



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Hadanah Darussalam

Samarotul Silmi¹, Miftahir Rizqa², Aditya³, Ainur Rafiq⁴

Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Syarif Kasim Riau¹⁻⁴

Email Korespondensi: samarotulsilmi@gmail.com^{*}, miftahir.rizqa@uin-suska.ac.id², aditbkn39@gmail.com³, rafiqainur0@gmail.com⁴

Article received: 22 Mei 2025, Review process: 02 Juni 2025,
Article Accepted: 25 Juni 2025, Article published: 05 Juli 2025

ABSTRACT

The low student interest in Islamic Cultural History (SKI) has become a major concern in today's education, especially in the digital age. This study aims to analyze the influence of interactive learning media on students' learning interest in SKI at MTs Hadanah Darussalam. A quantitative approach with a correlational design was employed, involving 52 respondents from a population of 260 seventh-grade students selected through random sampling. Data were collected using Likert-scale questionnaires and documentation, and analyzed using Pearson Product Moment correlation with SPSS version 25. The results revealed a significant correlation between the use of interactive learning media and students' learning interest, with a correlation coefficient of 0.556 and a significance value of 0.000. These findings indicate that interactive media creates a more engaging and effective learning atmosphere that enhances students' learning motivation. Therefore, the integration of interactive digital media into SKI teaching is recommended as a relevant pedagogical strategy to address the challenges of Islamic education modernization in the digital era.

Keywords: Interactive media, learning interest, Islamic Cultural History, SKI

ABSTRAK

Minat belajar siswa yang rendah terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan tantangan serius dalam dunia pendidikan, khususnya di era digital saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTs Hadanah Darussalam. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain korelasional, melibatkan 52 responden dari 260 populasi siswa kelas VII yang dipilih melalui random sampling. Instrumen yang digunakan berupa angket skala Likert dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan minat belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.556 dan nilai signifikansi 0.000. Temuan ini mengindikasikan bahwa media interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran SKI direkomendasikan sebagai strategi pedagogis yang relevan dalam menjawab tantangan modernisasi pendidikan agama Islam di era digital.

Kata Kunci: Media interaktif, minat belajar, Sejarah Kebudayaan Islam, SKI

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membangun peradaban yang unggul dan mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam konteks abad ke-21, transformasi digital menuntut adanya perubahan paradigma dalam proses belajar-mengajar, termasuk dalam hal pendekatan, metode, dan media pembelajaran. Kehadiran teknologi informasi membawa tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan menarik. Sayangnya, tidak semua mata pelajaran mampu mengikuti arus transformasi ini secara optimal, salah satunya adalah mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), yang kerap dianggap membosankan dan tidak relevan oleh sebagian peserta didik.

Mata pelajaran SKI memiliki posisi strategis dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam karena bertujuan untuk memperkenalkan sejarah peradaban Islam, keteladanan tokoh-tokohnya, serta nilai-nilai moral yang dapat dijadikan pedoman hidup. Namun, dalam praktiknya, pelajaran ini sering disampaikan secara monoton dan terlalu berorientasi pada hafalan, sehingga menimbulkan kejenuhan di kalangan siswa. Ketika penyampaian materi tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, maka potensi SKI untuk membentuk karakter dan pemahaman sejarah menjadi tidak optimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi SKI agar mampu membangkitkan kembali minat belajar siswa.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif. Media interaktif merupakan bentuk pengintegrasian teknologi dalam proses belajar yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan konten pembelajaran, baik melalui animasi, simulasi, kuis digital, maupun visual audio. Media ini tidak hanya mempermudah penyampaian informasi, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam pelajaran SKI, penggunaan media interaktif mampu menghadirkan peristiwa-peristiwa sejarah secara visual dan hidup, sehingga membantu siswa memahami konteks historis dengan lebih baik.

Selain aspek kognitif, media interaktif juga memiliki dampak positif terhadap aspek afektif dan motivasional siswa. Ketika siswa merasa terlibat aktif dalam pembelajaran, maka motivasi dan minat belajar pun akan meningkat. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Beberapa penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, khususnya pada pelajaran-pelajaran yang bersifat naratif dan teoritis seperti SKI (Nugroho, 2021; Nuraini, 2019).

Namun demikian, belum banyak penelitian yang secara khusus mengkaji hubungan antara penggunaan media interaktif dan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di tingkat madrasah tsanawiyah. Padahal, mengingat tantangan zaman dan karakteristik peserta didik saat ini yang lebih familiar dengan teknologi, riset semacam ini menjadi sangat relevan untuk dilakukan. Penelitian yang

berorientasi pada pengembangan strategi pembelajaran kontekstual dan berbasis teknologi dapat menjadi kontribusi penting dalam reformasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam menjawab rendahnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran SKI.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Hadanah Darussalam. Melalui pendekatan kuantitatif dan analisis korelasional, diharapkan penelitian ini dapat memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta menawarkan rekomendasi praktis bagi guru dalam mendesain pembelajaran SKI yang lebih inovatif dan diminati siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional untuk menguji hubungan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hadanah Darussalam. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 260 orang, dengan pengambilan sampel secara acak (random sampling) sebanyak 52 responden. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket berbasis skala Likert lima poin serta dokumentasi pendukung. Instrumen angket disusun berdasarkan indikator dari variabel bebas (media pembelajaran interaktif) dan variabel terikat (minat belajar siswa). Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 25 untuk mengukur kekuatan dan arah hubungan antar variabel. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran kuantitatif mengenai keterkaitan antar variabel yang diteliti secara valid dan reliabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif

Penelitian ini dilakukan di MTs Hadanah Darussalam Sahilan Darussalam, Kecamatan Gunung Sahilan, Kabupaten Kampar, dengan populasi penelitian berjumlah 260 siswa kelas VII. Melalui teknik random sampling, diperoleh 52 siswa sebagai responden yang mewakili populasi. Data dikumpulkan menggunakan angket yang disusun dalam bentuk skala Likert, dengan lima kategori respons yang mengukur sejauh mana siswa merasakan kebermanfaatan dan keterlibatan terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Hasil pengisian angket menunjukkan variasi skor media pembelajaran interaktif (variabel X) antara 58 hingga 90. Skor tertinggi sebesar 90 diperoleh oleh beberapa siswa seperti responden R14 dan R15, yang mencerminkan adanya pemanfaatan media yang sangat interaktif dan menarik dalam pembelajaran. Sebaliknya, skor terendah sebesar 58, seperti yang tercatat pada R7 dan R8,

menunjukkan bahwa sebagian siswa merasakan pengalaman pembelajaran yang kurang interaktif.

Sebagian besar siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan media interaktif, dengan skor yang cenderung berada di atas angka 70. Misalnya, responden R10 dan R11 memperoleh skor 75 dan 89, yang menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang disajikan menggunakan media digital mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan mereka dalam kelas. Hal ini sejalan dengan karakteristik generasi digital yang cenderung lebih tertarik pada konten visual dan interaktif dibandingkan metode ceramah konvensional.

Media interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran SKI antara lain berupa tayangan video sejarah, animasi tokoh Islam, kuis digital, dan presentasi dinamis yang disertai narasi audio. Media semacam ini memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa sejarah Islam secara lebih hidup dan kontekstual, serta mendorong mereka untuk aktif menjawab pertanyaan dan berdiskusi. Keterlibatan tersebut menjadi elemen penting dalam membentuk sikap positif terhadap mata pelajaran SKI yang selama ini dianggap sulit dan membosankan.

Dari hasil pengamatan lapangan dan dokumentasi, guru yang menggunakan media interaktif cenderung lebih mampu mempertahankan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Tidak hanya itu, siswa juga terlihat lebih antusias dalam mengerjakan tugas atau latihan soal yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif digital. Keberadaan unsur interaktivitas menjadikan proses belajar tidak monoton, sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat eksploratif pada siswa.

Secara umum, data deskriptif menunjukkan bahwa siswa menanggapi positif kehadiran media pembelajaran interaktif. Hal ini dapat ditafsirkan bahwa penggunaan teknologi dalam penyampaian materi SKI telah berhasil menjembatani kesenjangan antara materi historis yang abstrak dengan realitas kehidupan siswa masa kini. Dengan kata lain, media interaktif mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan.

Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif dalam pembelajaran SKI telah diterima dengan baik oleh siswa MTs Hadanah Darussalam. Tingginya skor pada variabel X menjadi indikator bahwa mayoritas siswa merasakan manfaat positif dari pendekatan pembelajaran ini, baik dari aspek keterlibatan, pemahaman materi, maupun kepuasan belajar.

Tingkat Minat Belajar Siswa terhadap Mata Pelajaran SKI

Minat belajar siswa diukur sebagai variabel terikat (Y) dalam penelitian ini. Skor minat belajar berkisar antara 39 hingga 71, dengan rata-rata nilai berada di rentang sedang hingga tinggi. Responden yang menunjukkan minat belajar sangat tinggi, seperti R10 dengan skor 71 dan R38 dengan skor 67, cenderung juga memperoleh skor tinggi pada variabel media interaktif. Hal ini mengindikasikan adanya keterkaitan positif antara pengalaman pembelajaran yang interaktif dengan tumbuhnya minat belajar siswa.

Sebaliknya, siswa yang menunjukkan skor minat belajar rendah, seperti R12 (39) dan R8 (43), umumnya juga melaporkan pengalaman belajar yang kurang interaktif. Artinya, ketika siswa merasa tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, maka motivasi dan minat mereka untuk memahami materi cenderung menurun. Kejenuhan, kebosanan, dan persepsi bahwa SKI adalah pelajaran yang sulit menjadi penyebab utama rendahnya minat belajar pada beberapa siswa.

Minat belajar tidak hanya ditentukan oleh materi atau isi pelajaran, tetapi juga sangat bergantung pada bagaimana pelajaran tersebut disampaikan. Guru yang mampu mengaitkan konten SKI dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa serta menggunakan pendekatan visual dan partisipatif akan lebih berhasil dalam membangkitkan minat belajar. Hal ini juga diamini oleh siswa yang memberikan komentar positif terhadap penggunaan media seperti animasi peristiwa sejarah atau tayangan dokumenter Islam.

Salah satu indikator minat belajar yang diukur dalam angket adalah keinginan siswa untuk mempelajari kembali materi SKI di luar jam pelajaran. Siswa yang memperoleh skor tinggi dalam indikator ini cenderung menyebutkan bahwa mereka merasa penasaran dan tertarik untuk mencari tahu lebih lanjut tentang kisah para sahabat, sejarah peradaban Islam, dan nilai-nilai keteladanan dalam sejarah Islam. Hal ini mencerminkan bahwa media interaktif telah mampu menstimulasi rasa ingin tahu siswa secara aktif.

Aspek lain yang juga diperhatikan dalam pengukuran minat belajar adalah konsistensi kehadiran siswa dalam mata pelajaran SKI, partisipasi aktif selama diskusi, dan keinginan untuk bertanya. Siswa yang menunjukkan skor tinggi pada indikator-indikator tersebut menunjukkan bahwa SKI bukan lagi menjadi pelajaran yang membosankan, melainkan menjadi ruang belajar yang dinamis dan menyenangkan.

Korelasi antara aspek afektif dan kognitif dalam pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat siswa. Ketika siswa merasa bahwa materi yang dipelajari memiliki makna dan keterhubungan dengan kehidupan mereka, maka keterlibatan emosional mereka dalam proses belajar juga meningkat. Oleh karena itu, minat belajar bukanlah sekadar indikator psikologis, melainkan cerminan dari kualitas pengalaman pembelajaran yang diberikan.

Secara keseluruhan, data menunjukkan bahwa tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran SKI di MTs Hadanah Darussalam berada pada kategori cukup tinggi. Variasi skor di antara responden menggambarkan bahwa masih terdapat ruang untuk peningkatan, terutama dengan terus menyempurnakan strategi pembelajaran berbasis teknologi dan melibatkan siswa secara lebih aktif dalam proses belajar.

Hubungan Antara Media Pembelajaran Interaktif dan Minat Belajar Siswa

Analisis statistik dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson Product Moment melalui bantuan SPSS versi 25. Hasil pengujian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dan minat belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.556 dan

nilai signifikansi 0.000. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada pada kategori sedang namun signifikan secara statistik.

Hubungan yang ditemukan menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan media pembelajaran interaktif, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI. Hal ini memperkuat asumsi teoritis bahwa media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor determinan dalam membentuk sikap dan motivasi belajar siswa. Media yang menarik mampu menghidupkan materi yang bersifat naratif dan historis.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki efek langsung pada daya tarik pembelajaran. Ketika siswa dapat berinteraksi dengan materi, menjawab kuis digital, menonton visualisasi sejarah, dan berdiskusi melalui forum kelas berbasis teknologi, maka proses belajar menjadi lebih bermakna dan personal. Dengan demikian, siswa merasa dihargai dan dilibatkan secara aktif, bukan sekadar menjadi penerima pasif informasi.

Dalam konteks pembelajaran SKI, efektivitas media interaktif juga berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memahami alur sejarah, tokoh penting, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam setiap peristiwa. Ketika pembelajaran dikemas secara visual dan interaktif, informasi menjadi lebih mudah dicerna dan diingat. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman dan minat terhadap materi yang sebelumnya dianggap rumit.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Nugroho (2021) yang menyatakan bahwa media interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Selain itu, penelitian ini memperkuat argumen bahwa pendekatan pembelajaran yang menyesuaikan dengan gaya belajar generasi digital memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Prensky (2001) juga menekankan pentingnya menciptakan pengalaman belajar yang selaras dengan kebiasaan teknologi siswa masa kini.

Lebih lanjut, hasil ini memberikan implikasi praktis bagi guru dan penyusun kurikulum untuk lebih memprioritaskan penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam pelajaran yang bersifat naratif seperti SKI. Perlu dilakukan pelatihan berkelanjutan bagi guru agar mampu merancang dan mengimplementasikan media digital yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa terdapat hubungan yang kuat antara cara guru menyampaikan materi dengan antusiasme siswa dalam menerima pelajaran. Media pembelajaran interaktif bukan hanya sarana pelengkap, melainkan instrumen strategis yang mampu mentransformasikan suasana belajar dan meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran SKI.

SIMPULAN

Kesimpulan, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTs Hadanah Darussalam. Media interaktif terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, membangun keterlibatan aktif, dan mempermudah pemahaman siswa terhadap

materi historis yang selama ini dianggap membosankan. Temuan ini diperkuat dengan hasil analisis korelasi yang menunjukkan hubungan positif antara intensitas penggunaan media interaktif dan tingkat minat belajar siswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0.556 dan nilai signifikansi 0.000. Oleh karena itu, integrasi media digital yang interaktif dalam pembelajaran SKI direkomendasikan sebagai strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan, partisipasi, dan pemahaman siswa, serta menjawab tantangan modernisasi pembelajaran di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). *Panduan pembelajaran dan penilaian pendidikan agama Islam dan budi pekerti*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Nugroho, A. (2021). Efektivitas media interaktif terhadap hasil dan motivasi belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 115–123.
- Nuraini, S. (2019). Kesulitan siswa dalam belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), 87–95.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.