

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*SPARKOL* TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI UPT SMP NEGERI 10**

**GRESIK**

**SKRIPSI**

Oleh:

**HEFI NUR AFIDAH**

**NIM. D91219115**



**UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hefi Nur Afidah

NIM : D91219115

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Alamat : Glatik Rt. 03 Rw. 03, Ngoro, Mojokerto

No. Telp : 089607382191

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik”** adalah benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan plagiat dan karya tulis orang lain, kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Mojokerto, 18 April 2023

Yang membuat pernyataan



Hefi Nur Afidah  
D91219115

## PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

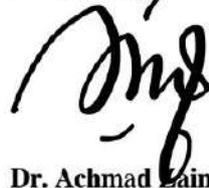
Nama : **HEFI NUR AFIDAH**

NIM : **D91219115**

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS SPARKOL TERHADAP PENINGKATAN MINAT  
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS IX DI  
UPT SMP NEGERI 10 GRESIK**

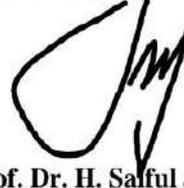
Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing 1



**Dr. Achmad Laili, MA.**  
NIP. 197005121995031002

Pembimbing 2



**Prof. Dr. H. Salful Jazil, M.Ag.**  
NIP. 196912121993031003

## PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Hefi Nur Afidah** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Skripsi

Surabaya, 17 April 2023

Mengesahkan, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

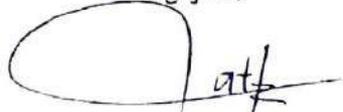
Penguji I,



Prof. Dr. H. Moch Tolchah, M.Ag.

NIP. 195303051986031001

Penguji II,



Fathur Rohman, M.Ag.

NIP. 197311302005011005

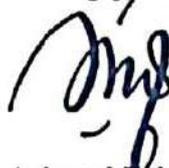
Penguji III,



Prof. Dr. H. Saiful Jazil, M.Ag.

NIP. 196912121993031003

Penguji IV,



Dr. Achmad Zaini, MA.

NIP. 197005121995031002



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA  
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300  
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hefi Nur Afidah  
NIM : D91219115  
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam  
E-mail address : hefinf13@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi  Tesis  Desertasi  Lain-lain (.....)  
yang berjudul :

**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di UPT SMP Negeri 10 Gresik**

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 April 2023

Penulis

(Hefi Nur Afidah)

## ABSTRAK

Hefi Nur Afidah, D91219115, 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di UPT SMPN 10 Gresik*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik. Permasalahan yang dikaji oleh peneliti: (1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik? (2) Bagaimana minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik? (3) Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik?

Metode penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan subjek penelitian siswa kelas IX UPT SMP Negeri 10 Gresik. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan analisis uji *t-test* dengan teknik *Independent Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* mendapat hasil 82,6% berada dalam kriteria 75%-100% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” (2) Minat belajar siswa mendapat hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yakni 78,5% dan 66,4% hal ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan “Baik”, bisa dilihat dari kriteria 75% - 100% dan 50% - 74% (3) Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran pai kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik dengan menggunakan *Teknik Independent Sample T-Test* didapatkan nilai ( $7,374 > 2,000$ ) dan signifikansi  $< 0,05$  ( $0,364 > 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan meda pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

*Kata Kunci* : *Media Pembelajaran Berbasis Sparkol, Minat Belajar*

## ABSTRACT

Hefi Nur Afidah, D91219115, 2023. *The Effect of Using Sparkol-Based Learning Media on Increasing Student Interest in PAI Class IX Subjects at UPT SMP Negeri 10 Gresik.*

This study aims to determine whether there is an effect of using sparkol-based learning media on increasing student interest in PAI subjects in class IX at UPT SMP Negeri 10 Gresik. Problems studied by researchers: (1) How is the use of sparkol-based learning media in PAI subjects in grade IX at UPT SMP Negeri 10 Gresik? (2) How is the learning interest of grade IX students in PAI subjects at UPT SMP Negeri 10 Gresik? (3) Is there an effect of the use of sparkol-based learning media on increasing student interest in PAI subjects in grade IX at UPT SMP Negeri 10 Gresik?

This research method is descriptive quantitative with research subjects of class IX UPT students of SMP Negeri 10 Gresik. Data was collected using a questionnaire. To analyze the data, researchers used t-test analysis with Independent Sample T-Test technique.

The results showed: (1) The use of sparkol-based learning media gets 82.6% results in the 75%-100% criteria which are included in the "Very Good" category (2) Student learning interest gets results from the experimental class and control class, namely 78.5% and 66.4%, this is included in the "Very Good" and "Good" categories, can be seen from the criteria 75% - 100% and 50% - 74% (3) The effect of using sparkol-based learning media on increasing student interest in PAI class IX subjects at UPT SMP Negeri 10 Gresik using the Independent Sample T-Test technique obtained a value of  $(7.374 > 2.000)$  and significance  $<0.05$  ( $0.364 > 0.05$ ) then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it can be concluded that there is an effect of using sparkol-based learning media on increasing student interest in PAI class IX subjects at UPT SMP Negeri 10 Gresik.

*Keywords: Sparkol-based Learning Media, Learning Interest*

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR TRANSLITERASI .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	8
E. Penelitian Terdahulu .....	9
F. Hipotesis Penelitian.....	12
G. Batasan Masalah.....	13
H. Definisi Operasional.....	13

I.	Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>		
A.	Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> .....	18
1.	Pengertian Media Pembelajaran .....	18
2.	Pengertian <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	25
B.	Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.....	37
C.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI.....	51
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>		
A.	Jenis Dan Rancangan Penelitian .....	53
B.	Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian .....	55
C.	Populasi dan Sampel .....	63
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	65
E.	Analisis Data .....	68
<b>BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN</b>		
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	73
B.	Penyajian Data.....	79
<b>BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN</b>		
A.	Analisis Data .....	118
1.	Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di UPT SMPN 10 Gresik .....	118
2.	Minat Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran PAI di UPT SMPN 10 Gresik.....	119
3.	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i> Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di UPT SMPN 10 Gresik .....	122
<b>BAB VI PENUTUP</b>		
A.	Kesimpulan.....	127
B.	Saran.....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>131</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>137</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi Angket Penelitian .....	58
Tabel 3.2. Populasi Penelitian.....	63
Tabel 4.1. Daftar Nama Pemimpin UPT SMPN 10 Gresik .....	74
Tabel 4.2. Jumlah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan UPT SMPN 10 Gresik .....	78
Tabel 4.3. Jumlah Siswa UPT SMPN 10 Gresik TP 2022-2023 .....	78
Tabel 4.4. Sarana Dan Prasarana UPT SMPN 10 Gresik .....	79
Tabel 4.5. Hasil Angket Variabel X Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.6. Distribusi Jawaban Responden .....	83
Tabel 4.7. Distribusi Jawaban Responden .....	83
Tabel 4.8. Distribusi Jawaban Responden .....	84
Tabel 4.9. Distribusi Jawaban Responden .....	85
Tabel 4.10. Distribusi Jawaban Responden .....	86
Tabel 4.11. Distribusi Jawaban Responden .....	87
Tabel 4.12. Distribusi Jawaban Responden .....	88
Tabel 4.13. Distribusi Jawaban Responden .....	89
Tabel 4.14. Distribusi Jawaban Responden .....	90
Tabel 4.15. Hasil Angket Variabel Y Kelas Eksperimen .....	91
Tabel 4.16. Distribusi Jawaban Responden .....	93
Tabel 4.17. Distribusi Jawaban Responden .....	94

Tabel 4.18. Distribusi Jawaban Responden .....	94
Tabel 4.19. Distribusi Jawaban Responden .....	95
Tabel 4.20. Distribusi Jawaban Responden .....	96
Tabel 4.21. Distribusi Jawaban Responden .....	97
Tabel 4.22. Distribusi Jawaban Responden .....	97
Tabel 4.23. Distribusi Jawaban Responden .....	98
Tabel 4.24. Distribusi Jawaban Responden .....	99
Tabel 4.25. Distribusi Jawaban Responden .....	100
Tabel 4.27. Hasil Angket Variabel Y Kelas Kontrol .....	101
Tabel 4.28. Distribusi Jawaban Responden .....	104
Tabel 4.29. Distribusi Jawaban Responden .....	105
Tabel 4.30. Distribusi Jawaban Responden .....	105
Tabel 4.31. Distribusi Jawaban Responden .....	106
Tabel 4.32. Distribusi Jawaban Responden .....	107
Tabel 4.33. Distribusi Jawaban Responden .....	108
Tabel 4.34. Distribusi Jawaban Responden .....	109
Tabel 4.35. Distribusi Jawaban Responden .....	110
Tabel 4.36. Distribusi Jawaban Responden .....	110
Tabel 4.37. Distribusi Jawaban Responden .....	111
Tabel 4.38. Distribusi Jawaban Responden .....	112
Tabel 4.39. Daftar Narasumber Wawancara .....	113
Tabel 5.1. Kriteria Skor.....	119

Tabel 5.2. Kriteria Skor..... 120

Tabel 5.3. Kriteria Skor..... 122



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

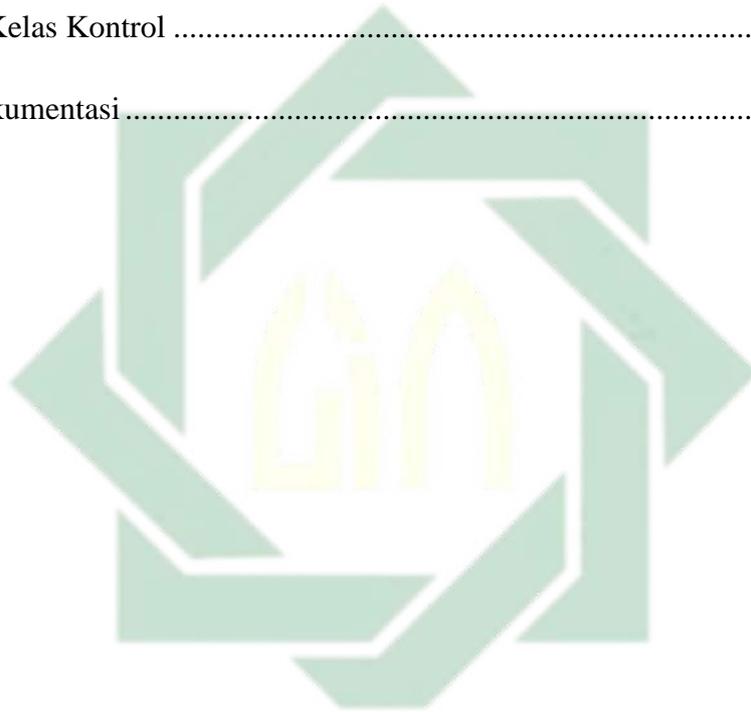
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tampilan Awal <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	30
Gambar 2.2. Tampilan Mendaftar <i>Sparkol</i> .....	30
Gambar 2.3. Tampilan Awal <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	30
Gambar 2.4. Tampilan Menu <i>Sparkol</i> .....	31
Gambar 2.5. Tampilan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	31
Gambar 2.6. Tampilan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	32
Gambar 2.7. Tampilan Menu <i>Sparkol</i> .....	32
Gambar 2.8. Tampilan <i>Sparkol Videoscribe</i> .....	33
Gambar 5.1. Perhitungan SPSS Tentang Uji Normalitas.....	123
Gambar 5.2. Perhitungan SPSS Tentang Uji Homogenitas .....	124
Gambar 5.3. Perhitungan SPSS Tentang Uji Hipotesis .....	125

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR LAMPIRAN

Kartu Konsultasi Bimbingan.....	134
Lembar Validator .....	135
Surat Izin Penelitian .....	140
Angket Kelas Eksperimen.....	141
Angket Kelas Kontrol .....	146
Foto Dokumentasi.....	149



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah langkah yang direncanakan demi terciptanya lingkungan belajar dalam bentuk proses pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga formal. Satu dari sekian hal terpenting yang harus dilibatkan pada kehidupan manusia yaitu pendidikan, dimana manusia nantinya akan berperan sebagai pemimpin di muka bumi, tentu ilmu dan pengetahuannya harus dimiliki secara menyeluruh. Dengan hadirnya pendidikan ini, akan membawa dampak bagi kehidupan manusia, sehingga muncul sebuah harapan dapat hidup dengan perilaku yang beradab dan bermartabat. Aktivitas layaknya mendidik, mengajar dan melatih ialah ruang lingkup dari pendidikan. Tujuan pokok dari pendidikan yaitu menyempurnakan sosok manusia dengan diberlakukannya proses pembelajaran untuk meningkatkan sesuatu yang ada dalam diri manusia mulai dari fisik, pikiran, perasaan, sosial, sampai pembahasan iman.

Pendidikan agama Islam adalah suatu upaya yang direncanakan guna mempersiapkan siswa melalui berbagai pengajaran untuk mengidentifikasi, memahami, mempercayai, beriman, memiliki akhlak yang mulia, menerapkan ajaran agama Islam yang berpedoman pada dasarnya yaitu kitab suci Al-Qur'an serta Al-Hadits, yang dituangkan melalui aktivitas

pembimbingan, pengajaran, latihan, dan pengalaman.<sup>1</sup> Oleh karena itu, sebuah proses yang penuh interaksi antara guru dengan siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan, meyakini, menjiwai, serta mengamalkan ajaran Islam termasuk pemahaman tentang pembelajaran PAI.

Dunia pendidikan tidak akan pernah lepas dari proses pembelajaran yang melibatkan pengajar, siswa, dan lingkungan pembelajaran yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya demi tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun media menjadi salah satu faktor yang mendorong tercapainya target pembelajaran. Media pembelajaran yang sifatnya saling berinteraksi, dapat mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar dan penyampaian pesan serta isi dari mata pelajaran. Penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran memberikan dampak yang berpengaruh terhadap psikologi siswa, dimana dengan adanya media tersebut dapat merangsang kemauan serta minat baru sekaligus membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar.

Minat belajar merupakan suatu orientasi yang memfokuskan siswa pada aspek yang disenangi dan digeluti tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun guna peningkatan mutu dalam bidang nilai, sikap, minat, pengetahuan, keterampilan, apresiasi, berpikir dengan logika, komunikasi dan kreativitas. Menurut Wayan dan Sumartana, mereka mengutarakan idenya terkait minat belajar yakni suatu dorongan dari dirinya sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang dalam

---

<sup>1</sup> Prof. Dr. Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta : Kalam Mulia, 2005), h. 21.

mempelajari sesuatu.<sup>2</sup> Pada hakikatnya minat belajar dalam diri seseorang bukanlah tabiat sejak lahir, melainkan digali melalui proses evaluasi kognitif serta afektif yang digambarkan dalam tingkah laku. Maka dapat dikatakan bahwa bila proses evaluasi kognitif dan afektif terhadap minat belajar hasilnya positif maka dapat mengarah pada pembentukan sikap yang positif.

Majunya perkembangan teknologi sekarang telah membawahkan banyak perubahan yang terjadi di bidang pendidikan. Seorang pendidik saat ini dituntut untuk mengikuti derasnya perkembangan arus era digitalisasi yang serba modern dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan media belajar berpengaruh untuk proses pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran sebagai sarana penghubung dalam penyampaian konten atau materi yang berguna untuk memaksimalkan peran pendidikan, haruslah dipertimbangkan pemilihannya. Sebab, pertimbangan dalam memilih pembelajaran akan berpengaruh terhadap kemaksimalan peran media tersebut dalam mencapai tujuan yang tepat.

Media pembelajaran ialah keseluruhan yang berhubungan dengan *software* atau alat dan bahan yang bisa menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa bahwa mereka mampu meningkatkan sekaligus mengefektifkan proses belajar serta menyampaikan isi bahan ajar dari pembelajaran sumber daya kepada siswa demi tercapainya tujuan

---

<sup>2</sup> Wayan Nurkencana dan Sumartana, *Evaluasi Pendidikan* (Surabaya : Usaha Nasional. 1986), h.230.

pembelajaran.<sup>3</sup> Media pembelajaran juga dipandang sebagai bagian dari pemicu eksternal yang bisa memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran di dalam kelas.<sup>4</sup>

Dalam aktivitas pembelajaran, media memegang peranan yang amat mendasar dalam mewujudkan keaktifan siswa. Kehadiran media pun sangat berguna bagi guru terutama pada kegiatan pembelajaran, dengan adanya media tersebut mampu memudahkan guru dalam menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa. Karena sistem pembelajaran tradisional (*faculty teaching*) yang sering digunakan di ruang kelas yang padat dalam keadaan mengajar, dipandang kurang siap untuk perubahan pada ilmu teknologi dan pengetahuan yang berkembang dengan pesat.<sup>5</sup> Selain itu, media setara dengan metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, terdapat sinergi antara metode dan media guna menunjang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Maka disinilah pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tercapainya tujuan pendidikan.

Keberadaan media khususnya media yang berbasis audio dan visual dalam proses belajar mengajar diharapkan bisa membantu mengembangkan minat awal siswa dan dapat merangsang ketika pembelajaran di kelas.

---

<sup>3</sup> Sigit Purnomo, dkk., *Development Of Learning Media Using The Sparkol Vidioscribe Application on Neasuring Tools at Vacation High School*, *Journal Of Mechanical Education*, Vol.7, No. 1, May 2022. H. 23.

<sup>4</sup> Tri Sutrisno dan Yudha Anggara Agung, *Pengembangan Media Vidioscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran komunikasi dan Interfnace di SMK Sunan Dradjat Lamongan*, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 5, No. 3 (2016), h. 1069

<sup>5</sup> Hasan Baharun, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE*, *Cendekia*; Vol. 14, No. 2, 2016. H. 231-246.

Media audio visual ialah media yang memuat unsur bunyi serta memuat unsur gambar yang dapat diamati serta didengar, contohnya film, slide suara, rekaman video dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik, ditemukan fakta terkait pemanfaatan media berbasis teknologi yang menunjang penyampaian informasi atau konten materi dari guru kepada siswa kurang maksimal, terutama pada mata pelajaran PAI. Pendidik PAI lebih cenderung menggunakan media buku serta papan tulis. Pada penerapan pembelajaran yang terlaksana masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan tanya jawab, kemudian siswa diberikan penugasan yang disesuaikan dengan buku paket. Sehingga, siswa merasa bosan serta pembelajaran cenderung monoton dengan kegiatan belajar mengajar yang telah dilakukan yang berakibat kurang tertariknya siswa untuk mengikuti mata pelajaran PAI.

Permasalahan diatas menjadi peluang bagi peneliti untuk menerapkan media yang interaktif pada mata pelajaran PAI dikelas IX. Dengan harapan bahwa media tersebut dapat memberi pengaruh pada peningkatan minat belajar siswa, khususnya pelajaran PAI. Berbagai aplikasi berbasis digital yang dapat digunakan mengembangkan media pembelajaran seperti: *Autoplay*, *Power Point*, *Quipper School*, *Sparkol*, serta lainnya. Tetapi, dalam penelitian ini peneliti lebih berfokus pada penerapan aplikasi *sparkol* sebagai media pembelajaran.

*Sparkol Videoscribe* adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk menciptakan video animasi antara lain dengan latar belakang berwarna putih, aplikasi ini dikembangkan oleh *Sparkol* pada tahun 2012. *Sparkol Videoscribe* menyediakan sarana pembelajaran dengan gambar yang memperjelas sistem komunikasi antara pendidik dan siswa. Disamping itu juga dapat membuat materi pembelajaran dengan kombinasi antara suara, gambar, dan konsep yang sesuai dengan apa yang diharapkan, maka siswa bisa menikmati aktivitas belajar mengajar yang sedang berlangsung.<sup>6</sup> Disamping itu, pengguna juga bisa membuat video dengan mengganti suara atau menambahkan suara sesuai keinginan. Peneliti berharap dalam adanya aplikasi *Sparkol VideoScribe* ini bisa memudahkannya dalam mendesain bahan ajar PAI dengan memadukan berbagai elemen, baik gambar, audio, teks, maupun penjelasan. Dengan demikian, pemaparan materi tersebut dimasukkan dalam bentuk video, sehingga memudahkan siswa dalam menguasai materi yang diberikan oleh guru. Disamping itu, mudahnya pengoperasian media *sparkol* diharap bisa dimanfaatkan oleh guru PAI agar pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berkaitan dengan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat judul tentang **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di UPT SMP Negeri 10 Gresik”**.

---

<sup>6</sup> Nurul Imamah dan Ahmad Ma'ruf, *Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Akhlak di MTs Darul Ulum Purwodadi, Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4, No. 1, 2018.h. 89.

## **B. Rumusan Masalah**

Dengan mengacu dari penjelasan latar belakang penelitian di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik?
2. Bagaimana minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menjelaskan penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.
2. Untuk menjelaskan minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik.
3. Untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP egeriN 10 Gresik.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat baik secara teoritis ataupun secara praktis yakni sebagai berikut :

##### **1. Kegunaan Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini ialah mampu memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu didunia pendidikan serta mampu memperluas referensi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI.

##### **2. Kegunaan praktis**

###### **a. Bagi peneliti**

Membagi ilmu dan pemahaman baru bagi peneliti suatu cara ataupun usaha meningkatkan minat belajar siswa dengan media yang inovatif, interaktif, menyenangkan serta mudah dimengerti oleh siswa.

###### **b. Bagi Siswa**

Guna memudahkan siswa dalam memahami materi-materi PAI serta meningkatkan minat belajar melalui video pembelajaran yang menarik.

###### **c. Bagi Guru PAI**

Sebagai masukan terkait media pembelajaran yang bisa dipakai guna dalam meningkatkan minat belajar siswa sebagai halnya kemajuan teknologi pendidikan yang semakin berkembang serta guna meningkatkan mutu pembelajaran PAI

sehingga dapat mencapai target pembelajaran sesuai yang diinginkan.

d. Bagi sekolah

Bagi sekolah khususnya UPT SMP Negeri 10 Gresik, pada penelitian ini semoga dapat menjadi masukan maupun saran terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

Pada penelitian sebelumnya tentu saja sudah dilaksanakan penelitian yang mengkaji terkait media pembelajaran berbasis *sparkol*. Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Dimana peneliti lebih fokus pada sebuah karya tulis yang lebih spesifik mengenai **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di UPT SMP Negeri 10 Gersik”**.

Adapun penelitian terdahulu yaitu :

1. Skripsi karya Alfin Maghfiroh Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyan dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya Tahun 2020 *“Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Dengan Media Pembelajaran Videoscribe Kelas VII MTsN Sidoarjo”*.

Dalam skripsi ini peneliti fokus pada hasil pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, yang merujuk pada model *Mc Taggart*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam mengalami peningkatan setelah dipraktikkan media pembelajaran *Videoscribe*. Penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan memiliki persamaan yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajarannya, akan tetapi perbedaannya terletak pada subyek dan lokasi penelitian yang digunakan.

2. Skripsi karya Febrianty Bagunda Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Manado Tahun 2020 "*Penggunaan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Materi Mempertahankan Kejujuran Sebagai Cermin Kepribadian di SMA Negeri 1 Modayang*". Dalam skripsi ini dipaparkan bahwa tujuan penelitiannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Modayang. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tindakan penelitian menggunakan II siklus, setiap siklus tiga kali

pertemuan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian pada setiap siklus dengan menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* telah mengalami peningkatan hasil belajar. Persamaan pada penelitian ini ialah sama-sama jenis penelitian lapangan (*field research*). Adapun persamaan yang lain penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan sama-sama menggunakan media *sparkol* sebagai alat media pembelajaran. Perbedaannya terletak pada subyek penelitian serta lokasi penelitian yang digunakan.

3. Skripsi karya Evi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2020 “*Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung*”. Dalam skripsi ini menjelaskan bahwa penggunaan media yang terpaku pada papan tulis kurang bervariasi dapat mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar peserta didik termasuk di MTs Bandar Agung, dapat dikatakan semua peserta didik kelas IX A dan IX B tidak tuntas pada materi pengurusan jenazah. Maka peneliti ingin mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe*, bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar fiqih pada

materi pengurusan jenazah di MTs Bandar Agung. Data yang digunakan untuk penelitian tersebut yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan *Quasi Eksperimen*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar Fiqih pada peserta didik, sehingga peneliti menyimpulkan adanya pengaruh pemanfaatan media *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar fiqih peserta didik kelas IX. Pada penelitian ini terdapat persamaan dalam hal media *sparkol*. Adapun persamaan yang lainnya yaitu sama-sama menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan desain *quasi eksperimen*. Akan tetapi terdapat perbedaan dari penelitian ini terletak pada *variable dependen* (variable terikat) yakni hasil belajar sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan yakni minat belajar. Adapun perbedaan yang lainnya terletak pada lokasi penelitian yang digunakan.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis ialah solusi perkiraan pada suatu problematika yang akan diteliti sebelum mengumpulkan data. Dibawah ini adalah hipotesis yang diajukan oleh penulis dalam studi ialah :

1. Hipotesis Kerja atau Hipotesis Alternative ( $H_a$ ), menyatakan bahwa ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran

berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ ), menyatakan bahwa tidak ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

#### **G. Batasan Masalah**

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, untuk membatasi ruang lingkup serta untuk menghindari kesalahfahaman, maka peneliti akan memfokuskan penelitian pada : (1) siswa kelas IX UPT SMP Negeri 10 Gresik, (2) mata pelajaran PAI materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara, (3) media pembelajaran yang digunakan yakni *Sparkol*.

#### **H. Definisi Operasional**

Supaya pembahasan dalam penelitian dapat terarah serta lebih jelas sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh sebab itu, peneliti mengemukakan beberapa istilah yang peneliti gunakan. Berikut ini pengertian yang mengacu pada judul dalam penelitian ini di antaranya ialah :

1. Pengaruh

Mengacu pada “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, “pengaruh” mengandung arti kekuatan yang berasal dari sesuatu, seperti manusia, obyek yang berpartisipasi membangun

karakter, kepercayaan, ataupun tingkah laku individu.<sup>7</sup> Pengaruh ialah keadaan terdapat sebab akibat maupun hubungan timbal balik antar sesuatu ataupun antar faktor. Adapun pengaruh ini cenderung kepada sesuatu yang bisa memunculkan transformasi pada diri individu untuk menjurus ke arah yang lebih positif, sehingga individu tersebut berubah menjadi lebih baik dan memiliki visi misi yang jauh kedepan.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah segala sesuatu yang mengutarakan pesan melalui beragam saluran yang bisa menggugah pikiran, perasaan, serta kehendak siswa untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang bisa memperluas informasi baru kepada siswa sehingga target pembelajaran terwujud dengan baik.<sup>8</sup> Selain itu, media pembelajaran juga dipandang sebagai sarana penunjang proses pembelajaran dalam konteks pembelajaran yang berbeda dan lebih efektif, karena adanya bantuan media pembelajaran, guru lebih jelas dalam memberikan penjelasan materi kepada siswa, sehingga memudahkan siswa untuk belajar.

## 3. Sparkol

*Sparkol Videoscribe* ialah aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna dalam membuat video animasi yang

---

<sup>7</sup> Departemen Pendidikan dan kebudayaan Nasional, *op. cit*, h. 758.

<sup>8</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Yayasan Kita Menulis, 2020), h. 3-4.

digambar tangan. Dalam aplikasi ini ada banyak animasi yang beraneka macam, maka dari itu mampu membuat siswa lebih efektif serta terarah pada aktivitas pembelajaran. Selain itu, *sparkol videoscribe* adalah salah satu dari beberapa bentuk media berbasis video yang menggunakan desain papan tulis untuk menerapkan gambar tangan seperti menggambar atau menulis di papan tulis. Selain itu juga, bisa dikombinasikan dengan suara dan musik, sehingga dapat memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

#### 4. Minat Belajar

Minat belajar adalah orientasi yang mengarahkan siswa tanpa adanya paksaan guna memilih pada bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni untuk meningkatkan mutunya dalam aspek kognitif, psikomotorik, afektif, bakat, apresiasi, berpikir kritis, dan peningkatan kreativitas. Minat belajar juga menjadi salah satu dari sekian komponen yang amat penting bagi kesuksesan belajar siswa.<sup>9</sup> Dengan minat belajar yang dimilikinya, siswa akan senantiasa berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, sehingga tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

#### 5. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam ialah langkah awal serta tersusun guna mempersiapkan siswa agar mengidentifikasi, mempelajari,

---

<sup>9</sup> Ria Yunitasari dan Umi Hanifah, *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID-19*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 2, no. 3, 2020. H. 236

menjiwai, mengimani serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan menumbuhkan akhlak mulia dalam pengamalan ajaran islam dari sumber utamanya seperti Al-Quran serta Hadist.<sup>10</sup> Pada hakikatnya, Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menjalin *Ukhuwah Islamiyah* serta rasa toleransi antar sesama, baik dari segi agama, suku, ras, tradisi dan adat istiadat yang berbeda sehingga terciptanya kerukunan yang mutlak.

#### **I. Sistematika Pembahasan**

Kajian ini tersusun dari beberapa bab serta didalam setiap bab terbagi menjadi beberapa sub bab yang dihubungkan bersama dalam kerangka satu kesatuan yang rasional serta sistematis. Adapun sistematika pembahasan ialah sebagai berikut :

Bab satu menyajikan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, batasan masalah, definisi operasional, dan sistematika penelitian.

Bab dua memaparkan kajian pustaka yang mengkaji teori-teori terkait variabel pada judul penelitian yakni antara lain, Media pembelajaran berbasis *sparkol*, Minat belajar siswa pada pelajaran PAI, serta Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

---

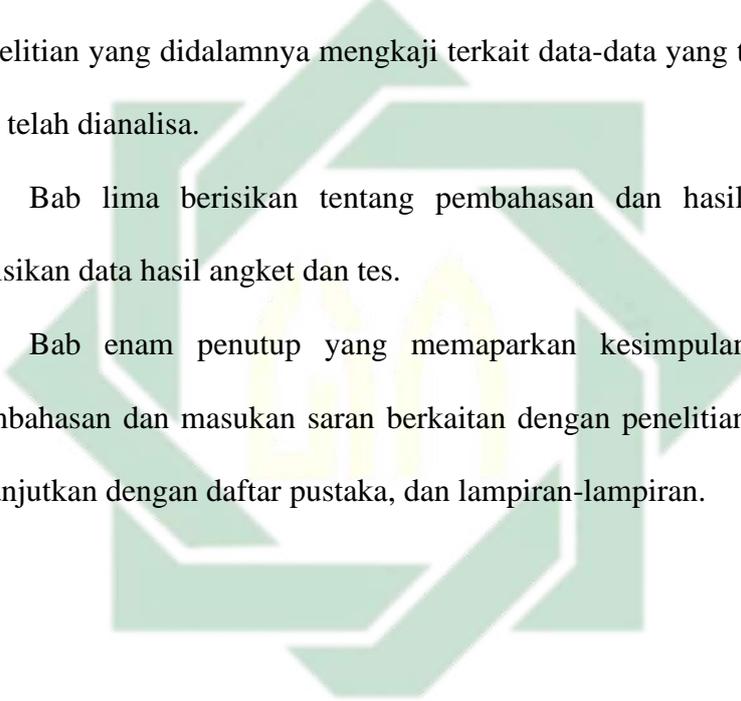
<sup>10</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), h.38.

Bab tiga memaparkan metode penelitian yang menjelaskan terkait dengan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi tempat dan waktu penelitian, subjek serta objek penelitian, tahapan penelitian, sumber dan jenis data, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab empat menjabarkan terkait deskripsi penelitian serta laporan hasil penelitian yang didalamnya mengkaji terkait data-data yang telah terkumpul dan telah dianalisa.

Bab lima berisikan tentang pembahasan dan hasil diskusi yang berisikan data hasil angket dan tes.

Bab enam penutup yang memaparkan kesimpulan dari seluruh pembahasan dan masukan saran berkaitan dengan penelitian ini, kemudian dilanjutkan dengan daftar pustaka, dan lampiran-lampiran.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol*

Sebelum dijelaskan terkait media pembelajaran berbasis *sparkol* peneliti akan memaparkan tentang pengertian, ciri serta landasan media pembelajaran.

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin “*medius*” yang berarti diterjemahkan yaitu tengah, perantara ataupun pengantar. Dalam bahasa Arab, media ialah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>11</sup> Media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dapat diperhatikan oleh siswa.

Mengacu pada *National Education Association* (NEA) memiliki arti yang luar biasa. Media ialah bentuk komunikasi audiovisual, baik yang dipublikasikan dan perlengkapannya. Media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca.<sup>12</sup> Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media ialah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan

---

<sup>11</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), h. 3.

<sup>12</sup> Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan* (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2012), h. 7.

atau informasi.<sup>13</sup> Menurut pendapat di atas, media pembelajaran merupakan alat penunjang pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan baik. Media juga bisa diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran maka minat belajar dapat ditingkatkan.

Ada banyak ayat-ayat al-Qur'an yang menjelaskan tentang media, namun penulis hanya mengambil satu diantaranya (Q.S An-Nahl ayat 89) :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ لِلْمُسْلِمِينَ

“(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Quran) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.”

Ayat ini menjelaskan bahwa mengajarkan manusia untuk menggunakan alat ataupun benda sebagai media untuk menjelaskan serta menyampaikan sesuatu. Sebagaimana Allah SWT menurunkan Al-quran kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu. Oleh karena itu, sudah sepantasnya seseorang menggunakan

---

<sup>13</sup> Hamzah dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta : PT, Bumi Aksara, 2011), h. 11.

media tertentu untuk menyampaikan segala sesuatu urusan. Bagian di atas juga menjelaskan cara menggunakan media.

Menurut tafsil Al Maraghi, Media juga harus bisa menjadi penanda guna melakukan hal yang baik. Jika berbicara tentang Al-Qur'an sebagai pembawa rahmat serta kabar baik, maka terkait dengan isu media dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini, media harus mampu mengedepankan rasa senang, yang merangsang minat belajar siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan oleh guru. Sedangkan pembelajaran berasal dari kata “belajar”. Hal ini memiliki unsur yang sangat mendasar dalam setiap penyelenggaraan tingkat pendidikan, Namun, ada yang melihat pembelajaran sebagai latihan murni dalam arti latihan membaca dan menulis.<sup>14</sup> Pembelajaran adalah upaya sadar yang dimana pendidik menggunakan berbagai metode untuk menanamkan pengetahuan, mengatur dan menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan siswa dapat belajar secara efektif, efisien, serta dengan hasil yang optimal.

#### **a. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach dan Ely, tiga ciri media pembelajaran disajikan dalam Buku Media Pembelajaran. Yang berfungsi sebagai panduan untuk penggunaan media pembelajaran serta

---

<sup>14</sup> Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qu'an*, Androgogi Jurnal Diklat Teknis Vol. VI No. 2, Desember 2018, h. 100.

apa yang bisa dilakukan guru dengan media pembelajaran yang mungkin tidak dapat atau kurang efisien melakukannya, yakni:<sup>15</sup>

1) Ciri Fiksatif (*Fixsative Property*)

Ciri ini menciptakan kapasitas untuk merekam, menyimpan, mempertahankan, dan memperbaiki kejadian ataupun objek. Suatu kejadian ataupun objek bisa diurutkan serta diatur ulang menggunakan media misalnya kaset video, foto, kaset audio, disket komputer, dan film. Ciri fiksatif ini memungkinkan media menyiarkan rekaman kejadian ataupun objek dalam titik waktu tertentu, terlepas dari waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Mentransformasi peristiwa ataupun objek. Kejadian yang berlangsung beberapa hari bisa dipertunjukkan kepada siswa dalam waktu dua ataupun tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Disamping itu dapat dipercepat atau diperlambat suatu kejadian pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Karena sifat distributif media, suatu objek atau peristiwa bergerak melalui ruang secara bersamaan

---

<sup>15</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2005), h. 12-14.

sekaligus dipertunjukkan kepada sejumlah besar siswa dalam pengalaman yang merangsang dan relatif mirip dengan peristiwa itu.

#### **b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran**

Ada beberapa tinjauan tentang landasan atau dasar penggunaan media pembelajaran, diantaranya yakni :<sup>16</sup>

##### 1) Landasan Filosofis

Menggunakan berbagai jenis media teknologi baru di kelas memberi siswa lebih banyak pilihan dan keragaman agar lebih sesuai dengan karakteristik masing-masing. Artinya, siswa bebas untuk memilih baik metode maupun alat yang sesuai dengan kemampuannya. Penggunaan media, baik yang dikondisikan secara teknis maupun tidak dikondisikan secara teknis, mendekati proses pembelajarannya pada pendekatan yang manusiawi.

##### 2) Landasan Psikologis

Dari segi psikologis, siswa cenderung mempelajari hal-hal yang konkrit daripada hal-hal yang abstrak karena pemikiran kritisnya masih terbatas.<sup>17</sup> Kehadiran media pembelajaran audiovisual dapat memudahkan siswa dalam

---

<sup>16</sup> Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran*, Andragogi Jurnal Diklat teknis, Vol : VI, No. 2, Desember 2018. h. 101.

<sup>17</sup> Rika Liswanti, dkk, *Peranan Media Dalam Pembelajaran*, Jurnal Kesehatan, Vol. VI No. 1 April 2015. h. 103.

memahami apa yang diajarkan karena media audiovisual dapat merangsang kedua indra secara bersamaan.

3) Landasan Teknologis

Memanfaatkan kemajuan teknologi guna mempercepat proses pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar itulah yang dimaksud dengan istilah “teknologi” dalam konteks ini. Teknologi pembelajaran ialah proses yang kompleks serta terintegrasi yang melibatkan individu, prosedur, ide, serta alat guna menganalisis problem, mengevaluasi dan mengelola solusi masalah terhadap kondisi dimana kegiatan pembelajaran itu mempunyai tujuan dan terkontrol.

4) Landasan Empiris

Tujuan pembelajaran tentunya harus dipenuhi agar media pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa. Ada tiga kepribadian belajar yang perlu diperhatikan guru dalam diri siswa, antara lain:<sup>18</sup>

a) Visual

Penglihatan memainkan peran penting bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Metode pembelajaran yang digunakan guru sebaiknya lebih menekankan pada media jalan atau demonstrasi.

---

<sup>18</sup> Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2018), h. 19.

Siswa dengan gaya belajar visual biasanya dapat duduk di depan dan melihat dengan jelas serta cenderung mengamati gerakan tubuh serta raut wajah guru guna menyerap materi yang diberikan.

b) Auditory

Siswa dengan gaya belajar auditori mampu belajar lebih baik dengan metode ceramah (mendengarkan materi) dan diskusi. Siswa auditori mampu memahami materi melalui pitch (tinggi atau rendah) suara, tone suara, kecepatan bicara serta segala hal yang berinteraksi dengan pendengarannya.

c) Kinestetik

Siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat belajar dari sentuhan, gerakan serta tindakan. Siswa dengan gaya belajar ini tidak dapat duduk diam dalam waktu lama, karena mereka berkeinginan sangat kuat untuk beraktifitas dan eksplorasi dalam belajar.

Berdasarkan landasan empiris di atas, maka pemilihan dan penggunaan media harus didasarkan pada media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Setelah dijelaskan pengertian dari media pembelajaran, salah satu bentuk media pembelajaran ialah yang berbasis *sparkol* dimana media ini memiliki *output* berupa video, di bawah ini akan dijelaskan tentang media pembelajaran berbasis *sparkol*.

## 2. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

*Sparkol Videoscribe* merupakan aplikasi untuk membuat video animasi yang disimulasikan tangan yang sedang menggambarkan animasi papan tulis yang digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis informasi ataupun materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

*Sparkol Videoscribe* juga didefinisikan sebagai software dengan banyak animasi yang unik serta menarik. Kemampuan unik *Sparkol Videoscribe* dapat membuat suara, gambar serta konsep yang menarik untuk menyajikan konten pembelajaran sehingga siswa menikmati proses pembelajaran. Fungsionalitas perangkat lunak ini amat beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan tema yang disediakan oleh perangkat lunak, pengguna dapat membuat tema animasi, grafik, atau gambar sesuai keinginan dan mengimpornya ke dalam perangkat lunak. *Sparkol Videoscribe* juga dapat dibuat secara offline, sehingga tidak bergantung pada layanan internet. Pengguna cukup mengunduh dan

menginstal di PC yang dimiliki.<sup>19</sup> Media *sparkol videoscribe* mampu menjelaskan konsep pembelajaran yang kompleks serta meningkatkan minat dan motivasi siswa. Media *videoscribe sparkol* juga mampu meningkatkan pembelajaran dengan menggabungkan media audiovisual. Fitur yang disediakan oleh perangkat lunak ini amat beragam, bisa disesuaikan dengan bahan ajar dan gampang diterapkan oleh setiap guru. Oleh sebab itu, pendidik bisa menggunakan media *sparkol videoscribe* guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

*Sparkol* ialah media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer dan internet serta dapat juga menggabungkan beberapa elemen media seperti teks, audio, maupun animasi. Informasi yang disajikan dalam *Videoscribe* ditampilkan secara bertahap untuk membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu para siswa, selain itu juga bisa memberikan dorongan yang baik bagi siswa karena siswa akan tertarik dengan tampilan animasi yang menarik serta dapat memfokuskan perhatian siswa, sehingga pesan atau materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih efektif.<sup>20</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas ditemukan indikator penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* antara lain :

- a. Tampilan media pembelajaran *sparkol*.

---

<sup>19</sup> Nurul Imamah dan Ahmad Ma'aruf, *Pengaruh Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah akhlak Di MTs Darul Ulum Purwodadi*, Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 4, No. 1, h. 86.

<sup>20</sup> Nunuk Suryani dan Achmad Setiawan, *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2018), h. 84.

- b. Kemudahan penggunaan media pembelajaran *sparkol*.
- c. Penggunaan bahasa yang mudah difahami dalam media pembelajaran *sparkol*.
- d. Media pembelajaran *sparkol* dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran.

Selain pemaparan diatas media *sparkol* juga memiliki manfaat terhadap pembelajarannya terutama pada seorang guru.

**a. Manfaat *Sparkol Videoscribe***

Manfaat penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran, yakni guna menumbuhkan Semangat dan motivasi belajar siswa dengan menggunakan kombinasi teknologi audiovisual serta komputer. Pendidik mampu menggunakan *sparkol* saat pembelajaran. Di bawah ini ialah beberapa manfaat penggunaan *sparkol videoscribe* anatar lain :

- 1) Menjelaskan ataupun mendeskripsikan rancangan pembelajaran yang kompleks atau abstrak;
- 2) Membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.
- 3) Sebagai pelajaran langsung dalam bercerita, mendongeng, dan berkreasi.
- 4) Membuat latihan serta tugas lebih menarik.
- 5) Sebagai alat presentasi bagi siswa untuk mendemonstrasikan wawasannya di kelas.
- 6) Sebagai program kelas yang ideal dikelas.

7) Media pendukung pembelajaran jarak jauh.

**b. Kelebihan dan kekurangan *Sparkol Videoscribe***

*Sparkol videoscribe* mempunyai kelebihan serta kekurangan diantaranya yakni :

1) Kelebihan *sparkol videoscribe* yakni :

- a) Beberapa elemen media seperti teks, audio, dan gambar dapat digabungkan menjadi satu media secara online.<sup>21</sup>
- b) Memberi siswa insentif yang baik.
- c) Memusatkan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran agar materi dapat disampaikan dengan lebih efektif.
- d) Mampu digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga bisa ditinjau kembali sesuai kebutuhan untuk kejelasannya.
- e) Berperan sebagai story teller dan membangkitkan kreativitas dalam mengungkapkan ide-ide siswa.

2) Kekurangan *sparkol videoscribe* yaitu :

- a) Tidak tersedia secara offline, oleh karena itu, harus terhubung ke internet saat menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Sehingga pengguna bisa memberikan kesan tidak murahan.

---

<sup>21</sup> Khoirudin, *Tujuh Media Pembelajaran Interaktif* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020), h. 25

- b) Video tidak dapat disimpan secara offline ataupun disimpan langsung ke komputer, tetapi harus dipublikasikan terlebih dahulu di media sosial seperti *youTube*. Kemudian dapat mengunduhnya dan menontonnya secara offline.
- c) Sebagai media pembelajaran berbasis *machine learning*, oleh sebab itu *Sparkol Videoscribe* merupakan pengaruh skill yang terbatas.
- d) Pada versi uji coba hanya berlaku selama 30 hari dan selanjutnya harus beralih ke versi pro berbayar.

**c. Langkah-Langkah Membuat *Sparkol Videoscribe***

Dalam pembuatan *sparkol videoscribe* dapat dibuat menggunakan langkah-langkah berikut :<sup>22</sup>

- 1) Unduh aplikasi dari [my.sparkol.com/download](http://my.sparkol.com/download), maka layar akan muncul tampilan dan perangkat lunak akan diunduh secara otomatis. Setelah proses pengunduhan selesai, install software sebagaimana menginstal software-software lain pada umumnya.
- 2) Setelah menginstal software, akan muncul tampilan seperti tampilan berikut ini :

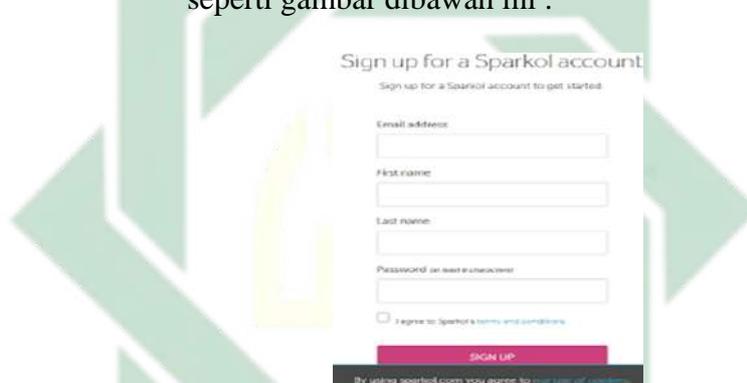
---

<sup>22</sup> Khoirudin, *Tujuh Media Pembelajaran Interaktif* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020), h. 29.



**Gambar 2.1. Tampilan Awal Sparkol Videoscribe**

- 3) Silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu dengan klik “*Create New Account*”. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini :



**Gambar 2.2. Tampilan Mendaftar Sparkol**

- 4) Isi email, nama dan *password*, klik “*I agree*” lalu *sign up*.
- 5) Setelah selesai melakukan registrasi, akan mendapatkan konfirmasi melalui email yang digunakan untuk melakukan pendaftaran dan log in.
- 6) Dibawah ini adalah tampilan utama *sparkol videoscribe*.



**Gambar 2.3. Tampilan Awal Sparkol Videoscribe**

- 7) Kemudian masukan gambar ataupun teks sesuai dengan kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Semuanya bisa diatur posisinya sesuai dengan keinginan.



**Gambar 2.4. Tampilan Menu Sparkol**

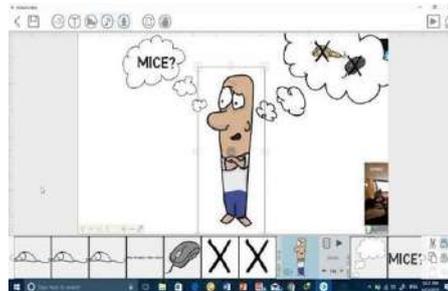
- 8) Setelah memasukkan semua gambar ataupun teks dengan sesuai keinginan, selanjutnya mengatur durasi slide untuk setiap item gambar ataupun teks.



**Gambar 2.5. Tampilan Sparkol Videoscribe**

- a. Animate : guna mengatur durasi tampilan animasi, gambar, ataupun teks.
  - b. Pause : guna mengatur waktu berhenti yang pada tampilan setiap *scene* atau slide.
  - c. Transition : guna mengatur waktu transisi tiap slide dan jika semuanya sudah selesai, klik tanda centang.
- 9) Setelah video selesai dibuat, sebelum menyimpan atau mempublikasikan hasil *Videoscribe*, periksa terlebih

dahulu hasil project untuk melihat apakah hasil *videoscribe* sudah sesuai dengan yang diharapkan.



**Gambar 2.6. Tampilan *Sparkol Videoscribe***

Setelah hasil edit sudah selesai langkah selanjutnya yaitu menyimpan video dengan cara meng-*upload* ke *youtube*, *facebook* atau *power point* dengan klik symbol pojok kanan atas.



**Gambar 2.7. Tampilan Menu *Sparkol***

- 10) Kemudian pilih media sosial untuk mengunggah hasil *videoscribe*. Misalnya, pilih *youtube* untuk mengunggah video, klik *icon youtube* seperti yang ditunjukkan di bawah ini.



**Gambar 2.8. Tampilan Sparkol Videoscribe**

Kemudian tunggu sistem selesai merender video. Proses rendering bisa memakan waktu yang relatif lama, tergantung durasi video yang dibuat. Setelah video berhasil diunggah akan muncul notifikasi dan hasil *videoscribe* bisa dilihat di *YouTube*. Jika ingin menyimpan secara permanen di laptop atau komputer, maka dapat mengunduhnya dari saluran *YouTube* tersebut.

Media pembelajaran dikembangkan tentunya untuk memperoleh kegunaan yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran, dibawah ini fungsi dan manfaat dari media pembelajaran berbasis *sparkol*:

a. Fungsi Media

Media pembelajaran mempunyai peranan yang amat penting terhadap proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan materi. Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh dua faktor utamanya yakni metode pengajaran serta media pembelajaran, keduanya terkait satu sama lain serta tidak dapat dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan metode pengajaran khusus mempengaruhi penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah guna meningkatkan rangsangan siswa terhadap aktivitas belajar mengajar.

Dalam bukunya tentang media pembelajaran, Levie dan Lentz membahas empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yakni :<sup>23</sup>

- 1) Fungsi Atensi, media visual, amat penting dalam menarik serta mengarahkan perhatian siswa terhadap isi pelajaran ditinjau dari penyajian visual atau makna yang menyertai teks materi pembelajaran. Siswa seringkali tidak tertarik dengan materi di awal pembelajaran, sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru selama proses belajar mengajar. Media visual, terutama gambar yang diproyeksikan melalui proyektor overhead, dapat memberikan rasa nyaman dan menarik perhatian terhadap materi pelajaran yang diterima.
- 2) Fungsi Afektif, media visual bisa dilihat kenikmatan siswa saat belajar dan membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif, simbol visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan guna memahami

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2005), h. 20-21.

serta mengingat informasi ataupun pesan yang terkandung dalam gambar.

- 4) Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran guna membantu siswa yang lemah serta lambat dalam menerima atau memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks atau secara lisan.

Fungsi lainnya ialah guna tujuan pendidikan, dimana pesan yang terkandung dalam media perlu menjadi bagian dari pikiran dan cara berfikir siswa, berupa kegiatan dunia nyata untuk melaksanakan pembelajaran.

#### b. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan mengacu pada beberapa pendapat ahli, berbagai manfaat praktis penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat disimpulkan yakni:<sup>24</sup>

- 1) Media pendidikan mampu memperjelas pemaparan pesan serta informasi, sehingga bisa memperlancar serta meningkatkan minat pada pembelajaran.
- 2) Media pendidikan mampu meningkatkan serta mengarahkan perhatian anak. Hal ini bisa membangkitkan semangat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya,

---

<sup>24</sup> Talizaro Tafonao, Peranan *Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 02 No.02, Juli 2018, h. 107-108.

serta kemampuan belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat siswa.

3) Media pendidikan mampu mengatasi keterbatasan ruang serta waktu:

a) Benda-benda yang terlalu besar untuk dipajang langsung di dalam kelas bisa diganti dengan foto, slide, gambar, benda nyata, film, radio, ataupun model.

b) Objek yang terlalu kecil untuk dapat ditangkap oleh indra bisa dipresentasikan menggunakan mikroskop, film, slide, atau foto.

c) Peristiwa yang terjadi di masa lalu ataupun selama bertahun-tahun dapat disajikan secara lisan dengan menyandingkan video, film, rekaman, foto, dan slide.

d) Objek yang terlalu rumit bisa disajikan dengan menggunakan film, foto, slide, atau simulasi komputer.

e) Desain yang terlalu luas bisa divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, film bingkai, dll.

f) Gerakan yang terlalu lambat ataupun terlalu cepat mampu diwakili oleh film, video, slide, atau *time-lapse* yang disimulasikan komputer.

Pada pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media sebagai salah satu alat bantu guna memudahkan guru dalam penyampaian materi, sehingga materi yang disajikan mampu diterima dengan baik oleh siswa. Dan menghindari rasa jenuh ataupun bosan ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sehingga media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* bertujuan untuk meningkatkan perhatian serta minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Terlebih lagi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol* ini sangat mudah untuk dilakukan, seperti halnya pada format video biasa.<sup>25</sup>

## **B. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI**

Minat atau *interest* berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat mampu membuat seseorang menjadi senang, gembira, serta bersemangat. Dengan adanya minat membuat orang lebih fokus karena memberikan perhatian, serta merasa lebih bersemangat dalam melakukan hal tersebut, karena merasa senang.<sup>26</sup> Minat adalah keinginan atau rasa senang yang dimiliki seseorang terhadap sesuatu.

Minat mempunyai peran yang amat besar dalam segala hal, karena dengan minat maka seorang anak dapat lebih bersemangat untuk melakukan

---

<sup>25</sup> Rofiqoh Al Munawaroh, *Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Inspiratif Pendidikan, Vol. 8, No. 2, Makassar, 2019. H. 434.

<sup>26</sup> Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika* (Jakarta: Guepedia, 2021), h. 15-16.

sesuatu tanpa terpaksa. Minat ialah hal yang amat penting dalam kehidupan seorang siswa dan sangat mempengaruhi sikap dan perilakunya. Siswa yang tertarik dalam kegiatan pembelajaran terlibat lebih antusias dibanding mereka yang tidak tertarik.<sup>27</sup> Salah satu caranya siswa bisa belajar dengan sungguh-sungguh serta berhasil adalah adanya minat pada siswa. Minat mendorong siswa guna melakukan apa yang mereka inginkan ketika mereka bebas untuk memilih. Siswa akan menemukan hal yang berguna serta siswa akan merasa berminat dan memilihnya.

Minat belajar merupakan aspek psikologis individu yang terwujud terhadap beberapa gejala, seperti perasaan bergairah, berkeinginan, serta perasaan suka guna melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai aktivitas, termasuk mencari pengetahuan serta pengalaman. Dengan kata lain minat belajar ialah perhatian, rasa suka, dan minat siswa terhadap kegiatan belajar yang dibuktikan dengan semangat belajar, keaktifan terhadap belajar, dan partisipasi akan pentingnya kegiatan itu untuk belajar. Selain itu, perubahan yang terjadi pada diri siswa berupa sikap, kebiasaan, pengetahuan, keterampilan, kemampuan serta pengalaman belajar.<sup>28</sup>

Minat belajar seorang siswa mempunyai pengaruh besar dalam keberhasilan belajarnya, karena merupakan faktor utama yang menentukan tingkat aktivitasnya. apabila materi pelajaran tidak sesuai dengan minat

---

<sup>27</sup> Afiatin Nisa, *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu pengetahuan sosial*, Jurnal Ilmu Kependidikan, Vol. 2, No. 1, Maret 2015, h. 5.

<sup>28</sup> Zaki Al Fuad dan Zuraini, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa*, Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 3, No. 2, 2016, h. 45

siswa maka siswa tidak akan tertarik dan tidak akan belajar secara maksimal.

Oleh sebab itu, guru harus berusaha menciptakan keadaan tertentu dimana siswa perlu serta ingin terus belajar guna mengatasi siswa yang kurang berminat belajar. Minat belajar sesungguhnya mendukung dan mempengaruhi pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah, yang pada akhirnya bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu, antara lain; perasaan senang, ketertarikan, keterlibatan siswa dan adanya perhatian.<sup>29</sup>

#### 1. Perasaan Senang

Perasaan senang adalah jiwa yang sedikit banyak bersifat subyektif dalam merasakan senang atau tidak senang. Gejala kejiwaan yang bersifat subyektif pada umumnya mengacu pada gejala yang diketahui dan dialami pada berbagai tingkat kualitas senang ataupun tidak senang. Setiap aktivitas atau pengalaman yang terjadi selalu dipenuhi dengan perasaan senang dan tidak senang. Artinya, perasaan dapat muncul dari pengamatan, asumsi, imajinasi, ingatan, atau pemikiran tentang sesuatu.<sup>30</sup>

#### 2. Ketertarikan

Mengacu “Kamus Besar Bahasa Indonesia” “tertarik” ialah perasaan senang ataupun mempunyai ketertarikan (perhatian) terhadap

---

<sup>29</sup> Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Gru, 2021), h. 31-32.

<sup>30</sup> Suryabrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafvndo, 2005), h. 58.

sesuatu. Jadi ketertarikan adalah awal dari minat individu, sehingga individu yang menaruh minat akan tertarik terlebih dahulu pada suatu hal. Minat yang dimaksud adalah minat terhadap pelajaran di kelas.

### 3. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa ialah siswa yang berpartisipasi aktif di sekolah yang tercermin dalam perilaku yang ditunjukkan belajar seperti, semangat dalam mengerjakan tugas, dan juga mampu memikirkan cara untuk memahami pembelajaran.

### 4. Perhatian

Perhatian ialah fokus dari semua aktivitas seseorang yang diarahkan pada sekelompok objek atau penggunaan kesadaran yang menyertai aktivitas tersebut. Aktivitas yang membutuhkan perhatian intens lebih berhasil dan berkinerja lebih baik. Maka dari itu, guru harus selalu berusaha menarik perhatian siswa agar tertarik dengan pelajaran yang diajarkan.<sup>31</sup>

Setelah dipaparkan indikator tentang minat, perlu diketahui bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. Berikut ini beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar:

#### 1. Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

---

<sup>31</sup> Baharuddin, *Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoritis Terhadap Fenomena* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), h. 59.

Minat belajar pada diri siswa itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh beberapa faktor :<sup>32</sup>

a. Faktor intern, yang meliputi:

1) Faktor Biologis yang terdiri dari :

a) Faktor Kesehatan, kesehatan fisik dan mental berpengaruh signifikan terhadap kemampuan belajar. Misalnya, ketika kesehatan seseorang terganggu, seperti masuk angin, demam, pusing, dan batuk, bisa menyebabkan kelelahan, penurunan motivasi, serta tidak bersemangat belajar. Dan itu berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

b) Cacat Tubuh, cacat tubuh ialah sesuatu di mana tubuh tidak dalam kondisi baik atau lengkap. Cacat tubuh seperti tunanetra, tunarungu, patah kaki, dan lumpuh dapat mempengaruhi minat belajar.

2) Faktor Psikologis

a) Perhatian, perhatian sangat berpengaruh pada persepsi siswa akan minat belajarnya yang tinggi, sehingga siswa perlu memperhatikan dengan sungguh-sungguh bahan ataupun

---

<sup>32</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supiarno, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 30.

materi yang dipelajarinya. Jika mata pelajaran tidak menarik minat siswa, maka timbul kebosanan, siswa kehilangan semangat belajar, dan siswa tidak lagi menikmati belajar di kelas.

b) Kesediaan, kesediaan ialah untuk memberikan respon ataupun bertindak, yang terjadi pada diri seseorang dan juga berkaitan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melakukan suatu keterampilan. Dan keterampilan ini memungkinkan siswa untuk membangkitkan minat belajar.

c) Bakat atau kecerdasan, bakat dapat mempengaruhi belajar. Siswa akan lebih tertarik pada pelajaran jika materi yang dipelajarinya sesuai dengan bakatnya. Begitu juga dengan kecerdasan, seseorang dengan mempunyai kecerdasan lebih tinggi umumnya lebih mudah belajar dan tampil lebih baik. Sebaliknya, jika seseorang dengan IQ rendah mengalami kesulitan belajar.

b. Faktor Ekstern

1) Faktor Lingkungan Keluarga

Minat belajar seorang siswa dapat dipengaruhi oleh keluarga, antara lain cara orang tuanya mengarahkan, membimbing dan mendidiknya, serta suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.

## 2) Faktor Sekolah

Faktor-faktor di sekolah yang mempengaruhi seperti metode pengajaran, kurikulum dan pekerjaan rumah, serta fasilitas yang sangat mendukung minat belajar siswa.

## 3) Faktor Teman

Pengaruh teman sekolah lebih cepat merasuki jiwa anak. Teman yang baik akan memberikan efek positif bagi siswa, dan teman yang buruk pasti akan memberikan efek negatif bagi siswa.

Setelah mengetahui faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, perlu diketahui beberapa cara untuk bisa meningkatkan minat belajar siswa diantaranya yakni:

## 2. Cara Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Cara yang efektif guna meningkatkan minat belajar ialah dengan mengembangkan minat yang sudah ada. Misalnya, jika seorang siswa memilih jurusan Pendidikan Agama, maka secara otomatis ia akan menyukai semua mata pelajaran dalam kelompok agama tersebut.

Adapun cara lain guna meningkatkan minat belajar dapat dilakukan seperti berikut :

- a. Meningkatkan minat siswa, setiap guru mempunyai kewajiban untuk meningkatkan minat siswanya. Karena minat merupakan bagian yang penting dalam kehidupan pada umumnya dan dalam pendidikan, serta pembelajaran di kelas pada khususnya.<sup>33</sup>
- b. Memelihara minat yang timbul, ketika anak-anak menunjukkan sedikit minatnya, maka tugas guru adalah mempertahankan minat tersebut.
- c. Mencegah timbulnya minat terhadap hal-hal yang tidak baik, sekolah ialah lembaga untuk mempersiapkan siswa dalam kehidupan sosial agar tidak tertarik pada hal-hal yang buruk. Oleh karena itu, Sekolah perlu menciptakan kondisi yang ideal bagi siswa untuk menjadi anggota masyarakat.
- d. Minat adalah pertimbangan penting dalam mengetahui kesenangan anak sebagai perencanaan guna membimbing siswa agar dapat terus belajar dan bekerja yang cocok baginya.

Penurunan minat belajar siswa terjadi diseluruh mata pelajaran, hal ini juga terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam,

---

<sup>33</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 6-68.

dalam upaya agar siswa mengerti dan mampu mengamalkan Pendidikan Agama Islam pada kehidupan sehari-hari.<sup>34</sup>

Minat seorang siswa terhadap PAI sangat penting untuk membantu mereka memahami nilai-nilai keagamaan dan moral yang penting pada kehidupan sehari-hari. Jika seorang siswa memiliki minat yang tinggi terhadap mata pelajaran PAI, mereka lebih cenderung untuk aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran agama.

Pendidikan agama Islam merupakan upaya guna mendorong dan mendidik siswa agar selalu memahami ajaran Islam secara utuh, mengamalkan Islam dan mendalami tujuan menjadikannya sebagai pedoman hidup. Pendidikan agama Islam di sekolah diharapkan mampu membentuk kesalehan pribadi dan sosial, sehingga pendidikan agama dapat mendorong fanatisme atau menimbulkan intoleran di kalangan siswa dan masyarakat sekitar. Diharapkan tidak memajukan, merusak kerukunan umat beragama, atau merusak persatuan dan kesatuan bangsa. Pendidikan Agama Islam didasarkan pada *ukhuwah Islamiyah* dalam arti yang lebih luas, yaitu *ukhuwah fi al-ubudiyah*, *ukhuwah fi alinsaniyah*, *ukhuwah fi al-wathaniyah wa al-nasab*, dan *ukhuwah fi din al-islamiyah*.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Debi Sepriani dkk, *Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama*, An-Nuha Jurnal Pendidikan Islam, vol. 1, No. 3, 2021. H. 236.

<sup>35</sup> Heri Gunawan, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 202.

Pendidikan agama Islam harus mampu memenuhi pengetahuan saja, namun juga dapat memberi pengalaman serta aplikasi pada kehidupan sehari-hari sehingga dapat menjadi landasan hidup siswa. Tujuan dari pendidikan agama Islam bukan sekedar meningkatkan mementingkan urusan akhirat, tetapi juga urusan duniawi. Dengan integrasi tersebut, sehingga dapat menciptakan manusia yang seutuhnya (Insan Kamil) yang dapat menunaikan tugas dan kewajibannya dengan baik sebagai seorang *Abdullah* maupun *Kalifatullah*. Yaitu orang yang telah menguasai ilmu mengurus diri sendiri serta mengelola sistem.<sup>36</sup>

Pengertian pendidikan agama Islam yang telah dipaparkan diatas merupakan konsep dasar yang menjadi landasan dalam memahami ruang lingkup pendidikan agama Islam sebagai bidang studi yang berkaitan dengan agama serta kehidupan spiritual.

#### 1. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran pendidikan agama Islam mencakup aspek yang sangat luas yakni, aspek kognitif, aspek afektif, serta aspek psikomotorik. Ruang lingkup pendidikan agama Islam ialah guna mencapai keselarasan, keserasian, serta keseimbangan antara: (1) Hubungan manusia dengan Allah SWT. (2) Hubungan manusia

---

<sup>36</sup> Syamsul Huda Rohmadi, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Araska, 2012),h. 148-149.

dengan dirinya sendiri; (3) Hubungan manusia dengan manusia; (4) hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungan alamnya.<sup>37</sup>

Ruang lingkup pendidikan agama Islam guna menciptakan keselarasan, keserasian, serta keseimbangan di antara keempat hubungan di atas. Adapun materi atau mata pelajaran tersebut meliputi:

- a. Al-Quran Hadist: Menekankan pada kemampuan membaca, menulis serta menerjemahkan dengan benar dan akurat.
- b. Aqidah atau iman: Mengutamakan pada kemampuan siswa guna memahami dan menjaga keyakinannya, serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai asmaul husna sesuai dengan kemampuan siswa.
- c. Akhlak: Menekankan pengalaman sikap terpuji dan menghindari akhlak tercela.
- d. Fiqh/Ibadah: menekankan pada cara melakukan ibadah serta mu'amalah yang baik dan benar.
- e. Sejarah dan Kebudayaan Islam: Menekankan pada kemampuan mengambil hikmah (ibrah) dari peristiwa sejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh muslim terkemuka dan mengaitkannya dengan fenomena sosial

---

<sup>37</sup> Departemen Agama RI, *Pedoman Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum* (Dirjen Kelembagaan Agama Islam, 2004), h. .

untuk melestarikan serta mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam menurut Zakiah Drajat yakni :<sup>38</sup>

- a. Pengajaran keimanan, Pengajaran keimanan berarti proses belajar mengajar tentang berbagai aspek keimanan menurut ajaran Islam. Adapun iman itu berbicara tentang Keesaan Allah. Karena itulah Ilmu mengenai keimanan dikenal juga “Tauhid”, ruang lingkup pengajaran keimanan memuat enam rukun imannya. Penting untuk ditekankan tentang pengajaran bahwa guru harus ingat bahwa pengajaran banyak berkaitan dengan aspek psikologis dan emosi. Nilai pembentukan yang terdepan dalam pengajaran adalah keaktifan fungsi jiwa. Yang terpenting, anak-anak dibesarkan menjadi orang-orang yang beriman, bukan ahli dalam ilmu agamanya.
- b. Pengajaran Akhlak, pengajaran akhlak ialah mengajarkan tentang diri seseorang yang tercermin dalam tingkah lakunya. Dalam pelaksanaannya ajaran ini mengandung makna suatu proses aktivitas pembelajaran terhadap pencapaian suatu tujuan agar yang dididik memiliki akhlak yang baik. Ajaran akhlak yang membahas tentang

---

<sup>38</sup> Zakiah Drajat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 63-113.

nilai tingkah laku berdasarkan ajaran agama, pada umumnya membahas berbagai hal yang secara langsung mempengaruhi perkembangan sifat-sifat tersebut dalam diri seseorang secara umum. Ruang lingkup akhlak mencakup berbagai aspek yang menentukan dan menilai bentuk batin seseorang.

- c. Pengajaran Ibadat, sesuatu yang terpenting dalam mengajarkan ibadah ialah aktivitas yang mendorong seseorang yang diajar guna melakukan amalan ibadah dengan terampil, baik dalam hal aktivitas anggota tubuh maupun membaca. Dengan kata lain yang diajar itu bisa beribadah dengan mudah serta terus mendorong supaya senang melakukan ibadah tersebut.
- d. Pengajaran Fiqh, Fiqh ialah ilmu yang membahas, berpendapat, atau memuat hukum-hukum Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, As-Sunnah, serta pembahasan syari lainnya.
- e. Pengajaran Qira'at Qur'an, bagian terpenting dari pengajaran ini ialah kemampuan membaca Al-Qur'an dengan benar sesuai kaidah yang ditetapkan dalam ilmu tajwid. Pengajaran Al-Quran tingkat pertama meliputi pengenalan huruf hijaiyah dan Kalimah (kata-kata), diikuti dengan pengenalan tanda baca. Melatih pelafalan huruf

arab dengan makhrajnya tingkat pemula membantu dan mempermudah mengajarkan tajwid dan lagu pada tingkat membaca dengan irama.

- f. Pelajaran Sejarah Islam, Pelajaran Sejarah Islam ialah pelajaran sejarah yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan umat Islam. Tujuannya yaitu untuk mengenal dan mencintai Islam sebagai agama dan pandangan hidup.

Dari uraian diatas dapat dilihat beberapa ruang lingkup pendidikan agama Islam yang diajarkan di sekolah, baik di Madrasah maupun di sekolah umum, jika di madrasah ruang lingkup tersebut menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri, sedangkan di sekolah umum semua menjadi satu kesatuan dalam mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Dalam kesimpulannya, minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI ialah kunci guna membantu mereka memahami nilai-nilai keagamaan serta moral yang penting pada kehidupan. Dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menraik dan relevan dengan kehidupan.

### C. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI

Dalam menyampaikan pesan pendidikan agama Islam diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran agama Islam adalah perantara atau pengantar pesan dari guru agama kepada penerima pesan, yaitu siswa. Media pembelajaran ini diperlukan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, untuk melakukan proses belajar mengajar, dan untuk memfasilitasi pengajaran materi agama Islam.<sup>39</sup>

Berdasarkan dari bukunya Muhaimin dijelaskan bahwa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada proses pembelajaran bisa meningkatkan minat yang baru terhadap siswa serta sangat membantu keefektifan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan serta isi materi pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Berdasarkan hasil dari jurnal Ester Novitalina dijelaskan bahwa penggunaan media sangat mempengaruhi terhadap minat belajar siswa. Pemilihan bentuk media akan membarikan dampak terhadap minat belajar siswa. Indikator minat belajar siswa melalui penggunaan media sangat bergantung pada bentuk media dan kesesuaian media dengan materi yang dipelajari. Pemilihan bentuk media yang bervariasi terutama media *sparkol* akan membuat siswa tidak cepat bosan ketika belajar mengajar berlangsung.<sup>40</sup> Dalam hal itu menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang

---

<sup>39</sup> A.M. Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: Citra Media, 1996), h. 91.

<sup>40</sup> Ester Novitalina, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Tematik integratif Siswa Kelas iV SD Negeri 050602 Kuala*, Jurnal Pendidikan, Vol. 2 Tahun 2018, h. 634.

positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

Berdasarkan hasil dari jurnal Feri Ardiansyah, penggunaan media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Arsyad, mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. Dengan media pembelajaran, siswa dapat melihat dan mendengar pesan yang disampaikan guru dibandingkan tanpa media.<sup>41</sup>

Media pembelajaran khususnya media *sparkol* dapat menambah kemenarikan tampilan sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian siswa untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektifitas belajar meningkat pula.

Media pembelajaran khususnya media *sparkol* dapat meningkatkan daya tarik tampilan sehingga meningkatkan motivasi, minat, serta menarik perhatian siswa untuk mengikuti materi yang disampaikan, sehingga diharapkan efektifitas pembelajaran meningkatkan pula.

---

<sup>41</sup> Feri Ardiansyah, *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Peajaran Pai Di SMA Ypi Tunas Bangsa Palembang*, Jurnal Pendidikan islam, vol. 5, No. 1, 2018, h.68.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Rancangan Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan melakukan *field research* yang bertujuan untuk mencari data mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di UPT SMP Negeri 10 Gresik”.

Penelitian kuantitatif adalah pengumpulan serta analisis data numerik untuk menggambarkan, menjelaskan, dan mengendalikan berbagai fenomena yang sangat menarik.<sup>42</sup> Penelitian kuantitatif adalah proses penemuan kognitif yang menggunakan data dalam bentuk numerik sebagai alat untuk menganalisis informasi tentang hal-hal yang ingin diketahui. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menitikberatkan pada pengungkapan data secara numerik (*scoring*).<sup>43</sup>

Desain yang digunakan pada penelitian ini ialah *Quasi Eksperimental Design* (Eksperimen Semu). *Quasi Eksperimental Design* ialah studi yang dilakukan untuk mempelajari pengaruh suatu perlakuan terhadap sesuatu dalam kondisi yang dapat dikendalikan.

---

<sup>42</sup> Imam Santoso dan Harries Madiistriyatno, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Indigo Media, 2021), h.5.

<sup>43</sup> Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian* (Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat ELKAF, 2016), h. 45.

Rancangan penelitian ini dilakukan dengan pengujian suatu percobaan eksperimen pada kelompok eksperimen, setelah itu diberikan perlakuan khusus kepada masing-masing kelompok eksperimen sesuai dengan keadaan yang bisa dikontrol.<sup>44</sup>

## 2. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah strategi dalam melaksanakan penelitian supaya peneliti memperoleh data yang dibutuhkan serta akurat yakni yang sesuai karakter serta tujuan penelitian. Jenis penelitian ini ialah penelitian kuantitatif, rancangan penelitian ini sebagai berikut :

- a. Merumuskan masalah serta menentukan tujuan penelitian, menentukan judul yang sesuai dengan rumusan serta teori yang dikaji, yakni pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI siswa kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.
- b. Menentukan teori-teori dan konsep, kemudian menggali kepustakaan terkait media pembelajaran berbasis *Sparkol* terhadap minat belajar siswa.
- c. Menentukan sumber data dalam hal ini ialah guru mata pelajaran dan siswa kelas IX UPT SMP Negeri 10 Gresik.

---

<sup>44</sup> Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan pendidikan Teori dan Aplikasi* (Jakarta : Bumi Aksara, 2005), h. 16.

- d. Pembelajaran yang dilaksanakan di UPT SMP Negeri 10 Gresik, dimana terdapat dua kelas yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan kelas eksperimen mendapat perlakuan khusus dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *sparkol*. Setelah pembelajaran selesai siswa kelas eskperimen serta kelas kontrol diberikan evaluasi pembelaaran berupa *pos-test*.
- e. Membagikan angket pada responden yang telah ditentukan dalam penelitian ini.
- f. Pengumpulan data penelitian dari lembar angket, pedoman wawancara, tes, dokumentasi serta hasil observasi.
- g. Proses analisis dan penyajian data penelitian sesuai dengan data lapangan.

## **B. Variabel, Indikator dan Instrumen Penelitian**

### **1. Variabel**

Pada dasarnya, variabel penelitian ialah segala hal yang ditentukan peneliti guna dikaji dengan cara tertentu untuk memperoleh informasi, setelah itu dihasilkan kesimpulan penelitian. Variabel berdasarkan teoritisnya ialah atribut dari subjek ataupun objek yang bervariasi antara satu dengan lainnya.<sup>45</sup> Adapun pengertian variabel

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60.

lainnya ialah suatu besaran yang dapat diubah maupun berubah sehingga mempengaruhi hasil suatu penelitian.<sup>46</sup>

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel X dan Y, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel independent ialah variabel yang mempengaruhi ataupun menyebabkan perubahan ataupun munculnya variabel terikat.<sup>47</sup> Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas atau variabel (X) yakni pengaruh media pembelajaran berbasis *sparkol*.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah komponen terpenting yang ingin dijelaskan ataupun diprediksi serta dipengaruhi oleh beberapa komponen lainnya. Variabel dependen disebut juga variabel output ataupun respon. Sebagai variabel output yang berarti bahwa variabel dependen muncul sebagai akibat manipulasi satu variabel, yaitu variabel independent.<sup>48</sup> Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat ataupun variabel (Y) yaitu minat belajar siswa.

---

<sup>46</sup> Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 159.

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 61.

<sup>48</sup> Zainal Mustafa EQ, *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), h. 32.

## 2. Indikator Penelitian

Indikator ialah yang dikelompokkan ke dalam kategori data yang dikumpulkan oleh peneliti. Indikator pada penelitian ini yaitu:

### a. Indikator Variabel X

Variabel independen atau variabel X pada penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol*:

- 1) Tampilan media pembelajaran *sparkol*.
- 2) Kemudahan penggunaan media pembelajaran *sparkol*.
- 3) Penggunaan bahasa yang mudah difahami dalam media pembelajaran *sparkol*.
- 4) Media pembelajaran *sparkol* dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran.

### b. Indikator Variabel Y

Variabel Y atau variabel dependen dalam penelitian ini ialah minat belajar siswa, indikator tersebut meliputi :

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan
- 3) Keterlibatan Siswa
- 4) Perhatian siswa

Jika indikator tersebut ditabelkan sesuai dengan kisi-kisi angket maka sebagai berikut :

### Kisi-kisi Angket variabel X dan Y

Tabel 3.1. Kisi-kisi Angket Penelitian

No	Variabel	Indikator	Pertanyaan berdasarkan Indikator	Jawaban				
				ST	S	KS	TS	STS
1.	Variabel (X) Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol</i>	Tampilan media pembelajaran <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i>	1. Media pembelajaran <i>sparkol</i> memiliki tampilan yang menarik					
			2. Pembelajaran PAI cocok dengan tampilan media pembelajaran <i>sparkol</i>					
			3. Siswa senang melihat tampilan dan interaksi media pembelajaran <i>sparkol</i>					
		Kemudahan Penggunaan media pembelajaran <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i>	4. Guru mudah mengoperasikan media <i>sparkol</i> dari awal jam pelajaran					
			5. Terjadi kesalahan atau eror teknis saat pengoperasiaan					

			media <i>sparkol</i>					
		Penggunaan bahasa yang mudah difahami dalam media pembelajaran <i>sparkol</i> <i>videoscribe</i>	6. Siswa mudah memahami penjelasan dengan media pembelajaran <i>sparkol</i>					
			7. Tulisan didalam media pembelajaran <i>sparkol</i> jelas dan mudah difahami					
		Media pembelajaran <i>Sparkol</i> <i>videoscribe</i> dapat membantu terlaksananya proses pembelajaran	8. Siswa mampu membangkitkan motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran <i>sparkol</i>					
			9. Dalam pembelajaran guru lebih efektif dalam menjelaskan dengan media pembelajaran <i>sparkol</i>					

2.	Variabel (Y) Minat Belajar Siswa	Perasaan Senang	10. Saya menyukai mata pelajaran PAI					
			11. Saya senang apabila ada kegiatan belajar kelompok					
			12. Saya senang ketika guru PAI sering mengajar					
		Ketertarikan	13. Saya merasa bingung ketika belajar tentang PAI					
			14. PAI adalah pelajaran yang menarik dan bermanfaat					
			15. Saya tertarik mengerjakan PAI meskipun tanpa diperingatkan guru					
Keterlibatan Siswa	16. Saya mendengarkan guru ketika menjelaskan pelajaran PAI							

			17. Saya tidak malu untuk bertanya kepada guru apabila saya tidak memahami saat belajar PAI					
			18. Saya memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pelajaran PAI dimulai					
		Perhatian Siswa	19. Saya tetap memperhatikan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang					
			20. Saya akan mengerjakan tugas PAI dengan bersungguh-sungguh					

### 3. Instrumen Penelitian

Di dalam “Kamus Besar Bahasa Indonesia” menjelaskan bahwa instrumen ialah alat yang diperlukan guna melakukan suatu hal.<sup>49</sup> Menurut pengertian tersebut, instrumen penelitian diartikan sebagai alat bantu yang dipakai peneliti guna mengumpulkan data dalam proses penelitian. Instrumen berkaitan erat dengan metode yang digunakan dalam penelitian. Angket digunakan sebagai instrumen pada penelitian ini. Angket ini dipakai guna menguji apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di Kelas IX UPT SMP Negeri 10 Gresik.

Adapun nilai setiap pertanyaan pada angket sebagai berikut:

a. Angket Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol*

- 1) Sangat Setuju : 5
- 2) Setuju : 4
- 3) Kurang Setuju : 3
- 4) Tidak Setuju : 2
- 5) Sangat Tidak Setuju : 1

b. Angket Minat Belajar Siswa

- 1) Sangat Setuju : 5
- 2) Setuju : 4
- 3) Kurang Setuju : 3

---

<sup>49</sup> Tim Penyusun Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Badan Pengembang dan pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta, 2011), h. 264.

- 4) Tidak setuju : 2
- 5) Sangat Tidak setuju : 1

### C. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi ialah cakupan generalisasi atas objek ataupun subjek yang tersusun berdasarkan karakteristik serta kualitas khusus, yang kemudian dikaji oleh peneliti guna ditarik kesimpulannya.<sup>50</sup> Ada pula yang mengatakan bahwa populasi ialah satuan individu ataupun subjek yang mempunyai kualitas khusus di wilayah yang diteliti atau pada waktu tertentu.<sup>51</sup>

Sehingga pada penelitian ini populasinya ialah seluruh kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik sebanyak 223 siswa yang terdiri dari tujuh kelas, berdasarkan dibawah ini :

**Tabel 3.2. Populasi Penelitian**

<b>NO</b>	<b>KELAS</b>	<b>JUMLAH SISWA</b>
1	9A	32
2	9B	31
3	9C	32
4	9D	32
5	9E	32
6	9F	32
7	9G	32
<b>TOTAL KESELURUHAN</b>		<b>223</b>

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2013),h. 11.

<sup>51</sup> Suci Haryanti, *Pengantar Statistika 1* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), h. 34.

## 2. Sampel

Sampel merupakan komponen dari keseluruhan serta kepribadian yang dimiliki oleh populasi tersebut bila populasi dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi.<sup>52</sup> Sampel merupakan bagian dari populasi yang ada, sehingga perlu menggunakan cara khusus guna pengambilan sampel yang didasarkan oleh pertimbangan-pertimbangan yang ada.

Pada penelitian ini, sampel yang dipilih sebagai subyek penelitian yaitu 31 siswa kelas IX B sebagai kelas eksperimen serta 32 siswa kelas IX C dipilih sebagai kelas kontrol. Oleh karena itu teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah *Puposive sampling* yakni penentuan sampel dengan pertimbangan khusus. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah kelas IX yang dari hasil pengamatan observasi di kelas IX ini terjadi penurunan minat pada pembelajaran yang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan, hal ini diperkuat dari hasil penuturan guru PAI. Materi dalam media merupakan materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara kelas IX sehingga sampel yang ada dalam penelitian ini adalah kelas IX.

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 80.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data yang valid, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini ialah :

##### 1. Observasi

Metode observasi didefinisikan sebagai pengamatan, rekaman sistematis dari fenomena yang diteliti.<sup>53</sup> Dengan kata lain, observasi ialah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap kondisi ataupun peristiwa yang ada di lapangan.<sup>54</sup>

Dalam metode observasi ini langsung dilaksanakan guna mengamati secara langsung mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

##### 2. Wawancara

Wawancara ialah salah satu bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab secara tatap muka, gerak dan mimik wajah responden menjadi pola media yang melengkapi bahasa. Teknik wawancara atau interview merupakan suatu cara untuk memperoleh data dengan cara mewawancarai seorang informan

---

<sup>53</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research* (Yogyakarta : Andi Ofset, 2002), h. 136

<sup>54</sup> Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta : Grasindo, 2002), h. 116.

secara langsung.<sup>55</sup> Peneliti mengajukan pertanyaan sesuai dengan data yang dibutuhkan untuk mencari informasi tentang masalah yang diteliti. Pengumpulan data biasanya menggunakan alat bantu atau instrumen berupa alat perekam atau dengan catatan wawancara.

Dalam penelitian ini teknik wawancara digunakan guna mendapatkan data ataupun informasi mengenai suatu masalah yang ada yaitu, penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

### 3. Dokumentasi

Data dokumentasi ialah berupa berkas ataupun naskah yang berasal dari atau terkait dengan subjek yang diteliti. Data dokumentasi diperoleh dengan mencari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan subyek penelitian. Misalnya, data mengenai umur yang diperoleh dengan melihat akte kelahiran, nilai berdasarkan rapor, dan sebagainya. Instrumen yang digunakan bisa berupa catatan, kamera, soft file, atau mesin fotokopi untuk duplikasi data.<sup>56</sup>

Penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dengan mengumpulkan data langsung dari tempat penelitian, baik profil

---

<sup>55</sup> Gulo, *Metodologi Penelitian* (Jakarta : Grasindo, 2002), h. 116.

<sup>56</sup> Irfan Tamwif, *Metode Penelitian* (Surabaya : UIN Sunan Ampel Press, 2014), h. 222.

sekolah, data pendidik, siswa dan lain sebagainya yang berkaitan dengan UPT SMP Negeri 10 Gresik.

#### 4. Tes

*Testing* adalah saat pengambilan tes. *Teste* ialah responden yang mengikuti tes sedangkan tester yakni objek penilaian.<sup>57</sup> Tes adalah prosedur yang sistematis, objektif, dan terstandar berupa serangkaian pertanyaan atau latihan yang harus dijawab responden guna menghasilkan skor yang mencerminkan perilaku dan kinerjanya. Dari sini dapat disimpulkan bahwa tes ialah suatu tindakan guna mengumpulkan informasi secara sistematis yang dirancang untuk menentukan nilai sesuatu dengan tujuan mendeteksi perubahan setelah terjadi proses.

Metode ini dipakai guna untuk mengetahui dan memperoleh data minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan *post-test only design*. Tes ini diberikan setelah dilakukan pembelajaran.

#### 5. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara memberi serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

---

<sup>57</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2021), h. 53.

Kuesioner yang digunakan peneliti adalah kuesioner tertutup artinya kuesioner disajikan sedemikian rupa sehingga responden hanya perlu memberi tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom atau tempat yang sesuai.<sup>58</sup> Berikut adalah langkah-langkah untuk pengumpulan datanya:

- a) Peneliti membagikan angket kepada setiap siswa di akhir pertemuan.
- b) Peneliti akan mengarahkan siswa untuk membaca angket terlebih dahulu sebelum menjawab pertanyaan.
- c) Siswa memberi tanda centang ( $\checkmark$ ) pada kolom yang dipilih berdasarkan pendapatnya.
- d) Adapun alternatif jawaban tersebut yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

#### **E. Analisis Data**

Analisis adalah upaya memecah suatu objek kajian menjadi bagian-bagian sehingga struktur dan bentuk dari apa yang dideskripsikan dapat terlihat dengan jelas, sehingga maknanya dapat dipahami dengan lebih jelas, atau hal-hal dapat dipahami dengan lebih jelas.<sup>59</sup> Untuk analisis keseluruhan menggunakan analisis uji t (t-test), ini digunakan untuk mengetahui signifikan Variabel Independet (X) terhadap Variabel Dependen (Y) secara

<sup>58</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 199.

<sup>59</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah* (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2011), h. 163.

individual. Sebelum dilakukan uji hipotesis perlu adanya uji normalitas dan uji homogenitas. Dengan demikian, langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model “*Quasi Eksperimental*” sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan guna mengetahui minat belajar siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal, untuk keperluan pengujian populasi digunakan *uji kolmogrov-smirniiov*.<sup>60</sup> langkah-langkah melakukan *uji kolmogrov-smirniiov* sebagai berikut :

Statistik uji menggunakan D, yaitu nilai maksimum dari  $F(Y_i) - \frac{i-1}{N}$  atau  $\frac{i-1}{N} - F(Y_i)$ . Secara sistematis dapat ditulis menjadi:

$$D = \max_{i < i > N} (F(Y_i) - \frac{i-1}{N}, \frac{i-1}{N} - F(Y_i))^n$$

Dimana  $F(Y_i)$  adalah peluang distribusi kumulatif

$H_0$  = Data berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_1$  = Data berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria yang digunakan yaitu  $H_0$  ditolak jika  $p - value < a$  dan  $H_0$  diterima apabila nilai  $p - value \geq a$ , dimana nilai  $a = 0,05$ . Apabila  $p - value > a$  maka  $H_0$  diterima, artinya data minat belajar siswa dari kelompok perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan

---

<sup>60</sup> Sofran Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta : Prenada media Group, 2015), h. 153,

menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Program For Social Science*).

## 2. Uji Homogenitas

Tujuannya guna mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama atau tidak. Tes statistik yang digunakan adalah *Levene test*. Pengujian dilakukan terhadap data-data *post-test only design*. Adapun rumusnya yaitu :

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

N = Jumlah Observasi

K = Banyaknya Kelompok

$Z_{ij}$  =  $|Y_{ij} - \bar{Y}_i|$

$\bar{Y}_i$  = Rata-rata dari kelompok ke-i

$\bar{Z}_i$  = Rata-rata dari kelompok  $Z_i$

$\bar{Z}_{..}$  = Rata-rata keseluruhan (overall mean) dari  $Z_{ij}$

Kriteria yang digunakan yakni jika nilai signifikansi ( $p$ )  $\geq 0,05$  menunjukkan bahwa kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen). Dan jika nilai signifikansi ( $p$ )  $<$  menunjukkan bahwa setiap kelompok data berasal dari populasi varians yang berbeda (tidak homogen).

Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Program For Social Science*).

### 3. Uji *T-test*

*Uji-t* dipakai guna menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam probabilitas pilihan. Misalnya, *Uji-t* dapat digunakan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *sparkol* dan setelah menggunakan media pembelajaran *sparkol*.

Dengan rumus :

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{s\sqrt{n}}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = rata-rata sampel

$S$  = Standar deviasi (*simpangan Buku*)

$\mu_0$  = rata-rata uji

$n$  = banyak data

Hipotesis penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik *Independent Sample T-Test*. Uji *t* ini digunakan untuk melihat apakah media *sparkol* (*X*) berpengaruh terhadap minat belajar (*Y*). apabila nilai  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak, apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima. Dengan derajat kebebasan ( $dk$ ) = 98 pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ).

Adapun uji-*t* pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Program For Social Science*).

## BAB IV

### LAPORAN HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Profil UPT SMP Negeri 10 Gresik

Nama Sekolah : UPT SMP Negeri 10 Gresik

Alamat Sekolah : Jl. Raya Bungah Nomor 1 Bungah-Gresik

Nomor Telepon : (031) 394957

Tahun Didirikan : Oktober 1982

Status Sekolah : Negeri

Status Akreditasi : A

NPSN : 20495007

2. Sejarah Singkat UPT SMP Negeri 10 Gresik

UPT SMP Negeri 10 Gresik didirikan pada 1981. Sekolah ini mudah dijangkau karena terletak di jalur transportasi dan jalur pantura, sekolah ini juga memiliki potensi luar biasa karena banyak siswa lulusan SD yang sangat berminat untuk menjadi siswa UPT SMP Negeri 10 Gresik, hal itu pula menjadikan sekolah tersebut sebagai salah satu sekolah favorit dan terbaik di kabupaten Gresik terutama wilayah utara kabupaten Gresik.

Kondisi demografis sekolah ini sangat heterogen, hal ini disebabkan karena keragaman siswa dan wali siswa terutama mata pencarian wali siswa yang sangat beragam, namun hal ini tersebut

tidak mengurangi kepedulian wali siswa terhadap perkembangan sekolah.

Saat didirikan pada tahun 1981, fasilitas yang ada masih sangat terbatas. Seiring berjalannya waktu saat ini ruangnya telah berkembang dan bertambah menjadi tempat yang nyaman untuk proses belajar dan mengajar meskipun masih ada beberapa yang perlu diperbaiki.<sup>61</sup> UPT SMP Negeri 10 Gresik juga mengalami pergantian Kepala Sekolah. Berikut adalah daftar nama pejabat UPT SMPN 10 Gresik.

**Tabel 4.1. Daftar Nama Pemimpin UPT SMP Negeri 10 Gresik**

No.	NAMA	PERIODE	TAHUN
1.	Bachri Parnotoamojo	I	1982 – 1984
2.	Soemarno	II	1984 – 1986
3.	Soekorahardjo	III	1986 – 1988
4.	Drs. Suwarto	IV	1988-1993
5.	Abdul Ghofar	V	1993-2000
6.	Drs. Khoirul Huda	VI	2000-2001
7.	Drs. Sidiq Sardi S.	VII	2001-2005
8.	Drs. H. Muhtadi	VIII	2005-2011
9.	Munasich, S.Pd.I	IX	2011-2012
10.	Muhammad Tajuddin Nur S.Pd. I	X	2012-2019
11.	H. Daifi, S.Pd, M.Pd.	XI	2019-Sekarang

<sup>61</sup> H. Daifi, S.Pd, M.Pd., Kepala UPT SMPN 10 Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik tanggal 22 Februari 2023, pukul 09.00 WIB.

### 3. Visi, Misi, Kultur, dan Tujuan UPT SMP Negeri 10 Gresik

Visi adalah pandangan yang berkaitan dengan arah manajemen suatu lembaga. Visi sekolah mempunyai cakupan yang panjang, sementara misi merupakan langkah atau tindakan yang diambil untuk merealisasikan visi yang telah dirumuskan. Visi dan misi merupakan suatu hal yang paling mendasar agar seluruh anggota dalam lembaga tersebut mempunyai fokus yang sama. Visi dan misi serta tujuan dari UPT SMP Negeri 10 Gresik, yaitu:

#### a. Visi

“Mewujudkan UPT SMP Negeri 10 Gresik sebagai lembaga pendidikan berkualitas dalam membentuk insan yang unggul, agamis, berprestasi, berdaya saing, berkarakter, dan berwawasan lingkungan”.

#### b. Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut, UPT SMP Negeri 10 Gresik menetapkan misi sebagai berikut:

“Mewujudkan kurikulum sekolah menjadi landasan operasional pendidikan di UPT SMP Negeri 10 Gresik.”

- 1) Melaksanakan pembelajaran secara efektif dan efisien.
- 2) Mengembangkan minat, bakat, kreatifitas dan potensi peserta didik secara optimal.

- 3) Menanamkan nilai-nilai agama dan karakter peserta didik.
- 4) Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan.
- 5) Menumbuhkan budaya disiplin dan tertib pada warga sekolah.
- 6) Menyediakan kelengkapan fasilitas sarana dan prasarana dalam menunjang keberhasilan pembelajaran.
- 7) Mewujudkan budaya santun, kekeluargaan, dan kesetiakawanan antar warga sekolah.
- 8) Meningkatkan partisipasi warga sekolah dalam pelestarian, perlindungan dan pengelolaan lingkungan.

c. Kultur Sekolah

- 1) Memiliki karakteristik dalam kegiatan religius dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa yakni Sholat Dhuha dan Literasi Al-qur'an.
- 2) Memiliki pembiasaan 4 bahasa yakni Bahasa Indonesia, Bahasa Jawa, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris.
- 3) Adanya literasi baca buku 10 menit sebelum pulang.

- 4) Memilah Sampah, siswa mengumpulkan sampah ke bank sampah sesuai dengan tanggal dan absen.
- 5) Penghijaun Sekolah, bertujuan untuk memelihara tanaman. Yang dilakukan setiap hari senin sepulang sekolah.
- 6) Terdapat jum'at bersih, sehat, rohani (istighosah) sebelum pembelajaran.

d. Tujuan

Berdasarkan visi dan misi tersebut, tujuan pendidikan di UPT SMP Negeri 10 Gresik, sebagai berikut:

- 1) Terwujudnya proses pembelajaran yang tertib berdasarkan kurikulum sekolah.
- 2) Meningkatnya prestasi akademik dan non-akademik.
- 3) Berkembangnya potensi peserta didik dalam segala bidang (olahraga, seni, budaya, pramuka, PMR, karya ilmiah remaja, dan ketrampilan lainnya).
- 4) Terbentuknya sikap agamis, berkarakter dan berkepribadian tangguh.
- 5) Meningkatnya profesionalisme dalam pelayanan akademik, non akademik dan administratif.
- 6) Tumbuhnya budaya disiplin dan tertib pada warga sekolah.

- 7) Tersedianya kelengkapan fasilitas sarana prasarana dalam menunjang pembelajaran.
- 8) Terwujudnya budaya sekolah yang santun, penuh kekeluargaan dan setia kawan.
- 9) Terwujudnya lingkungan sekolah yang bersih, indah, rindang, rapi, aman dan nyaman.

#### 4. Data Jumlah Tenaga Pendidik

Jumlah Pendidik Dan Tenaga Kependidikan UPT SMP Negeri 10 Gresik tahun 2022-2023.<sup>62</sup>

**Tabel 4.2. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan UPT SMP Negeri 10 Gresik**

Keterangan	Status Kepegawaian			Jenis PTK				
	PNS	PPP	Honor Daerah	Kepsek	Guru Mapel	Guru BK	Guru TIK	TU
Laki-Laki	11	4	8	1	8	3	2	5
Perempuan	21	3	8	-	25	2	-	9
Jumlah	32	7	16	1	33	5	2	14

#### 5. Data Jumlah Siswa

Adapun jumlah dari siswa di SMP Negeri 10 Gresik yakni bersifat fluktuatif sehingga setiap tahunnya tidak sama.

**Tabel 4.3. Jumlah Siswa UPT SMP Negeri 10 Gresik TP 2022-2023**

Kelas	Jumlah Siswa Laki-Laki	Jumlah Siswi	Jumlah

<sup>62</sup> Dawud Wahyudin, Tenaga Administrasi Sekolah UPT SMPN 10 Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik tanggal 22 Februari 2023, pukul 09.00 WIB.

		<b>Perempuan</b>	
7	117	107	224
8	117	107	224
9	113	110	223
<b>Total</b>	347	324	671

6. Daftar sarana dan prasarana serta kondisinya di UPT SMP Negeri 10 Gresik

UPT SMP Negeri 10 Gresik yang berada di Jl. Raya Bungah Nomor 1 Bungah-Gresik memiliki gedung sekolah sendiri yang terdiri 7 unit gedung dengan keadaan permanen dan lokasinya strategis. Gedung UPT SMP Negeri 10 Gresik sendiri memiliki banyak sekali sarana prasarana yang kondisinya bersih, terawat, dan terjaga. Berikut jumlah sarana prasarana di UPT SMP Negeri 10 Gresik:

**Tabel 4.4. Sarana dan Prasarana UPT SMP Negeri 10 Gresik**

<b>Jenis Ruangan</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Ukuran (p x l)</b>	<b>Kondisi</b>
Ruang kelas/belajar	21	9 x 7	Baik
Ruang Guru	1	18 x 7	Baik
Ruang Kepala Sekolah	1	6 x 8	Baik
Ruang Tata Usaha	1	10 x 8	Baik
Ruang BK	1	7 x 4	Baik
Ruang laboratorium komputer	3	9 x 7	Baik
Ruang laboratorium IPA	1	9 x 7	Baik

Ruang osis	1	10 x 8	Baik
Perpustakaan	1	9 x 7	Baik
Ruang Mushollah	1	11 x 9	Baik
Ruang UKS	1	6 x 4	Baik
Ruang Koperasi Siswa	1	6 x 4	Baik

## B. Penyajian Data

### 1. Penyajian Hasil Angket

Guna mengetahui pengaruh dari media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI terhadap minat belajar siswa di UPT SMP Negeri 10 Gresik, maka instrumen yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data yakni berupa angket yang disebar pada 63 sampel terdiri dari siswa kelas IX B dan kelas IX C dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Angket yang dikembangkan terdiri atas 9 butir untuk variabel X serta 11 butir untuk variabel Y yang terdiri atas pernyataan maupun pertanyaan, setiap butir soal disertai lima alternatif jawaban, angket dikerjakan pada waktu yang ditentukan guna menghemat serta mengoptimalkan waktu yang ada. Berikut ini data yang didapatkan dari responden :

#### Kelas Eksperimen

(Jawaban responden untuk variabel X)

**Tabel 4.5. Hasil Angket Variabel X Kelas Eksperimen**

NO.	PERNYATAAN	JUMLAH
-----	------------	--------

<b>RES</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	<b>SKOR</b>
<b>1</b>	5	5	5	5	5	1	4	5	4	<b>39</b>
<b>2</b>	5	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>37</b>
<b>3</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>36</b>
<b>4</b>	5	4	5	5	5	3	5	4	4	<b>40</b>
<b>5</b>	5	4	5	4	4	3	4	3	5	<b>37</b>
<b>6</b>	5	5	5	4	4	3	4	4	5	<b>39</b>
<b>7</b>	5	4	5	5	5	1	5	5	4	<b>39</b>
<b>8</b>	4	4	5	4	4	4	5	4	4	<b>38</b>
<b>9</b>	4	4	5	4	4	4	4	5	5	<b>39</b>
<b>10</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>36</b>
<b>11</b>	4	4	4	3	4	5	3	3	4	<b>34</b>
<b>12</b>	4	4	5	4	4	4	4	5	5	<b>39</b>
<b>13</b>	4	4	4	5	5	1	4	5	3	<b>35</b>
<b>14</b>	5	5	5	5	5	1	4	4	5	<b>39</b>
<b>15</b>	5	5	5	5	5	1	4	5	4	<b>39</b>
<b>16</b>	4	4	3	4	3	4	3	4	2	<b>31</b>
<b>17</b>	4	4	4	4	5	3	5	5	5	<b>39</b>
<b>18</b>	5	5	5	5	5	4	5	5	5	<b>44</b>
<b>19</b>	4	4	4	4	5	3	5	5	5	<b>39</b>
<b>20</b>	5	4	4	4	4	5	5	4	5	<b>40</b>
<b>21</b>	4	5	5	5	4	2	4	4	4	<b>37</b>

<b>22</b>	4	5	5	5	4	3	4	4	4	<b>38</b>
<b>23</b>	5	5	5	5	5	2	5	5	5	<b>42</b>
<b>24</b>	5	5	5	4	5	2	5	5	5	<b>41</b>
<b>25</b>	4	4	5	3	4	5	4	5	5	<b>39</b>
<b>26</b>	5	4	5	4	4	3	4	5	4	<b>38</b>
<b>27</b>	5	5	5	4	5	3	5	4	5	<b>41</b>
<b>28</b>	4	4	4	4	4	5	3	4	3	<b>35</b>
<b>29</b>	4	4	4	4	4	5	3	4	3	<b>35</b>
<b>30</b>	4	5	5	4	5	4	5	5	5	<b>42</b>
<b>31</b>	4	5	5	4	5	4	5	5	5	<b>42</b>
<b>Jumlah</b>										<b>1153</b>

Setelah penulis memaparkan serta memahami data dari hasil angket variabel X, maka selanjutnya penulis akan menganalisis data dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut :

P = Angka Prosentase

F = Frekuensi Prosentase

N = Jumlah Frekuensi atau Sampel Penelitian

Dari hasil data yang diperoleh, penulis menjabarkan prosentase tiap butir reduksi dari angket tersebut. Untuk jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Pernyataan “Media pembelajaran *sparkol* memiliki tampilan yang menarik”

**Tabel 4.6**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	14	45,2
	S		17	54,8
	KS		0	0
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah			31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Media pembelajaran *sparkol* memiliki tampilan yang menarik” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 45,2%, kemudian pilihan setuju dipilih responden dengan nilai 54,8%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 0%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 2) Pernyataan “Pembelajaran PAI cocok dengan tampilan media pembelajaran *sparkol*”

**Tabel 4.7**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%

1	SS	31	12	38,7
	S		19	61,3
	KS		0	0
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah			31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Pembelajaran PAI cocok dengan tampilan media pembelajaran *sparkol*” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 38,7%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 61,3%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 0%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 3) Pernyataan “Siswa senang melihat tampilan dan interaksi media pembelajaran *sparkol*”

**Tabel 4.8**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	20	64,5
	S		10	32,3
	KS		1	3,2

	TS		0	0
	STS		0	0
	Jumlah		31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Siswa senang melihat tampilan dan interaksi media pembelajaran *sparkol*” berada pada tingkat sangat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 64,5%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 32,3%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 3,2%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 4) Pernyataan “Guru mudah mengoperasikan media *sparkol* dari awal jam pelajaran”

**Tabel 4.9**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	10	32,3
	S		19	61,3
	KS		2	6,4
	TS		0	0
	STS		0	0
	Jumlah		31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Guru mudah mengoperasikan media *sparkol* dari awal jam pelajaran” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 32,3%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 61,3%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 6,4%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 5) Pernyataan “Dalam pembelajaran guru lebih efektif dalam menjelaskan dengan media pembelajaran *sparkol*”

**Tabel 4.10**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	14	45,2
	S		16	51,6
	KS		1	3,2
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah			31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Dalam pembelajaran guru lebih efektif dalam menjelaskan dengan media pembelajaran *sparkol*” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang

memilih sangat setuju bernilai 5,2%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 51,6%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 3,2%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

6) Pernyataan “Terjadi kesalahan atau eror teknis saat pengoperasiaan media *sparkol*”

**Tabel 4.11**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	5	16,2
	S		10	32,2
	KS		8	25,8
	TS		3	9,6
	STS		5	16,2
Jumlah			31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Terjadi kesalahan atau eror teknis saat pengoperasiaan media *sparkol*” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 16,2%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 32,2%, % responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 25,8, kemudian pilihan tidak setuju dipilih

responden dengan nilai 9,6%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 16,2%.

- 7) Pernyataan “Siswa mudah memahami penjelasan dengan media pembelajaran *sparkol*”

**Tabel 4.12**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	12	38,7
	S		15	48,4
	KS		4	12,9
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah			31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Siswa mudah memahami penjelasan dengan media pembelajaran *sparkol*” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 38,7%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 48,4%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 12,9%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 8) Pernyataan “Tulisan didalam media pembelajaran *sparkol* jelas dan mudah difahami”

**Tabel 4.13**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	15	48,4
	S		14	45,2
	KS		2	6,4
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah			31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan berada “Tulisan didalam media pembelajaran *sparkol* jelas dan mudah difahami” pada tingkat sangat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 48,4%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 45,2%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 6,4%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 9) Pernyataan “Siswa mampu membangkitkan motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran *sparkol*”

**Tabel 4.14**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel X	
			F	%
1	SS	31	15	48,4

	S		11	35,5
	KS		3	9,7
	TS		2	6,4
	STS		0	0
	Jumlah		0	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan berada “Siswa mampu membangkitkan motivasi belajar ketika menggunakan media pembelajaran *sparkol*” pada tingkat sangat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 48,4%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 35,5%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 9,7%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 6,4%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden memilih dengan nilai 0%.

UIN SUNAN AMPEL  
SURABAYA

Adapun penyajian data dari hasil penyebaran angket kepada 31 siswa responden ataupun siswa untuk kelas eksperimen, diperoleh data tentang minat belajar siswa yakni sebagai berikut :

(Jawaban responden untuk variabel Y)

**Tabel 4.15. Hasil Angket Variabel Y Kelas Eksperimen**

NO.	PERNYATAAN											JUMLAH
Res	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	SKOR

<b>1.</b>	4	3	4	4	4	3	4	4	5	5	4	<b>49</b>
<b>2.</b>	4	3	3	4	4	3	5	3	5	4	4	<b>42</b>
<b>3.</b>	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	<b>43</b>
<b>4.</b>	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	<b>39</b>
<b>5.</b>	3	4	5	4	3	4	4	2	4	5	4	<b>42</b>
<b>6.</b>	4	3	5	4	5	4	4	4	5	4	4	<b>46</b>
<b>7.</b>	5	1	5	4	5	1	5	5	5	5	4	<b>45</b>
<b>8.</b>	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>41</b>
<b>9.</b>	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	<b>42</b>
<b>10.</b>	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>42</b>
<b>11.</b>	4	3	3	4	5	4	5	4	4	5	5	<b>46</b>
<b>12.</b>	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	<b>41</b>
<b>13.</b>	5	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	<b>45</b>
<b>14.</b>	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	<b>42</b>
<b>15.</b>	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	<b>43</b>
<b>16.</b>	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	4	<b>39</b>
<b>17.</b>	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	<b>38</b>
<b>18.</b>	5	2	5	4	5	5	5	5	5	5	5	<b>51</b>
<b>19.</b>	5	5	3	3	4	3	4	4	4	3	4	<b>42</b>
<b>20.</b>	5	1	4	2	5	5	5	5	5	5	5	<b>47</b>
<b>21.</b>	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>44</b>
<b>22.</b>	5	2	4	2	5	5	5	2	5	4	5	<b>44</b>

<b>23.</b>	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>43</b>
<b>24.</b>	4	2	4	3	4	4	4	5	4	4	4	<b>42</b>
<b>25.</b>	5	2	4	3	4	4	4	5	4	4	4	<b>44</b>
<b>26.</b>	5	2	5	5	5	4	5	4	4	5	4	<b>48</b>
<b>27.</b>	4	3	5	4	4	3	4	5	4	4	4	<b>44</b>
<b>28.</b>	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	<b>41</b>
<b>29.</b>	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	<b>35</b>
<b>30.</b>	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	<b>35</b>
<b>31.</b>	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	<b>54</b>
<b>Jumlah</b>												<b>1339</b>

Setelah penulis memaparkan serta memahami data dari hasil angket variabel Y, maka selanjutnya penulis akan menganalisis data dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut :

P = Angka Prosentase

F = Frekuensi Prosentase

N = Jumlah Frekuensi atau Sampel Penelitian

Dari hasil data yang diperoleh, penulis menjabarkan prosentase tiap butir reduksi dari angket tersebut. Untuk jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :

- 1) Pernyataan “Saya menyukai mata pelajaran PAI”

**Tabel 4.16**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y
----	--------------------	---	------------

			F	%
1	SS	31	10	32,3
	S		17	54,8
	KS		4	12,9
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah		31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya menyukai mata pelajaran PAI” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 32,2%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 54,8%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 12,9%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

2) Pernyataan “Saya merasa bingung ketika belajar tentang PAI”

**Tabel 4.17**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	1	3,2
	S		6	19,4
	KS		15	48,4

	TS		7	22,6
	STS		2	6,4
	Jumlah	31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya merasa bingung ketika belajar tentang PAI” berada pada tingkat kurang setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 3,2%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 19,4%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 48,4%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 22,6%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 6,4%.

3) Pernyataan “Saya senang apabila ada kegiatan belajar kelompok”

**Tabel 4.18**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	8	25,8
	S		12	38,7
	KS		10	32,3
	TS		1	3,2
	STS		0	0
	Jumlah	31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya senang apabila ada kegiatan belajar kelompok” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 25,8%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 38,7%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 32,3%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 3,2%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

4) Pernyataan “Saya senang ketika guru PAI sering mengajar”

**Tabel 4.19**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	2	6,4
	S		20	64,6
	KS		7	22,6
	TS		2	6,4
	STS		0	0
Jumlah		31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya senang ketika guru PAI sering mengajar” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 6,4%, responden

yang memilih setuju memiliki nilai 64,6%, 2 responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 2,6%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 6,4%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

5) Pernyataan “PAI adalah pelajaran yang menarik dan bermanfaat”

**Tabel 4.20**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	8	25,8
	S		21	67,8
	KS		2	6,4
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah		31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “PAI adalah pelajaran yang menarik dan bermanfaat” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 25,8%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 67,8%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 6,4%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 6) Pernyataan “Saya tertarik mengerjakan PAI meskipun tanpa diperingatkan guru”

**Tabel 4.21**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	4	12,9
	S		13	41,9
	KS		12	38,8
	TS		1	3,2
	STS		1	3,2
Jumlah		31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya tertarik mengerjakan PAI meskipun tanpa diperingatkan guru” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 12,90%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 41,9%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 38,8%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 3,2%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 3,2%.

- 7) Saya mendengarkan guru ketika menjelaskan pelajaran PAI

**Tabel 4.22**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y
----	--------------------	---	------------

			F	%
1	SS	31	8	25,8
	S		23	74,2
	KS		0	0
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah		31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya tertarik mengerjakan PAI meskipun tanpa diperingatkan guru” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 25,8%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 74,2%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 38,8%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 8) Pernyataan “Saya tidak malu untuk bertanya kepada guru apabila saya tidak memahami saat belajar PAI”

**Tabel 4.23**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	7	22,6
	S		18	58,1

	KS		4	12,9
	TS		2	6,4
	STS		0	0
	Jumlah	31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya tidak malu untuk bertanya kepada guru apabila saya tidak memahami saat belajar PAI” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 22,6%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 58,1%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 12,9%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 6,4%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

9) Pernyataan “Saya memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pelajaran PAI dimulai”

**Tabel 4.24**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	8	25,8
	S		23	74,2
	KS		0	0
	TS		0	0
	STS		0	0

Jumlah	31	31	100%
--------	----	----	------

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pelajaran PAI dimulai” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 25,8%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 74,2%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 0%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 10) Pernyataan “Saya saya tetap memperhatikan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang”

**Tabel 4.25**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	9	29
	S		20	64,6
	KS		2	6,4
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah		31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya saya tetap memperhatikan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang” berada pada tingkat setuju.

Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 29%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 64,6%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 6,4%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

11) Pernyataan “Saya akan mengerjakan tugas PAI dengan bersungguh-sungguh”

**Tabel 4.26**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	31	8	25,9
	S		22	70,9
	KS		1	3,2
	TS		0	0
	STS		0	0
Jumlah		31	31	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya akan mengerjakan tugas PAI dengan bersungguh-sungguh” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 25,9%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 70,9%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 3,2%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan

nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

### Kelas Kontrol

(Jawaban responden untuk variabel Y)

**Tabel 4.27. Hasil Angket Variabel Y Kelas Kontrol**

No. Res	PERNYATAAN											Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Skor
1.	3	3	3	4	4	4	2	4	2	4	1	34
2.	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	2	39
3.	4	3	4	5	4	3	3	3	4	4	3	40
4.	5	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	39
5.	4	4	3	4	4	2	4	3	4	4	2	38
6.	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	39
7.	5	3	3	4	4	3	4	1	4	3	1	35
8.	4	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	36
9.	5	2	4	4	4	3	4	2	4	3	2	37
10.	5	2	3	3	5	2	5	2	4	4	3	38
11.	4	3	5	4	4	1	4	1	4	4	3	37
12.	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	1	35
13.	5	2	5	4	5	3	4	1	5	4	4	42
14.	2	4	1	3	4	3	4	1	4	4	1	31
15.	4	2	1	4	4	3	4	2	4	4	4	36

<b>16.</b>	5	3	3	4	3	2	4	3	4	2	2	<b>35</b>
<b>17.</b>	3	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	<b>37</b>
<b>18.</b>	4	3	4	3	4	2	4	1	5	4	3	<b>37</b>
<b>19.</b>	5	3	3	4	4	3	5	3	5	4	4	<b>43</b>
<b>20.</b>	4	2	5	3	4	2	4	1	4	4	3	<b>31</b>
<b>21.</b>	5	1	4	4	4	3	4	2	5	3	4	<b>39</b>
<b>22.</b>	4	2	3	2	4	1	4	4	4	3	3	<b>34</b>
<b>23.</b>	5	2	4	3	4	1	4	2	4	4	4	<b>37</b>
<b>24.</b>	5	1	3	4	4	2	4	4	5	4	5	<b>41</b>
<b>25.</b>	4	2	4	3	4	3	4	1	4	3	2	<b>34</b>
<b>26.</b>	4	2	4	3	4	2	4	1	4	4	3	<b>35</b>
<b>27.</b>	5	1	4	3	4	3	5	1	4	2	1	<b>33</b>
<b>28.</b>	3	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>39</b>
<b>29.</b>	3	2	1	4	4	3	1	4	4	4	4	<b>34</b>
<b>30.</b>	3	3	1	4	4	4	1	4	4	4	4	<b>36</b>
<b>31.</b>	3	4	5	3	4	3	3	4	3	4	2	<b>38</b>
<b>32.</b>	4	2	3	3	4	1	4	1	4	3	2	<b>31</b>
<b>JUMLAH</b>											<b>1170</b>	

Setelah penulis memaparkan serta memahami data dari hasil angket variabel Y, maka selanjutnya penulis akan menganalisis data dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut :

P = Angka Prosentase

F = Frekuensi Prosentase

N = Jumlah Frekuensi atau Sampel Penelitian

Dari hasil data yang diperoleh, penulis menjabarkan prosentase tiap butir reduksi dari angket tersebut. Untuk jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :

1) Pernyataan “Saya menyukai mata pelajaran PAI”

**Tabel 4.28**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	11	34,3
	S		14	43,8
	KS		6	18,8
	TS		1	3,1
	STS		0	0
Jumlah		32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa

pernyataan “Saya menyukai mata pelajaran PAI” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 34,3%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 43,8%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 18,8%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 3,1%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

2) Pernyataan “Saya merasa bingung ketika belajar tentang PAI”

**Tabel 4.29**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	0	0
	S		4	12,5
	KS		13	40,7
	TS		11	34,3
	STS		4	12,5
Jumlah		32	32	100%

Dari pemaparan tabel tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya merasa bingung ketika belajar tentang PAI” berada pada tingkat kurang setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 0%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 12,5%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 40,7%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 34,3%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 12,5%.

- 3) Pernyataan “Saya senang apabila ada kegiatan belajar kelompok”

**Tabel 4.30**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%

1	SS	32	4	12,5
	S		10	31,2
	KS		14	43,8
	TS		0	0
	STS		4	12,5
Jumlah		32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya senang apabila ada kegiatan belajar kelompok” berada pada tingkat kurang setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 12,5%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 31,2%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 43,8%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 12,5%.

4) Pernyataan “Saya senang ketika guru PAI sering mengajar”

**Tabel 4.31**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	1	3,1
	S		18	56,3
	KS		12	37,5

	TS		0	0
	STS		1	3,1
	Jumlah	32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya senang ketika guru PAI sering mengajar” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 3,1%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 56,3%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 37,5%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 3,1%.

5) Pernyataan “PAI adalah pelajaran yang menarik dan bermanfaat”

**Tabel 4.32**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	3	9,3
	S		28	87,6
	KS		1	3,1
	TS		0	0
	STS		0	0
	Jumlah	32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “PAI adalah pelajaran yang menarik dan

bermanfaat” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 9,3%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 87,6%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 3,1%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

- 6) Pernyataan “Saya tertarik mengerjakan PAI meskipun tanpa diperingatkan guru”

**Tabel 4.33**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	0	0
	S		5	15,7
	KS		15	46,8
	TS		8	25
	STS		4	12,5
Jumlah		32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya tertarik mengerjakan PAI meskipun tanpa diperingatkan guru” berada pada tingkat kurang setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 0%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 15,7%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 46,8%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih

responden dengan nilai 25%, kemudian pilvhan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 12,5%.

7) Pernyataan “Saya mendengarkan guru ketika menjelaskan pelajaran PAI”

**Tabel 4.34**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	3	9,3
	S		23	71,9
	KS		3	9,3
	TS		1	3,2
	STS		2	6,3
Jumlah		32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya mendengarkan guru ketika menjelaskan pelajaran PAI” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 9,3%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 71,9%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 9,3%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 3,2%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 6,3%.

8) Pernyataan “Saya tidak malu untuk bertanya kepada guru apabila saya tidak memahami saat belajar PAI”

**Tabel 4.35**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	0	
	S		8	25
	KS		6	18,8
	TS		8	25
	STS		10	31,2
Jumlah		32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya tidak malu untuk bertanya kepada guru apabila saya tidak memahami saat belajar PAI” berada pada tingkat sangat tidak setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 0%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 25%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 18,8%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 25%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 31,2%.

- 9) Pernyataan “Saya memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pelajaran PAI dimulai”

**Tabel 4.36**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	5	15,7

	S		23	71,9
	KS		3	9,3
	TS		1	3,1
	STS		0	0
	Jumlah	32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya memperhatikan penjelasan dari guru pada saat pelajaran PAI dimulai” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 15,7%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 71,9%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 3,1%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden memilih dengan nilai 0%.

10) Pernyataan “Saya saya tetap memperhatikan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang”

**Tabel 4.37**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	0	0
	S		19	59,4
	KS		11	34,3
	TS		2	6,3

	STS		0	0
	Jumlah	32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya saya tetap memperhatikan guru meskipun saya duduk dibangku paling belakang” berada pada tingkat setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 0%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 59,4%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 34,3%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%, %, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 0%.

11) Pernyataan “Saya akan mengerjakan tugas PAI dengan bersungguh-sungguh”

**Tabel 4.38**

No	Alternatif Jawaban	N	Variabel Y	
			F	%
1	SS	32	1	3,1
	S		9	28,1
	KS		10	31,2
	TS		7	21,9
	STS		5	15,7
	Jumlah	32	32	100%

Dari pemaparan tabel diatas dapat diketahui bahwa pernyataan “Saya akan mengerjakan tugas PAI dengan bersungguh-sungguh” berada pada kurang setuju. Ditunjukkan dengan hasil jumlah responden yang memilih sangat setuju bernilai 3,1%, responden yang memilih setuju memiliki nilai 28,1%, responden yang memilih kurang setuju memiliki nilai 31,2%, kemudian pilihan tidak setuju dipilih responden dengan nilai 21,9%, kemudian pilihan sangat tidak setuju dipilih responden dengan nilai 15,7%.

## 2. Data Wawancara

Pembahasan hasil wawancara mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI akan disajikan berdasarkan hasil di lapangan. Wawancara dilakukan pada hari yang sama dengan penyebaran angket dan sebanyak 3 siswa dipilih secara acak untuk diwawancarai dari masing-masing perwakilan kelas eksperimen yakni IX B dan kelas kontrol IX C.

**Tabel 4.39. Daftar Narasumber Wawancara**

<b>Nama</b>	<b>Kelas</b>
Galang Amirul Salih	IX B
Ahmad Arsa Faiq	IX B
Jihan Azaria	IX B
Nadya Permatasari	IX C

Dzulqi Rahma	IX C
Diana	IX C

Berikut daftar *item* pertanyaan untuk wawancara kelas eksperimen :

- 1) Bagaimana menurut anda tentang pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajarn *sparkol* ?
- 2) Apakah media *sparkol* ini cocok dan efektif dalam pembelajaran PAI ?
- 3) Apakah penggunaan media *sparkol* pembelajaran PAI materi Menelusuri Tradisi Islam di Nusantara ini dapat meningkatkan minat anda untuk belajar ?

Dari hasil wawancara untuk pertanyaan pertama dari ketiga responden atau narasumber menyampaikan jawaban yang hampir mirip, yakni pembelajaran PAI dengan menggunakan media pembelajaran *sparkol* sangat seru, karena di dalam media tersebut terdapat gambar dan video yang membuat pembelajaran lebih menarik, dan realistis gambarnya yang mudah dibayangkan sehingga pembelajaran jadi mudah untuk dipahami.<sup>63</sup>

Untuk jawaban kedua, menurut Ahmad Arsa, dan Jihan azaria media *sparkol* ini sangat cocok dan efektif dalam pembelajaran PAI, karena dengan adanya video disertai gambar

---

<sup>63</sup> Ahmad Arsa Faiq dan Jihan Azaria dkk, Siswa Kelas 9B, Wawancara Pribadi, Gresik 1 Februari 2023, Pukul 10.40 WIB.

yang menarik bisa membantu siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran tersebut. Menurut Galang Amirul Salih mengemukakan bahwa media *sparkol* ini cocok dan efektif untuk pembelajaran PAI karena terdapat contoh gambar yang didalam video tersebut dapat memudahkan siswa untuk memahami materi menelusuri tradisi Islam di nusantara.<sup>64</sup>

Untuk jawaban ketiga menurut ketiga responden atau narasumber memiliki persamaan dalam mengemukakan yakni terdapat minat untuk belajar karena materi yang disampaikan menggunakan media *sparkol* yang terdapat contoh-contoh gambar membuat suasana pembelajaran lebih menarik tidak membuat bosan dan ngantuk apalagi materi tersebut termasuk sejarah.

Dari wawancara dengan beberapa siswa tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *sparkol* membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media, tersebut pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta bisa membantu siswa lebih memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan media *sparkol* dalam pembelajaran PAI materi menelusuri tradisi Islam di nusantara dapat membantu

---

<sup>64</sup> Galang Amirul Salih dkk, Siswa Kelas 9B, Wawancara Pribadi, Gresik 1 Maret 2023 Pukul 10.40 WIB.

meningkatkan minat siswa dalam mempelajari dan memahami materi tersebut.

Berikut daftar *item* pertanyaan untuk wawancara kelas kontrol :

- 1) Bagaimana menurut anda tentang pembelajaran PAI tanpa media apapun ?
- 2) Apakah media pembelajaran dapat digunakan kedalam PAI materi menelusuri tradisi islam di nusantara ?
- 3) Apakah akan menarik dan meningkatkan minat jika dalam pembelajaran PAI digunakan suatu media pembelajaran ?

Untuk pertanyaan pertama, dari ketiga responden menjawab bosan dan sedikit mengantuk, karena tidak menarik dan tidak ada gambaran imajinasinya dari diri sendiri, tidak ada media membuat siswa pasif dalam proses pembelajaran.<sup>65</sup>

Jawaban pertanyaan kedua mereka menjawab cocok dan bisa, karena jadi lebih bersemangat dalam belajar dan lebih tahu ilustrasi-ilustrasi nya itu bagaimana.<sup>66</sup>

Jawaban pertanyaan ketiga, Dzulqi Rahma menjawab dapat meningkatkan minat, karena dengan adanya media pembelajaran dapat interaktif dengan siswanya. Siswa dapat menarik bayangan dari apa yang disampaikan media tersebut.

Menurut diana dan Nadya Permatasari bahwa dapat

---

<sup>65</sup> Dzulqi Rahma dkk, Siswa Kelas 9C, Wawancara Pribadi, Gresik 2 Maret 2023, pukul 11.10 WIB.

<sup>66</sup> Nadya Permatasari dkk, Siswa Kelas 9C, Wawancara Pribadi, Gresik 2 Maret 2023, pukul 11.10 WIB.

meningkatkan minat dengan adanya media pembelajaran, karena dari ilustrasi gambarnya jadi menarik dan mudah dipahami serta semangat dalam belajar, siswanya jadi lebih aktif dalam proses pembelajaran tersebut.<sup>67</sup>

Dari wawancara dengan beberapa siswa kelas 9C dapat ditarik kesimpulan bahwa mereka merasa bosan dan sedikit mengantuk ketika pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah saja, hal ini terbukti mereka lebih minat dalam proses pembelajaran jika terdapat media pembelajaran karena bisa meningkatkan minat dan membantu siswa untuk memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan, sehingga memicu minat mereka dalam belajar.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

---

<sup>67</sup> Diana dkk, Siswa Kelas 9C, Wawancara Pribadi, Gresik 2 Maret 2023, pukul 11.10 WIB.

## BAB V

### PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Analisis Data

Analisis data ditujukan guna mengetahui pengaruh data yang diperoleh dari lapangan guna menjawab rumusan masalah penelitian ini. Terdapat tiga rumusan masalah yang dapat dianalisis dengan data yang peneliti dapat dari lapangan. Untuk memudahkan perhitungan statistika, dapat disajikan dibawah ini, yakni sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik

Guna menjawab rumusan masalah pertama, maka harus menentukan skor ideal. Dapat diketahui bahwa skor ideal untuk variabel X ialah  $5 \times 9 \times 31 = 1395$  (5= skor tertinggi, 9= butir pernyataan angket, dan 31= jumlah responden). Selanjutnya diperoleh jumlah seluruh skor dari variabel X ialah 1153. Total skor dari variabel X yakni penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik adalah 1153 dan skor idealnya adalah 1395.

Kemudian dapat dihitung dengan rumus analisis deskriptif prosentase yakni :

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

$$\text{Jadi, } P = \frac{1153}{1395} \times 100\% = 82,6\%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut :<sup>68</sup>

**Tabel 5.1. Kriteria Skor**

Nilai	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
0% - 24 %	Kurang (D)

Menurut hasil perhitungan di atas dapat dilihat skor yang diperoleh sebesar 82,6% berada pada kategori sangat baik yakni dengan skor 75%-100%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik ini termasuk pada kategori sangat baik.

2. Minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik

Guna menjawab rumusan masalah kedua, maka harus menentukan skor ideal minat belajar siswa dari kelas eksperimen serta kelas kontrol.

a. Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen

Menentukan skor ideal untuk minat belajar siswa kelas eksperimen (Kelas IX B) terlebih dahulu. Dapat

<sup>68</sup> Anas Sudjono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta : Rajawali Pers, 2014), h. 43.

diketahui bahwa skor ideal untuk variabel Y ini ialah  $5 \times 11 \times 31 = 1705$  (5= skor tertinggi, 11= butir pernyataan angket, dan 31= jumlah responden). Selanjutnya diperoleh jumlah seluruh skor dari variabel Y ialah 1339. Total skor dari Minat belajar siswa kelas IX B (kelas eksperimen) pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik adalah 1339 dan skor idealnya adalah 1705.

Kemudian dapat dihitung dengan rumus analisis deskriptif prosentase yaitu :

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

$$\text{Jadi, } P = \frac{1339}{1705} \times 100\% = 78,5\%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 5.2. Kriteria Skor**

Nilai	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
0% - 24 %	Kurang (D)

Menurut hasil perhitungan diatas dapat dilihat skor yang diperoleh sebesar 78,5% berada pada kategori sangat

baik yakni dengan skor 75%-100%, sehingga dapat disimpulkan Minat belajar siswa kelas IX B (kelas eksperimen) pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik ini termasuk pada kategori sangat baik.

b. Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol

Menentukan skor ideal untuk minat belajar siswa kelas kontrol (Kelas IX C). Dapat diketahui bahwa skor ideal untuk variabel Y ialah  $5 \times 11 \times 32 = 1760$  (5= skor tertinggi, 11= butir pernyataan angket, dan 32= jumlah responden). Selanjutnya diperoleh jumlah seluruh skor dari variabel Y ialah 1170. Total skor dari Minat belajar siswa kelas IX C (kelas kontrol) pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik adalah 1170 dan skor idealnya adalah 1760.

Kemudian dapat dihitung dengan rumus analisis deskriptif prosentase yaitu :

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

$$\text{Jadi, } P = \frac{1170}{1760} \times 100\% = 66,4\%$$

Setelah itu perolehan skor dicocokkan dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 5.3. Kriteria Skor**

Nilai	Keterangan
75% - 100%	Sangat Baik (A)
50% - 74%	Baik (B)
25% - 49%	Cukup (C)
0% - 24 %	Kurang (D)

Menurut hasil perhitungan diatas dapat dilihat skor yang diperoleh sebesar 66,4% berada pada kategori baik yakni dengan skor 50%-74%, sehingga dapat disimpulkan Minat belajar siswa kelas IX C (kelas kontrol) pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik ini termasuk pada kategori baik.

Jadi terdapat perbedaan antara minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan terdapat peningkatan minat antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

Guna menjawab rumusan masalah ketiga adalah apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik, maka peneliti menggunakan rumus uji *t*-

*test* dengan menggunakan bantuan SPSS. Sebelum uji hipotesis dilakukan perlu adanya uji normalitas dan uji homogenitas, sebagai berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dipakai guna mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas ini menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan pada uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka nilai residual berdistribusi normal dan jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

**Gambar 5.1. Hasil Perhitungan SPSS Tentang Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		31	32
Normal Parameters <sup>a</sup>	Mean	43.19	36.56
	Std. Deviation	4.061	3.015
Most Extreme Differences	Absolute	.133	.089
	Positive	.131	.084
	Negative	-.133	-.089
Kolmogorov-Smirnov Z		.742	.503
Asymp. Sig. (2-tailed)		.641	.962

a. Test distribution is Normal.

Berdasarkan tabel uji normalitas di atas didapatkan hasil nilai signifikansi dari kelas eksperimen ialah  $0,641 > 0,05$  maka dapat diketahui bahwa nilai residual berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi dari

kelas kontrol adalah  $0,962 > 0,05$  maka dapat diketahui bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kesamaan yaitu sama-sama memiliki nilai residual berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari varian yang sama atau tidak. Data dikatakan homogen apabila nilai signifikansi  $> 0,05$ .

**Gambar 5.2. Hasil Perhitungan SPSS Tentang Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Minat Belajar Siswa

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.837	1	61	.364

Berdasarkan pada hasil uji homogenitas tersebut bisa disimpulkan bahwa pada penelitian ini memiliki varians yang homogen, karena memiliki nilai yang signifikan  $0,364 > 0,05$ .

c. Uji Hipotesis (*T-test*)

Hipotesis penelitian ini diuji dengan menggunakan teknik *Independent Sample T-Test*. Uji t ini dipakai guna melihat ada tidaknya pengaruh media *sparkol* (X) terhadap minat belajar (Y). apabila nilai  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima, apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan

derajat kebebasan (dk) = 98 pada taraf signifikan 5% ( $\alpha = 0,05$ ).

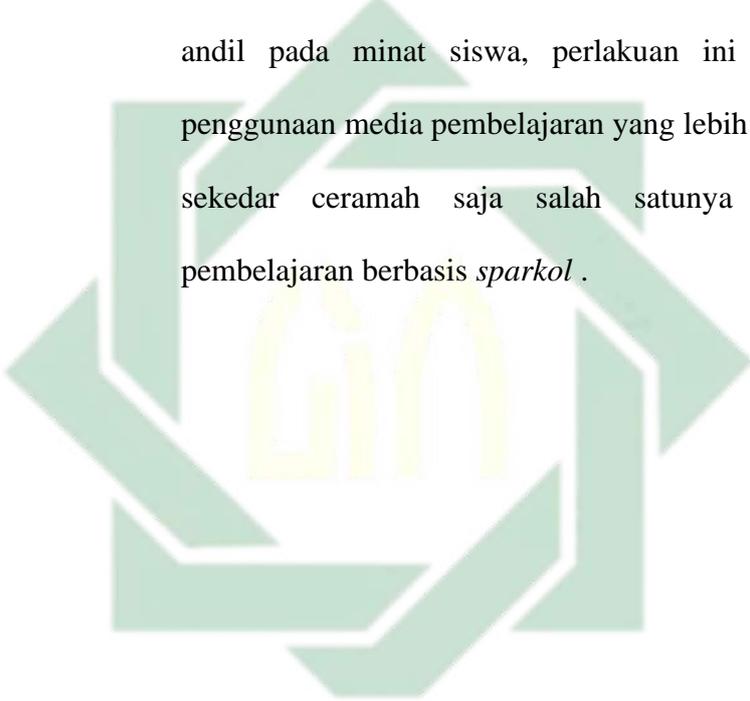
**Gambar 5.3. Hasil Perhitungan SPSS Tentang Uji Hipotesis**

Independent Samples Test					
	Levene's Test for Equality of Variances		t	df	Sig. (2-tailed)
	F	Sig.			
Equal variances assumed	.837	.364	7.374	61	.000

Berdasarkan pada hasil uji *Independent Sample T-Test* diatas, menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,374 > 2,000$ ), yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *sparkol* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dari tabel uji SPSS diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 7,374 dan signifikan 0,364.  $T_{tabel}$  pada signifikansi  $0,05 : 2 = 0,025$  (uji 2 sisi) dengan derajat kebebasan (df)  $n-2$  atau  $63-2=61$ . Hasil yang diperoleh untuk  $t_{tabel}$  sebesar 2,000. Kriteria pengujian sebagai berikut: Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $H_0$  ditolak, Berdasarkan signifikansi : Jika signifikansi  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima. Jika signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak.

Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,374 > 2,000$ ) dan signifikansi  $< 0,05$  ( $0,364 > 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Sehingga dapat dijelaskan bahwa terdapat

perbedaan antara nilai rata-rata minat kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Berdasarkan hasil dari SPSS diketahui juga bahwa nilai dari minat kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai minat kelas kontrol, hal ini dapat diartikan bahwa adanya perlakuan memberikan andil pada minat siswa, perlakuan ini dapat berupa penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi dari sekedar ceramah saja salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis *sparkol*.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data dan analisis data penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *sparkol* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas IX Di UPT SMP Negeri 10 Gresik” maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik mendapat respon yang sangat baik dari para siswa saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa variabel X yakni 82,6% dan hal ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, bisa dilihat dari kriteria 75% - 100%. Demikian penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik termasuk kategori yang sangat baik.
2. Minat belajar siswa kelas IX pada mata pelajaran PAI di UPT SMP Negeri 10 Gresik, sangat baik untuk kelas eksperimen dan baik untuk kelas kontrol. Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa variabel Y untuk kelas eksperimen yakni 78,5% hal ini termasuk dalam kategori “Sangat Baik”, bisa dilihat dari kriteria 75% - 100% dan untuk kelas kontrol yakni 66,4% hal ini termasuk dalam kategori “Baik”, bisa dilihat dari kriteria 50% - 74%. Demikian Minat belajar Siswa antara

kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kategori yang berbeda dan ada peningkatan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik, Perhitungan dengan aplikasi SPSS dapat diketahui hasil hipotesis dengan uji *T-test* berupa teknik *Independent Sample T-Test* didapatkan hasil terkait perbedaan tingkat minat belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Untuk nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,374 > 2,000$ ) dan signifikansi  $< 0,05$  ( $0,364 > 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas IX di UPT SMP Negeri 10 Gresik.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai bahan pertimbangan dan perbaikan untuk peningkatan kualitas belajar sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Diharapkan kepada UPT SMP Negeri 10 Gresik dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di UPT SMP Negeri 10 Gresik. Terutama dalam hal meningkatkan keterlibatan dan minat

siswa yang didukung oleh berbagai unsur, seperti penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol*.

## 2. Bagi Guru

Diharapkan selalu berperan aktif dalam kegiatan proses pembelajaran dan menjadi fasilitator mengajar. Agar mampu menyampaikan materi dengan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran terdiri dari model, metode, media dan pendekatan yang membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan mampu membangkitkan minat siswa. Supaya kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan memungkinkan guru untuk menggunakan media pendukung lainnya, seperti media pembelajaran berbasis *sparkol*. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran tersebut akan menimbulkan proses belajar mengajar yang lebih inovatif, aktif, interaktif, menyenangkan serta produktif.

## 3. Bagi Siswa

Untuk siswa lebih ditingkatkan lagi minat belajar pada setiap mata pelajaran yang ada, siswa harus berani menyarankan juga ke guru untuk mencoba media-media pembelajaran lainnya saat belajar mengajar.

## 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini peneliti masih menyadari banyak kekurangan. Diharapkan peneliti selanjutnya supaya dapat melengkapi dan menyempurnakan hasil penelitian ini, karena masih perlu

dikoreksi dan diperbaiki, baik dari segi teknik pengumpulan data maupun teknik pengambilan sampelnya ataupun dari faktor lainnya.



UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, dkk., *Media Pembelajaran*, Jakarta : Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Ahmad Arsa Faiq dan Jihan Azaria dkk, Siswa Kelas 9B, Wawancara Pribadi, Gresik 1 Februari 2023, Pukul 10.40 WIB.
- Ahmadi, Abu dan Supiarno, Widodo *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2004.
- Akrim, *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*, Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Gru, 2021.
- Al Fuad, Zaki, dan Zuraini, *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa*, Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 3, No. 2, 2016.
- Al Munawaroh, Rofiqoh, *Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*, Jurnal Inspiratif Pendidikan, Vol. 8, No. 2, Makassar, 2019.
- Ardiansyah, Feri, *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Peajaran Pai Di SMA Ypi Tunas Bangsa Palembang*, Jurnal Pendidikan islam, vol. 5, No. 1, 2018.
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Baharuddin, *Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoritis Terhadap Fenomena*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2006.
- Baharun, Hasan, *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE*, Cendekia; Vol. 14, No. 2, 2016.
- Daifi, Kepala UPT SMPN 10 Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik tanggal 22 Februari 2023, pukul 09.00 WIB.
- Dawud Wahyudin, Tenaga Administrasi Sekolah UPT SMPN 10 Gresik, Wawancara Pribadi, Gresik tanggal 22 Februari 2023, pukul 09.00 WIB.
- Departemen Agama RI, *Pedoman Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum*, Dirjen Kelembagaan Agama Islam, 2004.
- Departemen Pendidikan dan kebudayaan Nasional, *op. cit*,
- Diana dkk, Siswa Kelas 9C, Wawancara Pribadi, Gresik 2 Maret 2023, pukul 11.10 WIB.
- Drajat, Zakiah, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Dzulqi Rahma dkk, Siswa Kelas 9C, Wawancara Pribadi, Gresik 2 Maret 2023, pukul 11.10 WIB.
- Galang Amirul Salih dkk, Siswa Kelas 9B, Wawancara Pribadi, Gresik 1 Maret 2023 Pukul 10.40 WIB.
- Gulo, *Metodologi Penelitian*, Jakarta : Grasindo, 2002.
- Gunawan, Heri, *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Alfabeta, 2013.
- Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research*, Yogyakarta : Andi Ofset, 2002.

- Hamzah dan Lamatenggo, Nina, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2011.
- Haris Pito, Abdul, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qu'an*, Androgogi Jurnal Diklat Teknis Vol. VI No. 2, Desember 2018.
- Haryanti, Suci *Pengantar Statistika 1*, Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Huda Rohmadi, Syamsul, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*, Yogyakarta: Araska, 2012.
- Imamah, Nurul dan Ma'ruf, Ahmad, *Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Akidah Akhlak di MTs Darul Ulum Purwodadi*, *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 4, No. 1, 2018.
- Khoirudin, *Tujuh Media Pembelajaran Interaktif*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2020.
- Liswanti, Rika, dkk, *Peranan Media Dalam Pembelajaran*, Jurnal Kesehatan, Vol. VI No. 1 April 2015.
- Majid, Abdul, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar*, Surabaya: Citra Media, 1996.
- Mustafa EQ, Zainal, *Mengurai Variabel Hingga Instrumentasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.
- Nadya Permatasari dkk, Siswa Kelas 9C, Wawancara Pribadi, Gresik 2 Maret 2023, pukul 11.10 WIB.
- Nisa, Afiatin, *Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu pengetahuan sosial*, Jurnal Ilmu Kependidikan, Vol. 2, No. 1, Maret 2015.
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: PrenadaMedia Group, 2011.
- Novitalina, Ester, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Tematik integratif Siswa Kelas IV SD Negeri 050602 Kuala*, Jurnal Pendidikan, Vol. 2 Tahun 2018.
- Nurkencana, Wayan dan Sumartana, *Evaluasi Pendidikan*, Surabaya : Usaha Nasional, 1986.
- Prof. Dr. Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta : Kalam Mulia, 2005.
- Purnomo, Sigit, dkk., *Development Of Learning Media Using The Sparkol Vidioscribe Application on Neasuring Tools at Vacation High School*, *Journal Of Mechanical Education*, Vol.7, No. 1, May 2022.
- Sadiman, Arief, dkk, *Media Pendidikan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo, 2012.
- Santoso, Imam, dan Madiistriyatno, Harries, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Tangerang: Indigo Media, 2021.
- Sepriani, Debi, dkk, *Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama islam di Sekolah Menengah Pertama*, An-Nuha Jurnal Pendidikan islam, vol. 1, No. 3, 2021.
- Siregar, Sofran, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Prenada media Group, 2015.
- Sudjono, Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta : Rajawali Pers, 2014.

- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2005.
- Suryani, Nunuk dan Setiawan, Achmad, *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susanto, Ahmad, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- Sutrisno, Tri dan Anggara Agung, Yudha, *Pengembangan Media Vidioscribe Berbasis E-Learning Pada Mata Pelajaran komunikasi dan Interfnace di SMK Sunan Dradjat Lamongan*, Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Vol. 5, No. 3, 2016.
- Tafonao, Talizaro, *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, Jurnal Komunikasi Pendidikan Vol. 02 No.02, Juli 2018.
- Tamwifi, Irfan, *Metode Penelitian*, Surabaya : UIN Sunan Ampel Press, 2014.
- Tanzeh dan Suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian*, Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat ELKAF, 2016.
- Tim Penyusun Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Badan Pengembang dan pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan : Jakarta, 2011.
- Trygu, *Menggas Konsep Minat Belajar Matematika*, Jakarta: Guepedia, 2021.
- Yunitasari, Ria dan Hanifah, Umi, *Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa COVID-19*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 2, no. 3, 2020.
- Zuriah, Nurul, *Metodologi Penelitian Sosial dan pendidikan Teori dan Aplikasi*, Jakarta : Bumi Aksara, 2005.

UIN SUNAN AMPEL  
S U R A B A Y A