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Pecahan Di SDN 2 Buwun Sejati Tahun Pelajaran 2020/2021, Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram, thn. 2021

Lampiran 2

LEMBAR KUESIONER MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PESERTA DIDIK

A. Petunjuk Pengisian

1. Identitas peserta didik

Nama :

Kelas/No. Absen :

2. Mohon anda menjawab dengan sejujurnya

3. Instrumen ini terdiri dari kolom pertanyaandan kolom jawaban, pilihlah salah satu yang dianggap paling sesuai dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan.

4. Ada empat pilihan jawaban yang masing-masing maknanya sebagai berikut :

- a. S : Pernyataan *selalu* jika pernyataan benar-benar sesuai dengan apa yang dirasakan = 4
- b. Sr : Pernyataan *sering* jika pernyataan cenderung sesuai tetapi belum sepenuhnya setuju dengan apa yang dirasakan = 3 skor
- c. Kk : Pernyataan *kadang-kadang* jika pernyataan benar namun tidak sering dikerjakan atau dirasakan = skor 2
- d. Tp : Pernyataan *tidak pernah* jika pernyataan benar-benar tidak sesuai dan sepenuhnya belum pernah dirasakan = skor 1

B. Pernyataan Kuesioner

NO	Pernyataan	Jawaban			
		S	SR	KK	TP
1	Penggunaan media pembelajaran interaktif sesuai dengan materi				
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa				
3	Guru selalu menyampaikan materi PAI dengan				

	menggunakan media pembelajaran interaktif				
4	Dalam menggunakan media pembelajaran interaktif uraian materi tetap berurutan				
5	Saya mudah memahami karena materi PAI pada saat menggunakan media pembelajaran interaktif berurutan				
6	pola pengembangan media interaktif berpengaruh pada pemahaman siswa				
7	Program media interaktif mudah digunakan dalam pengoperasiannya				
8	Guru menjadi lebih mudah menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif				
9	Kejelasan isi materi pelajaran				
10	Suara dalam tayangan video terdengar jelas				
11	Tayangan video pada media pembelajaran interaktif menarik				
12	Gambar dalam program media pembelajaran interaktif sangat jelas				
13	Guru menggunakan media pembelajaran interaktif dengan bahasa yang singkat, padat, jelas, dan mudah dipahami				
14	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam media interaktif				
15	Pembelajaran interaktif mudah digunakan tanpa kesulitan				

Mohon di cek kembali agar tidak ada jawaban yang terlewatkan. Diharapkan anda mengisi semua pernyataan yang ada. Terima kasih atas kehadiran anda untuk mengisi semua pernyataan di atas.

Keterangan:

Adaptasi Sutrisno Sahari Angket Media Pengembangan Multimedia Berdalam (Sumber Daya Alam) Pada embelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2020/2021, Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri thn 2021.

DATA TABULAS VARIABEL X MEDIA INTERAKTIF KELAS IX A. & B

NO	NAMA RESPONDEN	NO ITEM PERNYATAAN															JUMLAH	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ANDINI	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	2	3	49	
2	ELSA	3	2	2	3	1	3	4	3	4	4	2	4	1	2	3	41	
3	INTANF ABDUL LATIF	4	4	2	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	51	
4	ISMIKA	4	2	2	3	1	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	46	
5	JHENIVER LOVELY	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	2	4	1	2	3	46	
6	JUNI KHUMAIRAH	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	54	
7	NAURA HAYVA BAZILH	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	50	
8	NUR INDAH CAHYANI	4	4	2	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	48	
9	NUR SYAHIRA	3	3	2	3	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	51	
10	NURLIAN	3	4	2	4	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	49	
11	RISMA	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	53	
12	TENRIANI	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	44	
13	ADITIA	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	54	
14	ANDIKA RIZKI	4	2	2	4	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	50	
15	BAIM	4	2	2	4	2	3	4	3	3	4	2	4	3	4	3	47	
16	FADIL	3	4	2	3	2	4	4	4	4	4	2	4	4	3	4	51	
17	M. RAMLAN	4	4	2	3	2	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	49	
18	MUH. FADIL	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	53	
19	MUH. FAHRI	4	2	2	3	2	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	45	
20	MUH. FADLAN	4	2	2	4	2	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	50	
21	MUH. IRDAN	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	3	45	
22	MUHAMMAD RIFQAN	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	54	
23	NUR FAUZAN	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	51	
24	SAERULLAH	3	3	2	3	1	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	48	
25	SUBUKI	2	3	2	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	2	3	43	
26	MULKI	4	2	2	4	2	4	4	3	4	3	4	2	4	3	4	49	
27	AHMAD MAULANA	4	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	48	
28	ALMIRA NURASYIFA	3	4	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	51	
29	ANGGUN KIRANA	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	56	
30	CHIKA SAKILA	4	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	53	
31	FAIKA HUJRAH	4	4	2	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	52	
32	FITRI	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	56	
33	INDAH	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	54	
34	NURKHALILAH	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	54	
35	NURMADINA	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	54	
36	NURUL SYUHADA	4	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	53	
37	RASTI WULANDARI	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	54	
38	RISKA ARIANTI	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	4	3	49	
39	SUCI	3	4	2	4	2	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	48	
40	FAUSI QUFRAON HALID	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57	
41	HALID	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	52	
42	HENDRA	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	54	
43	IRFAD AGIL FARDAN	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	4	46	
44	IRLAN SAPUTRA	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58	
45	M. IQRAM	4	3	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	52	
46	MUH. ALIF	4	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	54	
47	MUH. FIQRAM	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	54	
48	MUH. DZULKHAIRAN HAQ	3	4	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	48	
49	MUHAMMAD FAHRI	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	56	
50	RAHMAT	4	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	47	
51	SUBANDI	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	53	
52	WILDAN DWI PUTRA	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	55	
53	ZULKADRI	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	57	
Jumlah		0,46	0,53	0,35	0,41	0,44	0,34	0,32	0,35	0,44	0,27	0,6019	0,34	0,61	0,56	0,304	0	
																	max	58
																	min	41
																	sum	2696

Lampiran 3

Tabulase data variabel X (Media Pembelajaran Interaktif)

DATA TABULASE VARIABEL Y MOTIVASI BELAJAR 9A&B

NO	NAMA RESPONDEN	NO ITEM PERNYATAAN															JUMLAH	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	ANDINI	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	51		
2	ELSA	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	53		
3	INTANF ABDUL LATIF	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	56		
4	ISMIKA	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	50		
5	JHENIVER LOVELY	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	52		
6	JUNI KHUMAIRAH	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	52		
7	NAURA HAYYA BAZILH	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	48		
8	NUR INDAH CAHYANI	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	46		
9	NUR SYAHIRA	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	49		
10	NURLIAN	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	53		
11	RISMA	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	51		
12	TENRIANI	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	52		
13	ADITIA	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	50		
14	ANDIKA RIZKI	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	50		
15	BAIM	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	54		
16	FADIL	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	3	4	4	49		
17	M. RAMLAN	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	52		
18	MUH. FADIL	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	55		
19	MUH. FAHRI	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	54		
20	MUH. FADLAN	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	3	4	47		
21	MUH. IRDAN	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	52		
22	MUHAMMAD RIFQAN	4	3	4	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	47		
23	NUR FAUZAN	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	50		
24	SAERULLAH	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	51		
25	SUBUKI	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	52		
26	MULKI	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	51		
27	AHMAD MAULANA	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	51		
28	ALMIRA NURASYIFA	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	49		
29	ANGGUN KIRANA	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	52		
30	CHIKA SAKILA	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	51		
31	FAIKA HUJRAH	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	52		
32	FITRI	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	55		
33	INDAH	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57		
34	NURKHALILAH	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	2	4	3	46		
35	NURMADINA	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	3	51		
36	NURUL SYUHADA	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	55		
37	RASTI WULANDARI	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	3	4	53		
38	RISKA ARIANTI	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	47		
39	SUCI	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	52		
40	FAUSI QUFRAN HALID	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	54		
41	HALID	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	54		
42	HENDRA	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	2	51		
43	IRFAD AGIL FARDAN	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	48		
44	IRLAN SAPUTRA	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	48		
45	M. IQRAM	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	54		
46	MUH. ALIF	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	50		
47	MUH. FIQRAM	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	50		
48	MUH. DZULKHAIRAN HAQ	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	55		
49	MUHAMMAD FAHRI	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	50		
50	RAHMAT	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	4	2	3	47		
51	SUBANDI	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	45		
52	WILDAN DWI PUTRA	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	56		
53	ZULKADRI	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	56		
		0,33	0,41	0,48	0,41	0,28	0,35	0,28	0,43	0,35	0,38	0,34	0,28	0,35	0,29	0,35	0	
																	sum	2716
																	max	57
																	min	45

Lampiran 4

Tabulase data variabel Y (motivasi belajar)

Lampiran 7

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas IX B



Lampiran 8

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif di kelas IX A



RIWAYAT HIDUP



Risma Rusli, lahir di Sirindu pada tanggal 21 Juni 2000.

Peneliti merupakan anak ke tiga dari lima bersaudara, anak dari pasangan Alm. Bapak Rusli B. dan Ibu Hasriah. Peneliti memulai pendidikannya di SDN 23 INP Sirindu pada tahun 2006 dan selesai pada tahun 2012. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikannya di SMPN 2 Pamboang pada tahun 2012 dan selesai pada tahun 2015. Pada tahun yang sama peneliti melanjutkan pendidikannya di SMAN 2 Majene sampai selesai pada tahun 2018. Kemudian pada tahun 2019 peneliti melanjutkan pendidikannya di STAIN Majene melalui jalur UM-PTKIN dan diterima sebagai mahasiswa Tarbiyah dan Keguruan dengan Program Studi Pendidikan Agama Islam (S1).