



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TERHADAP MINAT BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI SISWA KELAS IX DI SMP BAHRUL MAGHFIROH KOTA MALANG

Muhammad Husain Amir Rosyid¹, Ika Ratih Sulistiani², Muhammad Sulistiono³

¹⁻³Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: ¹22001011022@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id,

³muhammad.sulistiono@unisma.ac.id

Abstract

This research is motivated by the perception that Islamic Education and Character Building (PAIBP) lessons are boring, making it difficult for students to understand the material. The study aims to determine the influence of video-based learning media on the interest in learning PAIBP among ninth-grade students at SMP Bahrul Maghfiroh. This quantitative research uses a Quasi-Experiment design, involving class IX A as the experimental group and class IX C as the control group, selected randomly. Data was collected through a learning interest questionnaire and analyzed using normality, homogeneity, and hypothesis tests with SPSS version 25. The findings show that students' enthusiasm in learning PAIBP is considerably impacted by the usage of video-based learning resources. The results of the T-test revealed a significant difference in learning interest between the experimental and control groups, with a t-value of 3.508 and a significance level of $0.001 < 0.05$. At SMP Bahrul Maghfiroh, ninth-grade students' interest in learning PAIBP is positively impacted by video media, as evidenced by the acceptance of the hypothesis (H_a) and the rejection of the null hypothesis (H_o).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Menurut Nuryana (2019) pendidikan adalah hal yang sangat penting pada era modern saat ini, karena pendidikan membuat seseorang memiliki moral, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu, pendidikan dapat dilihat sebagai proses pembelajaran terstruktur dengan tujuan mengajarkan setiap orang cara mengendalikan dan memaksimalkan potensi mereka sendiri. Tidak hanya terlihat pada potensi, tetapi juga sarana pengetahuan, pendidikan, karakter, dll. Sedangkan menurut Sulistiani (2020) berpendapat bahwa proses transformasi teknologi, pengetahuan, dan keterampilan disebut pendidikan. Siswa menjadi pribadi yang lebih kompetitif dan berpengetahuan sebagai hasil dari proses tersebut.

Memperoleh pengetahuan tentang dunia luar, yang meliputi keluarga, masyarakat, dan pemerintah, merupakan aspek lain dari pendidikan.

Seorang pendidik di era modern harus mampu mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju memerlukan penggunaan laptop, komputer, dan internet oleh guru sebagai alat bantu untuk mencari informasi dan referensi terkait dunia pendidikan. Untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berjalan dengan baik, pemerintah telah menyediakan dukungan dan fasilitas untuk sekolah-sekolah termasuk komputer atau *notebook*. Diharapkan hal ini akan meningkatkan kualitas pendidikan di negara kita sehingga kita dapat bersaing dengan negara lain dan melahirkan generasi pelajar yang cerdas, inovatif, dan kreatif. Pada akhirnya, ini akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Afifullah dan Sulistiono (2023) mengingat bidang pendidikan merupakan salah satu komponen percepatan sistem keunggulan dan kemajuan masyarakat Indonesia, maka sudah seharusnya proses implementasinya ditingkatkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Sumber Daya Manusia, khususnya tenaga pendidik dan kependidikan, harus memiliki pengetahuan dan kemampuan yang memadai untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan bangsa dan mampu bersaing dengan bangsa lain dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, berdaya cipta, dan kreatif. Pada akhirnya akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul.

Selama proses pengajaran, seorang pengajar tidak hanya melakukan ceramah dan berdiri di depan kelas, melainkan juga harus memahami teknik dan strategi untuk efektif mengkomunikasikan materi pembelajaran, berinteraksi dengan siswa, mengorganisir kelas, dan mengelola situasi belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemahiran dalam metode pengajaran dan pemanfaatan media serta penggunaan materi yang menarik dan sesuai adalah kunci kesuksesan pembelajaran bagi seorang guru yang ingin mencapai hasil yang optimal.

Menurut Sudjana dan Rivai (2011) dalam bukunya yang berjudul media pengajaran berpendapat bahwa “penguasaan metode pengajaran yang lemah serta penggunaan media yang tidak sesuai dan tidak menarik merupakan penyebab kegagalan guru dalam mengajar”. Hal ini terjadi karena guru masih sering menggunakan metode dan media yang kurang efektif untuk mendorong minat belajar siswa. Misalnya, mereka hanya menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai alat bantu daripada menggunakan media saat memberikan ceramah. Maka

dari itu media sangatlah berperan penting dalam pendidikan terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung, hal tersebut sesuai dengan pernyataan oleh Sulistiani (2016) yang mengatakan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus, media memegang peranan yang krusial dan tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar mengajar.

Setelah melakukan observasi awal, peneliti mengidentifikasi masalah di kelas IX SMP Bahrul Maghfiroh, Kota Malang, terkait rendahnya minat belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Masalah ini tercermin dari kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, keengganan mereka dalam diskusi, bahkan beberapa siswa tertidur saat pelajaran PAIBP berlangsung. Berdasarkan masalah tersebut, proses mengajar guru harus diubah. Sebagai pengelola pembelajaran, guru harus memiliki kemampuan untuk memilih dan mengatur model, metode, dan media pembelajaran yang tepat. Karena seorang guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, jika pembelajaran menyenangkan, anak-anak akan lebih mudah memahami apa yang diajarkan guru. Satu-satunya media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah video, yang merupakan salah satu jenis materi pembelajaran audio-visual yang menggugah indera penglihatan dan pendengaran.

Diharapkan penggunaan sumber belajar video akan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Akibatnya, siswa akan dapat berpartisipasi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. sehingga mereka dapat mencapai tujuan prestasi mereka. Menurut Asnawir (2013) penggunaan media pada proses belajar mengajar mempunyai manfaat praktis yaitu: 1) Media dapat mengatasi banyak pembatasan terhadap pengalaman peserta didik; 2) Media bisa menyiasati batasan-batasan yang ada di dalam kelas dan membiarkan siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya secara langsung; 3) Media dapat menciptakan konsistensi pengamatan dan melahirkan ide-ide mendasar yang akurat, nyata, dan berlandaskan kenyataan. 4) Keinginan dan ambisi siswa untuk belajar lebih maksimal dan efektif dapat dipupuk melalui media, dan 5) media dapat menumbuhkan pengalaman.

Penelitian ini bukanlah penelitian yang baru karena sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Rudi Hartono, pada tahun 2019, dengan judul *"Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP Negeri 1 Binamu"*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran video terhadap minat

belajar mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu. Hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara media pembelajaran video dengan minat belajar mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu tahun pelajaran 2018/2019 berdasarkan perhitungan SPSS mendukung hasil penelitian yang menyatakan bahwa minat belajar siswa berpengaruh positif terhadap minat belajar bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan angket dan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa t_{hitung} (0,745) ternyata lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf 5% yaitu 0,388. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak sedangkan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa variabel X dan Y memiliki pengaruh positif yang cukup besar satu sama lain. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Binamu lebih berminat dalam belajar ketika menggunakan media pembelajaran video.

Penjelasan di atas memperjelas bahwa penggunaan sumber belajar berbasis video berdampak positif terhadap minat belajar siswa. Video membantu meningkatkan visualisasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, menyediakan fleksibilitas dalam pembelajaran, serta meningkatkan partisipasi aktif dan kontekstualisasi materi. Studi terbaru terus mendukung manfaat ini, menunjukkan bahwa video adalah alat yang sangat berharga dalam pendidikan modern.

B. Metode

Rancangan penelitian adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasi Experiment. Menurut (Leedy dan Ormrod, 2015) menyatakan bahwa quasi-eksperimen adalah penelitian yang meneliti hubungan sebab-akibat dengan cara mengamati efek dari suatu perlakuan tanpa menggunakan pengacakan subjek ke kelompok eksperimen dan kontrol. Desain penelitian ini adalah Non-Equivalent Control Group Design yang dimaksud dari jenis desain tersebut yaitu menurut (Creswell, 2014) mengklaim bahwa desain kelompok kontrol non-ekuivalen, yang memiliki kelompok kontrol dan eksperimen yang tidak dipilih secara acak, adalah desain kuasi-eksperimental. Penelitian ini melibatkan pretest dan posttest untuk mengevaluasi dampak dari suatu intervensi atau perlakuan. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini: kelompok X menerima perlakuan, sedangkan kelompok X tidak. Kelompok (X) yang diberi perlakuan disebut sebagai kelompok eksperimen; kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut sebagai kelompok kontrol.

Dalam desain ini, kedua kelompok, baik eksperimental maupun kontrol, dibandingkan meskipun pemilihan dan penempatannya tidak melalui proses acak. Kedua kelompok tersebut diberikan pretest, kemudian kelompok eksperimental menerima perlakuan sementara kelompok kontrol tidak, dan akhirnya keduanya diberikan posttest. Dampak dari perlakuan adalah (01:02). Dalam analisis penelitian sebenarnya, dampak perlakuan dievaluasi dengan menggunakan uji perbedaan, seperti uji t-test. Apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimental maupun kelompok kontrol, maka perlakuan tersebut dianggap memiliki pengaruh yang signifikan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX tahun ajaran 2023–2024 di SMP Bahrul Maghfiroh yang berjumlah 80 siswa. Sugiyono (2010) mendefinisikan populasi sebagai sekumpulan item atau orang yang dipilih oleh peneliti untuk diteliti berdasarkan sekumpulan atribut yang dapat dijadikan dasar penarikan kesimpulan. Sedangkan menurut Arifin (2011a) semua item yang diteliti, termasuk orang, benda, peristiwa, nilai, dan berbagai hal lainnya, secara kolektif disebut sebagai populasi, atau universal.

Dalam menentukan sampel, peneliti menggunakan metode *Simple Random Sampling*. Teknik ini dilakukan yaitu dengan cara pemilihan acak dari kelompok kecil individu atau anggota dari keseluruhan populasi. Metode pengambilan sampel ini merupakan salah satu pemilihan sampel yang paling mudah dan sederhana. *Simple Random Sampling* berfungsi dengan baik apabila peneliti memiliki banyak waktu dan sumber daya untuk melakukan penelitian. Siswa kelas IX A kelompok eksperimen dan kelas IX C kelompok kontrol SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang menjadi sampel penelitian. Menurut Arifin (2012) sample merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti, juga dikenal sebagai populasi miniatur.

Untuk mengumpulkan informasi yang relevan dengan pertanyaan penelitian, digunakan teknik observasi dan penyebaran angket. Menurut Arifin (2011b) untuk mencapai tujuan tertentu, Proses pengumpulan data melalui observasi meliputi pengamatan dan pendokumentasian berbagai fenomena secara metodis, logis, objektif, dan masuk akal. Sedangkan Kuesioner atau angket Menurut Sugiyono (2017) angket, kadang-kadang disebut sebagai kuesioner, adalah teknik pengumpulan data di mana partisipan diminta bereaksi terhadap serangkaian pernyataan atau pertanyaan tertulis.

Data variabel X (variabel bebas) atau pengaruh penggunaan media video, dan variabel Y (variabel terikat) atau minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAIBP dikumpulkan dengan menggunakan angket ini. Survei ini dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana antusiasme siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAIBP dipengaruhi oleh video pembelajaran yang digunakan guru.

Instrumen questioner skala likert merupakan jenis angket yang digunakan pada penelitian ini, menurut (Schilling, 2011) mengartikan bahwa skala likert yaitu adalah sebagai alat pengukur yang digunakan untuk menilai sikap atau pendapat individu dengan cara meminta mereka untuk mengekspresikan tingkat persetujuan mereka terhadap serangkaian pernyataan terkait suatu topik. Skala ini biasanya terdiri dari lima atau tujuh poin dengan label seperti "sangat setuju", "ragu-ragu", hingga "tidak setuju." Masing-masing dari 20 pernyataan mengenai minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAIBP diikuti oleh satu dari lima kemungkinan tanggapan, yaitu sebagai berikut: a. Sangat Setuju (SS), b. Setuju (S), c. Ragu-ragu (RR), d. Kurang Setuju (KS), e. Tidak Setuju (TS). Memperoleh skor 5, 4, 3, 2, 1.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan dua cara, *Pertama*, uji prasyarat. Pada tahap ini menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. *Kedua*, uji hipotesis, pada tahap ini dilakukan dengan cara perumusan hipotesis serta penentuan taraf signifikansi.

C. Hasil dan Pembahasan

Setelah peneliti berhasil mengumpulkan data, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Beberapa langkah yang harus diselesaikan sebelum melakukan analisis data. Yaitu: *Pertama*, Anda perlu menguji data anda hingga memenuhi persyaratan. *Kedua*, uji analisis yang diperlukan dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis statistik.

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan terdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan perangkat lunak SPSS 25 untuk penelitian ini. Kriteria yang diterapkan adalah jika data yang diperoleh memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan terdistribusi secara teratur. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		56
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,93707891
Most Extreme Differences	Absolute	,110
	Positive	,073
	Negative	-,110
Test Statistic		,110
Asymp. Sig. (2-tailed)		,091 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Data terdistribusi secara teratur, sesuai dengan hasil uji normalitas sebelumnya, karena nilai signifikansi diketahui sebesar $0,091 > 0,05$. Dengan demikian, distribusi data dapat dianggap normal. Menilai kesamaan kelompok merupakan tujuan dari uji homogenitas. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan One Way ANOVA pada SPSS 25. Aturan pemilihan subjek untuk uji homogenitas Jika nilai Sig lebih besar dari 0,05, distribusi data homogen; jika kurang dari 0,05, distribusi data tidak homogen. Tabel di bawah ini menampilkan hasil uji homogenitas:

Tabel 2 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
PAIBP	Based on Mean	,172	1	54	,680
	Based on Median	,160	1	54	,691
	Based on Median and with adjusted df	,160	1	53,953	,691
	Based on trimmed mean	,134	1	54	,716

Nilai signifikansi uji homogenitas seperti terlihat pada tabel di atas adalah sebesar 0,680 yang berarti lebih besar dari nilai hitung ($0,680 > 0,05$). Hal ini dapat diartikan bahwa terdapat homogenitas dalam sebaran data.

Setelah uji prasyarat analisis selesai, langkah berikutnya adalah melakukan uji perbedaan nilai kelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan program analisis SPSS 25. Nilai tingkat signifikansi sebesar 5% ditampilkan dalam tabel uji-t yang digunakan. Ini adalah hipotesis yang diterapkan. H_0 : Dampak penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa tidak berbeda secara signifikan. H_a : Minat belajar siswa berfluktuasi secara signifikan tergantung pada bagaimana materi pembelajaran berbasis video digunakan. Tabel 3 dan 4 di bawah ini menampilkan temuan uji-t sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Pengujian Hipotesis

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar PAIBP	A	28	86,0714	4,78368	,90403
	C	28	81,7857	4,34918	,82192

Terlihat dari perhitungan pada tabel 3 di atas bahwa nilai mean kelas eksperimen sebesar 86,0714. Sedangkan 81.7857 merupakan kelas kontrol. hasil dari Std. 4,34918 merupakan deviasi kelas kontrol. Kelas eksperimen dapat dikatakan mengungguli kelas kontrol dalam hal hasil.

Tabel 4
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2- tailed)	Mean Differe nce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Minat Belajar PAIBP	Equal variances assumed	,172	,680	3,508	54	,001	4,28571	1,22181	1,83613	6,73530
	Equal variances not assumed			3,508	53,5	,001	4,28571	1,22181	1,83563	6,73580

Hasil perhitungan pada tabel 4 menunjukkan nilai t sebesar 3,508 dengan sig 0,001 < 0,05. Terdapat perbedaan minat belajar yang cukup signifikan antara kelas C sebagai kelas kontrol dengan kelas A sebagai kelas eksperimen dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IX SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang memiliki motivasi belajar PAIBP yang dipengaruhi oleh menonton video. Dengan demikian, dapat dikatakan Ho ditolak dan Ha diterima.

Setelah memanfaatkan media pembelajaran berbasis video pada beberapa materi, siswa terlihat antusias dalam belajar PAIBP pada kelas IX di SMP Bahrul Maghfiroh memperoleh kategori baik, sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan minat belajar

siswa. Minat menurut Hidi dan Renninger (2023) merupakan kecenderungan yang berkembang dalam diri seseorang terhadap suatu aktivitas atau objek tertentu yang memberikan kepuasan dan makna. Sedangkan menurut Setiawan (2024) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan yang muncul dari dalam diri siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, yang dipicu oleh rasa ingin tahu dan kebutuhan untuk memahami materi pelajaran. Hal ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan berbasis video, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan tentunya membuat mereka tidak merasa bosan selama pelajaran.

Tabel uji hipotesis menggunakan data post-test dan uji-t dalam program SPSS 25 di atas menggambarkan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis video memengaruhi minat belajar siswa dalam penelitian ini. Nilai t hitung adalah 3,508 saat menggunakan uji-t untuk menghitung data post-test. Maka dapat dilihat bahwa hasil dari thitung lebih besar dibandingkan dengan ttabel, yaitu $3,508 > 0,05$ (ttabel) 1,674. Atau dengan cara menggunakan rumus nilai signifikansi $< 0,05$. Pada tabel diatas disebutkan bahwa nilai signifikasniya 0,001 maka dapat dinyatakan kurang dari taraf signifikan 0,05. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IX SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang berminat untuk mempelajari PAIBP, dan minat tersebut dipengaruhi oleh penggunaan bahan ajar berbasis video.

Setelah menggunakan media belajar berbasis video untuk memberikan instruksi, terlihat jelas bahwa kelas eksperimen, yang menerima perlakuan, lebih tertarik untuk belajar daripada kelas kontrol, yang tidak menerima perlakuan. Hal ini karena bahan ajar yang digunakan berbasis video, yang memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan, tentu saja, membuat mereka tidak bosan selama kelas. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suryani dan Putri (2023) bahwa, materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih jelas dan menarik dengan menggunakan video. Mereka menekankan bagaimana film yang menggunakan alat bantu visual seperti animasi, simulasi, dan gambar dapat membuat ide-ide kompleks lebih mudah diserap oleh siswa. Video juga dapat memberikan konteks yang lebih nyata dan aplikatif terhadap materi yang diajarkan. Dengan hadirnya media video juga dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Yusra dan Kurniawan (2024) mendefinisikan media pembelajaran video sebagai alat yang memadukan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Mereka menekankan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks

karena memberikan contoh nyata dan ilustrasi yang dapat dilihat dan didengar secara langsung.

Dengan adanya media pembelajaran, maka dapat diakui bahwasannya media pembelajaran dapat menumbuhkan umpan balik yang positif bagi peserta didik. Terlebih lagi, di era teknologi yang semakin maju dan canggih saat ini. Misalnya, media audiovisual tersedia dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar berbasis video. Hasilnya, hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi akademik mereka. Aksesibilitas media video juga dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa di kelas. hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Hapsari dan Nurhayati (2023) yang menemukan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa. Mereka mencatat bahwa siswa yang belajar dengan video lebih aktif dalam diskusi kelas dan lebih sering mengajukan pertanyaan. Ini disebabkan oleh presentasi materi yang menarik dan interaktif yang membuat siswa lebih terlibat pada saat proses belajar mengajar.

Hasil penelitian ini searah dengan teori Rudi Hartono, pada tahun 2019. Pada penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu". Pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa thitung (0,745) ternyata lebih besar daripada ttabel pada taraf 5% yaitu 0,388. Maka, dapat diartikan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa faktor-faktor tersebut mempunyai pengaruh positif yang cukup besar satu sama lain.

Hasil perhitungan dengan metode uji hipotesis menggunakan uji-t pada program SPSS 25 di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video berpengaruh terhadap minat belajar siswa, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan di SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang. Di bawah taraf signifikansi 0,05, berdasarkan perhitungan nilai post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan sebesar 0,001. Dengan demikian H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan.

Dari penjelasan di atas terlihat jelas bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bagaimana pemanfaatan media belajar berbasis video mempengaruhi minat belajar PAIBP siswa kelas IX SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang. Hal ini menunjukkan bahwa di SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang, antusiasme siswa dalam belajar pada mata pelajaran PAIBP kelas IX sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran berbasis video.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Oleh karena itu dapat dinyatakan H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar PAIBP siswa kelas IX SMP Bahrul Maghfiroh Kota Malang. Informasi tersebut menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa.

Daftar Rujukan

- Afifulloh, M., & Sulistiono, M. (2023). *Penguatan literasi digital melalui pembuatan media pembelajaran audio visual*. Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 7(2), 211-216.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya:2011a), hlm 215.
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya: 2011b), hlm 231.
- Arifin, Zainal, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya: 2012), hlm 215.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2013), hlm 13-14.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Los Angeles: Sage Publications.
- Hapsari, R., & Nurhayati, E. (2023). *Pengaruh Media Video terhadap Minat Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, 10(2), 145-160.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2023). *The Four-Phase Model of Interest Development*. Educational Psychologist, 58(1), 1-17.
- Leedy, P. D., & Ormrod, J. E. (2015). *Practical Research: Planning and Design*. New Jersey: Pearson Education.
- Nuryana, Zalik. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Agama Islam*. Tamaddun 19, No. 1 (2019), hlm 75.
- Schilling, J. A. (2011). *"Measurement of Attitudes."* In *Handbook of Research Methods in Social and Personality Psychology* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Setiawan, A. (2024). *Pengembangan Minat Belajar Siswa di Era Digital*. Jurnal Pendidikan, 15(1), 22-35.

- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm 117
- Sulistiani, I. R. (2016). *Pembelajaran matematika materi perkalian dengan menggunakan media benda konkret (manik-manik dan sedotan) untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang*. Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan, 1(2).
- Sulistiani, I. R. (2020). *Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Matematika Mahasiswa*. ElementerIs: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam, 2(1), 40-49.
- Suryani, L., & Putri, A. (2023). *Teknologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: Alfabeta.
- Yusra, D., & Kurniawan, A. (2024). *Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Efektif di Era Digital*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 18(2), 45-58.