PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA 3 SUNGAI PENUH

SKRIPSI

OLEH:

ELNI PUTRI

NIM.2110201107

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERENCI

FAKULTAS TERBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

TAHUN 2025 M/ 1447H

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMA 3 SUNGAI PENUH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan
Pendidikan Agama Islam

Oleh :

ELNI PUTRI

NIM. 2110201107

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
TAHUN 2025 M/1447 H

Dra. Yatti Fidya, M.Pdl.
Wulansari Vitaloka, M. Pd
Dosen Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kerinci

Sungai Penuh, 10 November 2025

Kepada Yth,
Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Kerinci
di
Sungai Penuh

NOTA DINAS

Assalamulaikum Wr, Wb.

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi mahasiswa **Elni Putri, NIM 2110201107** yang berjudul **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sma 3 Sungai Penuh** dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Jurusan Pendidikan Agama Islam fakultas Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kami ajukan skripsi tersebut, kiranya diterima dengan baik.

Demikian disampaikan, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa dan negara.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1

Dra. Yatti Fidya, M.Pdl.
NIP. 196705152000032006

Dosen Pembimbing 2

Wulansari Vitaloka, M. Pd
NIP. 199001282020122021

AGENDA
NOMOR : 100
TANGGAL : 11. 11. 2025
PARAF :

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Jln. Kapten Muradi Kec. Pesisir Bukit Kota Sungai Penuh telp. 0748-21065 faks: 0748-22114
Kode Pos: 37112. Website: www.iainkerinci.ac.id email: info@iainkerinci.ac.id

LEMBER PENGESAHAN

Skripsi oleh Elni Putri Nim 2110201107 dengan judul "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA 3 Sungai Penuh telah di uji dan di pertahankan pada tanggal 18 November 2025

Dr. Eva Ardinal, MA
NIP.198308122011011005 — Ketua Sidang

Dr. H. Rimin, S.Ag, M.PdI
NIP.197204021998031004 — Penguji I

Fardinal, M.Pd.
NIP.198712082025211006 — Penguji II

Dra. Yatti Fidya, M.PdI
NIP.196705152000032006 — Pembimbing I

Wulansari Vitaloka, M.Pd
NIP.199001282020122021 — Pembimbing II

Mengesahkan
Dekan FTIK

Dr. Eva Ardinal , MA
NIP. 198308122011011005

Mengetahui
Ketua Jurusan

Fatnan Hasbupel, M.Pd
NIP.199604202022031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Elni Putri
NIM	: 2110201107
Tempat Tanggal Lahir	: Kubang Gedang, 28 Januari 2004
Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi	: Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kerinci Tahun	: 2025

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi belajar siswa SMA 3 Sungai Penuh"** benar-benar karya asli saya sendiri, kecuali yang dicantumkan referensinya. Apabila dikemudian hari terdapat kesalahan dan kekeliruan, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikianlah surat pernyataan keaslian ini saya buat dengan benar sesungguhnya untuk dipergunakan seperlunya.

Sungai penuh, 11 September 2025



Elni Putri

NIM. 211020109

ABSTRAK

Elni Putri, 2025. Penggunan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motiasi Belajar Siswa SMA 3 Sungai Penuh. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Kerinci. (l) Dra. Yatti Fidiya, M.Pd (ll) Wulansari Vitaloka, M.Pd

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi Belajar, Pendidikan Agama Islam

Penelitian ini dilatar belakangi oleh cara menggunakan media pembelajaran sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x di SMA 3 Sungai Penuh pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Adapun yang menjadi rumusan masalah dan tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (2) Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa pada media interaktif di SMA 3 Sungai Penuh (3) Bagaimana upaya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar di SMA 3 Sungai Penuh?

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian metode kualitatif deskritif. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan untuk menganalisis data yaitu dengan redukasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun lokasi penelitian yaitu di SMA 3 Sungai penuh.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penggunaan media pembelajaran interaktif di SMA 3 Sungai Penuh berjalan dengan baik dan efektif dalam proses pembelajaran membantu siswa memahami materi lebih mendalam seperti PowerPoint, Quizizz, Kahoot agar proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton. (2) meningkatkan motivasi belajar siswa pada media interaktif. mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, siswa merasa tertarik, aktif, dan bersemangat ketika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang variatif. Tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan mudah tetapi juga menciptakan susana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong mereka untuk lebih fokus dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. (3) upaya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar sisa berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif sisa dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam di SMA 3 Sungai Penuh.

ABSTRACT

Elni Putri, 2025. The Use of Interactive Learning Media to Improve Student Learning Motivation at SMA 3 Sungai Penuh. Thesis. Department of Islamic Religious Education, Kerinci State Islamic Institute. (l) Dra. Yatti Fidiya, M.Pd (ll) Wulansari Vitaloka, M.Pd

Keywords: Interactive Learning Media, Learning Motivation, Islamic Religious Education

This research is motivated by how to use learning media as a medium to increase the learning motivation of class X students at SMA 3 Sungai Penuh in Islamic religious education subjects. The formulation of the problem and objectives in this research are (1) How is the use of interactive learning media in increasing student learning motivation (2) What is the level of student learning motivation on interactive media at SMA 3 Sungai Penuh (3) How are the efforts of interactive learning media in increasing learning motivation at SMA 3 Sungai Penuh?

The research method used in this study was descriptive qualitative research. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. Data analysis involved data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The research location was at SMA 3 Sungai Penuh.

The results of the study show that (1) the use of interactive learning media at SMA 3 Sungai Penuh runs well and effectively in the learning process helping students understand the material more deeply such as PowerPoint, Quizizz, Kahoot so that the learning process becomes more interesting and not monotonous. (2) increasing student learning motivation on interactive media. able to increase student learning motivation, students feel interested, active, and enthusiastic when the learning process is carried out using varied media. Not only does it help students understand the material easily but it also creates a pleasant learning atmosphere so that it encourages them to be more focused and participate in learning activities. (3) efforts by interactive learning media in increasing student learning motivation have succeeded in creating a more dynamic, enjoyable learning environment and encouraging active student involvement in the Islamic religious education learning process at SMA 3 Sungai Penuh.

KERINCI

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Dengan segala kerendahan hati dan rasa syukur yang tak terhingga, kupersembahkan karya ini untuk:

Teristimewa buat kedua orang tua tersayang dan terkasih ayahanda dan ibunda (Efen Ardi dan Eliani) tercinta, terimakasih penulis ucapkan atas segala pengorbanan dan ketulusan yang diberikan.senangtiasa memberikan yang terbaik tak kenal lelah mendoakan,mengusahakan,memberikan dukungan secara moril dan materil dalam menyelesaikan penulisan dan penyusunan skripsi ini.Semoga dengan adanya skripsi ini dapat membuat ayahanda dan ibunda lebih bangga karena telah berhasil menjadikan anak perempuan bungsunya ini menyandang gelar serjana seperti yang diharapkan. Besar harapan penulis semoga ayahanda dan ibunda selalu sehat,panjang umur,dan bisa menyaksikan keberhasilan lainnya yang akan penilis raih di masa yang akan datang.

Teruntuk kakakku tercinta beserta abang Lola Elviana S.Pd dan Domi Hardi S.Hp beserta keponakanku tersayang Gazela Nahwa dan Ghazal Athairz Qais yang terus memberi arahan dan membantu serta motivasi dalam menyelseaikan skripsi ini.

Terkusus sahabat terkasih Azzahra, Nerry, Sa'danag, Sukma, Melza. Sahabat seperjuangan dalam perkuliahan dan juga untuk sahabat kecilku yang bertahan samapai dengan sekarang Alya, Witri, Feli, Mayesa, Pikram, Khesya patner di segala kondisi senang maupun susah, menjadi pendengar yang baik untuk penulis serta menjadi orang yang selalu memberikan semangat dan menyakinkan penulis bahwa segala masalah yang dihadapi selama proses skripsi akan berakhir

MOTTO

"مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ"

"Barang siapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR. Muslim)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

الحَمْدُ لِلهِ رَبِّ ٱلْعَالَمِيْنَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ ٱلْأَنْبِيَاءِ وَٱلْمُرْسَلِيْنَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِيْنَ

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan untuk Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini berjudul **"Penggunaan Media Pemeblajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Siswa SMA 3 Sungai Penuh"** merupakan tugas akhir dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Penulis menyadari selesainya skripsi ini tidak lepas dari peranan dan bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag, M.Si sebagai Rektor IAIN Kerinci beserta Bapak Dr. Faizin, S.Ag. M.Ag Sebagai Wakil Rektor I IAIN Kerinci, Bapak Prof. Dr. Ahmad Jamin, S.Ag. S.IP. M.Ag Sebagai Wakil Rektor II IAIN Kerinci, dan Bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag sebagai Wakil Rektor III IAIN Kerinci.
2. Bapak Dr. Eva Ardinal, M.A., sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta Bapak Dr. Eko Sujadi, M.Pd., Kons., sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Bapak Dr. Rimin, M.PdI sebagai Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci, Bapak Dr. Rodi Hartono, M.Pd., sebagai Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

3. Bapak Fatnan Asbupel, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam.
4. Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberi arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibuk Dra.Yatti Fidya M.Pdi. sebagai pembimbing I dan Ibuk Wulansari Vitaloka, M.Pd, sebagai pembimbing II yang telah membantu penulis dan membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berguna bagi penulis baik dalam penyusunan skripsi maupun pada masa perkuliahan,serta pegawai bagian Akademik dan Umum. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci.
7. Teruntuk teman teman angkatan 2021 jurusan PAI terkhusus anggota (lokal D) yang juga sama sama sedang berjuang terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh pendidikan serta turut membantu dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, serta penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulis selanjutnya. Hanya ucapan terimakasih yang mampu penulis persembahkan semoga Allah SWT membalas kebaikan dan memberi rahmat kepada kita semua.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Sungai Penuh, 11 September 2025

Elni Putri

Nim. 2110201107

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **i**
NOTA DINAS ..... **ii**
PENGESAHAN ..... **iii**
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
PERSEMBAHAN DAN MOTTO ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
BAB I. PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 7
G. Defenisi Operasional 8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA
A. Kajian Teori 9
1. Media Pembelajaran Interaktif 9
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran 9
b. Pengertian Media Pembelajaran 10
c. Pengertian media Pembelajaran 11
d. Penggunaan Interaktif Dalam Pembelajaran Siswa 13
e. Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Siswa Di Era Digital 14
f. Tujuan Dan Manfaat Media Pembelajaran 16
g. Beberapa Manfaat Media Pembelajaran Interaktif 17

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

h. Kelebihan Dan Kekurangan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Siswa 18
2. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa 15
a. Pengertian Motivasi Belajar 19
b. Motivasi Belajar Siswa 21
c. Pentingnya Motivasi dalam Pembelajaran Siswa 23
d. Fungsi Motivasi Belajar 24
e. Macam-Macam Motivasi 27
f. Prinsip-Prinsip Motivasi 28
g. Ciri-Ciri Siswa yang Termotivasi 29
h. Upaya mengkatkan motivasi belajar 30
i. Aspek-Aspek Motivasi 32
j. Strategi Motivasi Belajar 32
k. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar 34
B. Penelitian Relevan 36
C. Kerangka Berfikir 37
BAB III. METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 39
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian 39
C. Subjek Penelitian 40
D. Jenis Data 42
E. Teknik Pengumpulan Data 43
F. Instrumen Penelitian 46
G. Teknik Analisis Data 47
H. Keabsahan data 49
BAB IV. TEMUAN DAN PEMBAHASAN
A. Temuan Penelitian 51
B. Pembahasan 57
BAB V. PENUTUP

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

A. Kesimpulan 69
B. Saran..... 70
BIBLIOGRAFI..... 72
DOKUMENTASI 83
LAMPIRAN

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi, banyak sekali perubahan dalam kehidupan manusia, apalagi kita sudah memasuki era 5.0 sehingga diperlukan adaptasi agar tidak tertinggal dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media teknologi yang berkembang secara pesat dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, seperti halnya penggunaan teknologi untuk media pembelajaran.

Perkembangan teknologi yang semakin maju, tentunya berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi (fadilah,2017)

Keberadaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran karena dianggap dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran. (Pujiriyanto,2013) Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *slide,* gambar, komputer dan sebagainya. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi pendidik untuk menyiapkan media yang akan digunakan di dalam kelas.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, media pembelajaran juga sangat penting digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran Agama Islam dari sumber utamanya kitab suci Al-Quran dan Hadits. (Firmansyah,2019) Pendidikan Agama

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Islam berusaha untuk membentuk karakter religius dan menghasilkan siswa yang shaleh dan shalehah yang beriman kepada Allah Swt.

Seiring berjalannya waktu, teknologi kian berkembang pesat. Manusia adalah pengguna teknologi yang mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi saat ini, dan perkembangan teknologi di masa yang akan datang. Manusia juga dituntut untuk mampu beradaptasi dengan teknologi baru yang berkembang melalui pendidikan (Nur & Sulasun, 2016). Hal tersebut dilakukan agar manusia tidak tetinggal dalam perkembangan teknologi yang semakin harisemakin pesat. Pada akhirnya teknologi dan pendidikan dalam berjalan dan berkembang secara seimbang.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sikap dan tingkah laku peserta didik. (Arfani,2017) Pendidikan Agama Islam bukan hanya disampaikan dengan lisan tetapi juga harus diamalkan. Materi-materi pelajaran Pendidikan Agama Islam juga selalu berkaitan dengan rukun iman, rukun islam dan ihsan. Sehingga, dengan demikian Pendidikan Agama Islam hendaknya juga perlu penyesuaian dengan perkembangan teknologi pada saat ini, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai sehingga pembelajaran lebih inovatif dan dapat memudahkan penanaman nilai-nilai religius kepada siswa.

Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat siswa. (Ilmawan & Nanang,2017)

Salah satu contoh kegiatan yang memiliki nilai pendidikan adalah pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan pendidik dalam rangka mentransferkan ilmu pengetahuannya. Pembelajaran merupakan suatu proses ilmu pengetahuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadinya proses pembentukkan sikap dan kepercayaan pada setiap peserta didik (Asrori, 2016). Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

merupakan perantara bagi manusia untuk mengetahui apa yang sebelumya tidak diketahu. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam al-qur'an surat Al-Mujadilah ayat 11 yang berbunyi:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ ۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْ ۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ١١

Artinya:*Wahai orang-orang yang beriman,apabila dikatakan kepadamu."Berilah kelapangan didalam majelis,"maka lapangkanlah, niscahaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan,"Berdirilah kamu,"maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) pembicaraan itu. Yang demikian itu lebih baik bagimu dan lebih bersih. Tetapi jika kamu tidak memperoleh (yang akan disedekahkan) maka sungguh, Allah Maha Pengampun,Maha Penyayang.*

Ditinjau dari surat Al-Mujadilah ayat 11, maka Tafsir Menjelaskan Ayat ini memberikan penjelasan bahwa orang beriman memiliki kedudukan mulia di sisi allah. Namun orang beriman yang berilmu lebih tinggi lagi derajatnya, karena dengan ilmunya ia bisa mengajarkan dan mengamalkan kebaikan. Ini menunjukkan bahwa belajar dan menuntut ilmu adalah jalan untuk meninggikan derajat seorang muslim, baik di dunia (dihormati manusia) maupun di akhirat (ditinggikan kedudukan di sisi Allah).

Ayat ini menerangkan keutamaan orang-orang yang berlapang-lapang dalam majelis. Bahwa Allah akan memberikan kelapangan untuk mereka. Ayat ini juga menunjukkan kemuliaan keutamaan orang yang ilmu, bahwa orang-orang yang beriman dan berilmu akan ditinggikan derajatnya oleh Allah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Azhar Arsyad, 2014). Para pendidik

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

dituntut agar mampu menggunakan alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Pendidik sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Dengan menggunakan perantara teknologi secara tidak langsung menstimulus peserta didik untuk belajar mandiri dan dapat membantu peserta didik dalam belajar serta memahami materi. Pemanfaatan media pembelajaran juga berdampak pada motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik.

SMA 3 Sungai Penuh merupakan lembaga pendidikan, jika dilihat dari kondisi sarana dan prasarana sudah cukup terpenuhi, itu dapat dilihat dari tersedianya media pembelajaran berupa papan tulis dan proyektor. Sehingga dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan peneliti di SMA 3 sungai penuh, penelitian ini diawali dengan pengamatan yang mana penulis melihat siswa tampak kurang termotivasi dalam mengikuti program belajar, terutama ketika materi disampaikan menggunakan metode konvensional dan siswa kurang berpartisipasi aktif dalam proses belajar seperti bertanya atau menjawab pertanyaan. Adapun yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah pembelajaran interaktif dan motivasi siswa.

Untuk itu diperlukan suasana dan kondisi belajar yang nyaman dan menarik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan pada akhirnya juga dapat meningkatkan hasil belajar dari

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

peserta didik. Suasana dan kondisi belajar yang nyaman dan menarik selain didapatkan dari penerapan strategi belajar yang bervariasi, juga dapat ditambah dengan pemanfaatan media yang menarik. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran interaktif.

Pembelajaran media interaktif dapat memotivasi siswa karena menajikan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. dengan menggunakan teknologi atau alat peraga, media interaktif memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman-teman. Hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa, yaitu minat dan kesenangan dalam belajar sehingga mereka lebih termotivasi untuk mencapai tujuan pembelajran (sri,2020).

Atas dasar pemaparan diatas, maka sebagai pendidik perlu untuk memperbaiki dan membangun kembali konsep dasar pendidikan Indonesia agar pendidikan menjadi lebih berkualitas sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang unggul, hal ini dapat dimulai dari pendidik yang mampu mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan bantuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahas secara detail mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA 3 Sungai Penuh.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas masalah yang dapat diidentifikasi adalah, sebagai berikut:

a. Model pembelajaran yang kurang variatif mengakibatkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik.
b. Kurangnya motivasi siswa dan perhatian pada saat pembelajaran berlangsung
c. Proses belajar yang pasif, Siswa cenderung tidak aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah pemahaman dan untuk menghindari kesalah pahaman, maka diperlukan adanya batasan masalah dan ruang lingkup penelitian agar pembahasan dalam skripsi ini lebih terarah, maka penelitian ini hanya terbatas pada:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan gambar, teks, suara ke dalam suatu presentasi yang dibuat pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di SMA3 Sungai Penuh.
2. Motivasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini biasa diketahui dengan adanya hasil evaluasi belajar.
3. penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas x pada pelajaran Pendidikan agama islam, yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah hanya terfokus pada bagaimana pengaruh penggunaan media.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan maslah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar SMA 3 Sungai Penuh?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa pada media interaktif di SMA 3 Sungai penuh?
3. Bagaimana upaya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar di SMA 3 Sungai Penuh?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas ,maka dapat dirumuskan maslah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar SMA 3 Sungai Penuh?

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

2. Untuk mengetahui bagaimana meningkatkan motivasi belajar siswa pada media interaktif di SMA 3 Sungai penuh?
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan motivasi belajar di SMA 3 Sungai Penuh?

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat atau kontribusi dari hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
   a. Bagai penulis, dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah serta sebagai syarat menyelesaikan program sarjana, STRATA 1 (S.1) pada kampus IAIN kerinci
   b. Bagi para serjana, bisa menjadikan hasil penelitian semacam sumber acuan atau referensi dan bahan pembelajaran untuk memberi tambah pengetahuan di dalam bidang pendidikan.
   c. Bagi peneliti selanjutnya bisa dijadikan acuan untuk kembangkan ilmu pengetahuan yang juga membahas penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar pada siswa
2. Secara Praktis
   a. Bagi peneliti, untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa di SMA 3 Sungai Penuh.
   b. Bagi Sekolah, untuk mengembangkan kualitas pembelajaran sesuai dengan komponen-komponen pembelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.
   c. Bagi peserta didik, untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu alat, bahan, atau teknologi yang digunakan oleh pendidikan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar proses belajar lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami membantu siswa memahami materi juga meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Arsyad & Azhar,2019)

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media Pembelajaran interaktif adalah bentuk pengajar yang melibatkan pengguna teknologi digital untuk meyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. mengenai media pembelajaran interaktif alat atau teknologi yang memungkinkan proses belajar mengajar berlangsung secara dinamis dan interaktif, memfasilitasi komunikasi dua arah antara, guru, dan materi pembelajaran (Kemendikbud, 2020).

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya gerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan Ummah (2014). Berbicara mengenai jenis-jenis motivasi, dalam hal ini akan dilihat dari dua sudut pandang yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seorang yang disebut dengan motivasi intrinsik, dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang disebut motivassi ekstrinsik (Rohmalina Wahab, 2016)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, ketrampilan dan sikap (Baharuddin & Wahyuni, 2007:11). Belajar dimulai sejak manusia lahir hingga akhir hayat.Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya.

Belajar juga merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya (Pujiriyanto, 2013). Oleh karena itu belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Belajar juga diartikan sebagai pengembangan pengetahuan, ketrampilan dan sikap (kemampuan) akibat interaksi dengan informasi, limngkungan dan pengalaman belajar sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental/psikis yang dilakukan seseorang dimana saja dan kapan saja, berinteraksi aktif dengan lingkungannya yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.“Pembelajaran adalah suatu konsepsi dari dua dimensi kegiatan (belajar dan mengajar) yang harus direncanakan dan diaktualisasikan, serta diarahkan pada pencapaian tujuan atau penguasaan sejumlah kompetensi dan indikatornya sebagai gambaran hasil belajar” (Didi dan Deni, 2012: 9).

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi(Rusman, 2012: 15). Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan. Dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam proses pemeblajaran. Penggunaan media pemblajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat berhasil dan berjalan lancar. Selain itu penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses interaksi belajar mengajar antara guru dengan peserta didik menjadi tidak membosankan, sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran merupakan alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang ditekankan pada visual dan audio. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi sertainteraksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011: 7). Jadi media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dengan siswa.

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar mengajar siswa dalam pengajaran yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Media dapat mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar karena dua alasan (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2010: 2).

Alasan pertama berkaitan dengan manfaat media bagi siswa, antara lain:

a. Pengajaran agar lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pelajaran akan lebih bermakna sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
c. Metode mengajar dapat lebih bervariasi, sehingga tidak menjemukan siswa.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengar keterangan dari guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasi, dan sebagainya.

Alasan kedua berkaitan dengan taraf berfikir siswa, dimulai dari berfikir konkret sampai berpikir abstrak, berpikir sederhana sampai berpikir kompleks dan rumit. Berinteraksi dengan media akan membantu siswa menerima pelajaran yang diberikan. Dengan berinteraksi secara langsung dengan media, siswa akan lebih mudah menyerap konsep yang diberikan oleh guru.

Media merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses komunikasi. Sementara menurut Suparman (2001) menyatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Pengirim dan penerima pesan itu dapat berbentuk orang atau lembaga, sedangkan media tersebut dapat berupa alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya.

Dari beberapa pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembealajaran merupakan suatu alat batu yang digunakan sebagai serana komunikasi, menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Media dapat berbentuk alat-alat elektronik, gambar, buku teks, modul, dan sebagainya.

3. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Pengertian interaktif didasarkan pada pemikiran bahwa media presentasi pada umumnya tidak dilengkapi alat untuk mengontrol yang dilakukan oleh Presentasi berjalan sekuensial sebagai garis lurus (linear multimedia/multimedia linear). Karena kebutuhan dan cara belajar setiap siswa itu berbeda, adakalanya siswa menginginkan untuk bisa mengontrol atau menentukan alur informasi yang ingin dipelajarinya. Kondisinya inilah yang memunculkan interaksi dua arah antara media dan siswa.

Media sendiri berarti alat yang diperuntukkan menyalurkan sebuah informasi atau pesan. Sedangkan interaktif adalah hal yang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

berjalan berdasarkan interaksi dua arah atau dalam kasus ini berarti media dan pengguna itu sendiri. Media interaktif adalah layanan digital berupa gambar, teks, video, PowerPoint serta animasi. Adanya media interaktif ini bertujuan untuk menambah fitur menarik sehingga menghadirkan dampak yang lebih baik. Media interaktif juga termasuk sebagai media hasil dari era digital yang memberikan dampak positif dalam pendidikan hingga ranah bisnis, sosial, maupun politik. Media interaktif juga digunakan sebagai wadah untuk menyalurkan kekreatifitasan, dikarenakan banyak sekali fitur yang menarik membuat orang berlomba-lomba untuk membuat sesuatu yang menarik juga. Media interakatif juga diartikan sebagai media yang merupakan gabungan dari teks, seni, animasi, grafik, gambar, foto, serta komponen-komponen video yang dibuat secara digital. Meskipun secara pengertian media interaktif sangat sederhana tetapi untuk menjalankannya perlu banyak hal yang harus dipahami atau bisa dibilang media interaktif cukup kompleks. (Nasution, 2023).

Manurung (2021). Penggunaan media interaktif bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa belajar mandiri, kreatif, dan antusias. Terlebih lagi dengan adanya media pembelajaran interaktif ini karena guru tidak lagi menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, melainkan menuangkan ide-ide kreatifnya dalam media interaktif yang disajikan dengan menunjukkan berbagai hal termasuk pembelajaran. Maka adanya penggunaan media interaktif ini diharapkan agar peserta didik dapat lebih paham pada materi yang disajikan (Anggraini, 2021).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan media interaktif merupakan media yang menggunakan perangkat komputer untuk menyajikan materi, media interaktif ini juga gabungan dari media seperti gambar, audio, animasi, powerpoint, video, dan lain-lain.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

4. Penggunaan Interaktif Dalam Pembelajaran Siswa

Dengan majunya teknologi maka kemajuan berbagai media pembelajaran juga mengikuti, munculnya banyak media pembelajaran baru, salah satunya tentu saja media interaktif. Media interaktif adalah sistem belajar mengajar yang bersandar pada multimedia, karena media ini mempunyai informasi yang dapat diterima, didengar, serta dilakukan sekaligus. Peserta didik akan lebih interaktif dan pada media ini terdapat animasi atau kartun menarik yang merupakan visual bergerak yang dapat digunakan untuk menerangkan materi supaya lebih mudah dipahami dan lebih menarik, media interaktif berpengaruh sangat efektif dalam proses pembelajaran (Asmoro & Pramono,2019).

Selain itu, dengan kemauan siswa yang tinggi dalam pembelajaran setelah adanya media interaktif, hal itu juga yang membuat kualitas pendidikan diindonesia meningkat, jika kualitas pendidikan meningkat maka (SDM) Sumber daya manusia juga akan lebih berkualitas, tentu saja hal ini mempengaruhi kemajuan negara indonesia,dapat disimpulkan bahwa pengaruh media interaktif terhadap pembelajaran siswa adalah kemajuan bangsa itu sendiri.

Media interaktif bisa menarik kemauan belajar dan peserta didik yang memiliki kemampuan belajar rendah akan mempengaruhi siswa itu sendiri, kelebihan media interaktif itu sendiri antara lain:

a. Sistem pembelajaran menjadi menarik, inovatif dan interaktif.
b. meningkatkan kemauan atau minat dan motivasi siswa selama proses belajar.
c. Dapat memadukan antara teks, lagu, audio, audio visual, gambar, game dalam satu kesatuan yang mendukung supaya tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.
d. Melatih otak kanan.
e. Mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit diterima
f. Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Kunci utama dari media interaktif ini adalah jika pengguna dapat berinteraksi dengan baik, maka system yang dijalankan juga akan berjalan dengan baik. Interaksi adalah hal yang mencolok dalam media interaktif yang memungkinkan adanya pembelajaran yang aktif atau biasa disebut dengan active learning. Media interaktif dalam dunia pendidikan,antara lain berupa kuis yang menarik, presentasi, proses pembelajaran jarak jauh, simulasi pembelajaran dan CD pembelajaran. Dalam sebuah media belajar, terbagi menjadi dua macam yaitu, media pembelajaran yang bersifat interaktif. Adapula yang tidak termasuk bersifat interaktif adalah buku pelajaran. Sedangkan, media interaktif mencakup aplikasi dengan keunikan seperti penambahan feedback tertentu ketika sedang digunakan. Contohnya, aplikasi pembelajaran mengenai kuis pengetahuan umum. Ketika user menjawab dengan benar, nada audio atau animasi yang muncul dan berbunyi dari aplikasi tersebut dan biasanya memberikan kata apresiasi, begitu pula sebaliknya. Nah ini merupakan sebuah interaksi yang timbul antara media dengan pengguna, yang bisa disebut media interaktif.

5. **Penggunaan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Siswa Di Era Digital.**

Penggunaan media interaktif dalam pendidikan telah menjadi alat yang populer, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa. Media interaktif dapat diartikan sebagai inovasi media bisa meng improve motivasi pembelajaran siswa. Ghofur & Ety (2020), Penggunaan media interaktif di kalangan siswa telah terbukti meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, sehingga memberi hasil pembelajaran yang lebih baik. Media interaktif juga dapat membantu memotivasi siswa dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media interaktif juga dapat memberikan umpan balik langsung, yang dapat membantu siswa tetap termotivasi dan berada pada jalur yang benar.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Udi Budi, (2020) Terdapat berbagai contoh media interaktif yang bisa dipraktekan oleh guru dalam kelas sebagai upaya peningkatan motivasi siswa. Salah satu contohnya adalah pembelajaran interaktif berbasis animasi. Sebuah studi memberikan hasil bahwa jika menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis animasi bisa memberi peningkatan terhadap motivasi belajar siswa. Contoh lain dari media interaktif adalah penggunaan permainan bisnis. Permainan bisnis adalah simulasi interaktif yang memungkinkan siswa belajar tentang konsep dan strategi bisnis dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Permainan bisnis bisa menjadi sarana pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah, serta meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Ada pula metode penggabungan multimedia dan penggunaan teknologi informasi, seperti audio, video, dan powerpoint, adalah contoh lain dari media interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa.

Menurut beberapa penelitian, penggunaan multimedia dan teknologi informasi bisa mendorong siswa untuk lebih efektif dan efisien dalam belajarnya, karena mereka dapat terlibat dengan materi pelajaran yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Selanjutnya adalah video pembelajaran interaktif yang mana, siswa dapat belajar dengan lebih mudah melalui video pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui internet.

Menggunakan video untuk pembelajaran pun dapat membantu meningkatnya motivasi belajar dan pemahaman siswa. Permainan interaktif adalah permainan yang cukup menyenangkan untuk belajar. Penggunaan permainan interaktif pada proses belajar siswa juga sangat berpotensi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif, motivasi belajar, dan retensi informasi siswa (Pramono.2019).

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

6. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran.

a. Tujuan Media Pembelajaran

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa, sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut:

1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi
3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa
4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa

b. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkunganya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

7. Beberapa Manfaat Media Pembelajaran Interaktif.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran interaktif dirancang dan di manfaatkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam pembelajaran tidak serta merta menggantikan peran guru, pembelajaran interaktif justru membantu guru agar menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, daripada sebagai pembagi informasi dalam proses pembelajaran.

Winarno menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yaitu:

a. Siswa dapat bekerja secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil.
b. Lebih efektif untuk menjelaskan materi baru yang bersifat simulasi interaktif.
c. Memberikan umpan balik yang cepat kepada siswa untuk mengetahui kemampuannya pada suatu masalah atau materi tertentu sehingga dapat digunakan sebagai penilaian sumatif.
d. Siswa mempunyai cara atau teknik tersendiri untuk memecahkan masalah belajar dengan materi yang sama dengan temannya.

Berkaitan dengan manfaat media pembelajaran interaktif, Munir menegaskan bahwa kemampuan media pembelajaran interaktif adalah memberikan pelajaran secara individu melalui sistem tutor pribadi. Multimedia mampu mengulang informasi. Jika siswa kurang memahami materi yang disajikan, siswa dapat melihat kembali program multimedia secara berulang hingga memahaminya. Penggunaan multimedia dapat memacu motivasi belajar siswa, memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap suatu pokok pembelajaran, memudahkan siswa untuk mengulang materi pelajaran, mengadakan latihan untuk mengukur kemampuan siswa.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Berdasarkan beberapa konsep diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif juga dapat menumbuhkan motivasi siswa dengan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, efisien, dan menarik.

8. Kelebihan Dan Kekurangan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Siswa.

Media interaktif telah menjadi alat yang populer dalam pendidikan, terutama dalam meningkatkan motivasi siswa. Penggunaan media interaktif di kelas telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, nantinya akan berproses dan menghasilkan hasil yang meningkat. Namun, seperti alat lainnya, media interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan. Salah satu kelebihan media interaktif adalah dapat meningkatkan motivasi siswa.

Menurut Hoffman (2016), siswa dengan motivasi tinggi akan memiliki korelasi langsung dengan pencapaian belajar mereka. Media interaktif dapat membantu memotivasi siswa dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Media interaktif juga dapat memberikan umpan balik yang cepat, yang dapat membantu siswa agar lebih termotivasi dan mengarah pada tujuan yang jelas serta tepat.

Menurut (Rahmani,2020) Kelebihan lain dari media interaktif adalah dapat disesuaikan dengan gaya belajar individual. Media interaktif dapat dirancang untuk memenuhi cara mereka belajar seperti, pada tampilan, suara/auditori, dan juga kinestetik. Hal ini akan mendorong siswa dalam belajar untuk berinovasi menjadi lebih efektif dan efisien (tidak membuang waktu), karena mereka dapat terlibat dengan materi dengan tepat sesuai dengan gaya belajar mereka. Kelebihan selanjutnya ialah ia dapat memperbesar objek kecil, meminimalkan objek yang besar, menampilkan objek atau peristiwa yang kompleks maupun yang rumit, meningkatkan daya tarik pada

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

peserta didik, lebih komunikatif, mudah diubah juga dikembangkan, interaktif, dan lebih kreatif. Tidak hanya itu, multimedia dari "Media Interaktif" ini sangat bisa memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa, memberikan jawaban yang mudah dipahami, memberikan contoh penyelesaian soal, juga dapat diprogram untuk belajar mandiri serta penggunaan sepenuhnya ialah milik pengguna.

Namun, ada juga beberapa kelemahan penggunaan media interaktif. Salah satu kelemahan utamanya adalah dapat menyebabkan distraksi. Siswa dapat terlalu fokus pada media interaktif dan kehilangan tujuan pembelajaran. (Shamsuddin,2020) Pada titik inilah media interaktif juga memiliki kemungkinan menjadi penyebab turunya hasil belajar dan kurangnya keterlibatan dengan materi. Kelemahan lain dari media interaktif adalah biayanya yang mahal. Mengembangkan media interaktif dapat menjadi biaya yang besar, dan tidak semua sekolah mungkin memiliki sumber daya untuk menginvestasikan dana di dalamnya. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan digital, di mana beberapa siswa memiliki akses ke mediainteraktif sedangkan yang lain tidak.

Secara keseluruhan, media interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan dalam meningkatkan motivasi siswa. Selain dapat meningkatkan keterlibatan dan menyesuaikan dengan gaya belajar individu, tetapi juga dapat menyebabkan distraksi dan biayanya mahal. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan media interaktif dengan hati-hati di kelas dan memastikan bahwa digunakan dengan cara yang memaksimalkan manfaatnya sambil meminimalkan kelemahanya.

B. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Secara etimologi, kata motivasi berasal dari bahasa Inggris *motivation* dan merupakan bentukan dari kata *motive* yang mempunyai arti alasan atau yang menggerakkan.

Sedangkan secara terminologi, motivasi merupakan suatu tenaga, dorongan, alasan, kemauan dari dalam yang menyebabkan tingkah laku seseorang dan melakukan suatu tindakan, di mana tindakan tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Sedangkan secara terminologi, motivasi merupakan suatu tenaga, dorongan, alasan, kemauan dari dalam yang menyebabkan tingkah laku seseorang dan melakukan suatu tindakan, di mana tindakan tersebut dilakukan untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Motivasi *(motivation)* adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang.Ada beberapa pendapat para ahli tentang definisi motivasi, antara lain yaitu:

a. Pegertian motivasi menurut Oemar Hamalik dalam buku *Psikologi Belajar* yang dikutip oleh Rohmalina Wahab dalam bukunya adalah sebagai suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.
b. Menurut Hani Handoko, pengertian motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna untuk mencapai tujuan.
c. Mc. Donald seperti yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah dalam bukunya mengatakan bahwa *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi didalam pribadi seseorang yang ditandai dengan afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah keseluruhan kondisi psikologis seseorang yang menjadi daya dorong untuk melakukan sesuatu.

Sedangkan pengertian belajar menurut menurut beberapa ahli antara lain:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

1) Oemar Hamalik mengatakan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perolehan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan yang dilakukan.
2) Menurut James O. Wittaker yang dikutip oleh Wasty Soemanto dalam buku Psikologi Pendidikan mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses dimana tingkah laku diubah dan ditimbulkan melalui pengalaman dan latihan. *"Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience*.

Jadi, dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang dapat menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar guna untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi adalah dorongan dari dalam diri maupun luar diri seseorang yang menimbulkan semangat, arah, tujuan dalam berperilaku atau bertindak. Dengan kata lain, motivasi merupakan energi psikologis yang membuat seseorang mau melakukan sesuatu untuk mencapai kebutuhan, keinginan, atau tujuan tertentu (Nurhidayati,2011).

Motivasi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan motivasi dapat memberikan pengaruh positif pada siswa selama proses pembelajaran, yaitu dengan menimbulkan rasa semangat. Agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diinginkan, memberikan motivasi yang maksimal atau menggunakan berbagai cara adalah salah satu solusinya. Sebab ketika motivasi belajar siswa kuat maka semangat dan tenaga siswa akan meluap atau meningkat, hal ini akan mempengaruhi keberlangsungan kegiatan belajar siswa. Motivasi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

dapat digambarkan sebagai keinginan untuk melakukan sesuatu, menyenangkan ketika mereka melakukannya, tidak peduli apakah kegiatan tersebut mudah atau sulit, tapi mereka tetap melakukannya dengan senang hati. Motivasi juga dapat diartikan sebagai faktor kunci dalam pembelajaran yang mempengaruhi tingkat usaha, ketekunan, dan hasil belajar siswa.

Ada dua motif motivasi, yaitu motivasi intrinsik muncul dari diri sendiri, dan motivasi ekstrinsik muncul dari pengaruh dari lingkungan atau orang lain. Selain dari diri sendiri atau dukungan dari pihak luar sangat membantu dalam menaikkan ataupun mengembalikan semangat belajar. Menurut Elis Warti (2016), siswa dapat memperoleh motivasi (Kob Dkk, 2020) dari berbagai arah diantaranya adalah dari orang tua atau keluarga, masyarakat, lingkungan sekitar, guru, media.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah:

a. Tujuan yang relevan: Siswa lebih termotivasi ketika mereka memiliki tujuanyang jelas dan relevan dengan keinginan pribadi ataukebutuhan mereka.
b. Lingkungan yang mendukung: Faktor-faktor seperti iklim kelas yang positif, hubungan yang baik antara siswa dan guru, serta dukungan sosial dapat mempengaruhi motivasisiswa.
c. Tantangan dan keberhasilan: Siswa cenderung lebih termotivasi ketika mereka dihadapkan pada tugas yang menantang tetapi masih memungkinkan untuk dicapai, serta ketika mereka merasakan keberhasilan dan pencapaian.

Saat berada di lingkungan sekolah, sumber motivasi terbesar selain dari teman dekat atau sahabat adalah guru. Guru merupakan salah satu sumber motivasi yang sangat berpengaruh saat berada di lingkungan sekolah. Apabila motivasi belajar siswa menurun akan menyebabkan siswa kurang antusias saat mengikuti kegiatan belajar

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

mengajar. Hal itu menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar siswa. Oleh karena itu guru sebagai faktor utama penumbuh kembang motivasi belajar siswa di sekolah harus memiliki beberapa strategi pembelajaran disertai media yang baik untuk bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah.

Adapun strategi yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah:

1) Membangkitkan minat: Guru dapat membangkitkan minat siswa dengan memilih dan menyajikan materi pembelajaran yang menarik, relevan, dan bermakna bagi siswa.
2) Memberikan umpan balik yang konstruktif: Umpan balik yang tepat waktu dan konstruktif membantu siswa memahami kemajuan mereka dan memberikan motivasi untuk terus berusaha.
3) Membangun ikatan emosional: Guru dapat menciptakan ikatan emosional dengan siswa melalui pendekatan pedagogis yang empatik dan mendukung, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
4) Pemberian pilihan: Memberikan pilihan kepada siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan rasa kepemilikan dan motivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif.

3. Pentingnya Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa

Dalam menerapkan media pembelajaran pada tahap penyesuaian sangat diperlukan keberhasilan proses pembelajaran dan penyampaian materi isi pembelajaran sekarang. (Harsiwi & Budi,2020). Selain meningkatkan motivasi dan minat murid, juga media pembelajaran bisa mendukung peserta didik menumbuhkan pemahaman, penyampaian data menarik dan aktual membantu mempersingkat waktu penafsiran data karena lebih mudah dan pendataan informasi. Pemanfaatan media interaktif ini memudahkan peserta didik untuk langsung berinteraksi secara langsung serta melakukan pengamatan secara langgsung terhadap sumber informasi, oleh karenanya siswa dapat mengontrol dan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

mendapatkan apa yang dibutuhkan, siswa juga dapat belajar melalui latihan soal yang sudah disertai dengan penjelasan sehingga mereka dapat mengetahui dimana letak kesalahan mereka selama mengerjakan soal.

Media pembelajaran interaktif juga disertai oleh rangkuman yang memudahkan peserta didik mendapat ringkasan materi yang telah disampaikan. Hal ini tentu saja sangat mempermudah usaha para siswa dalam belajar, dan semakin mudah akses yang diperoleh maka semakin tinggi kemauan mereka untuk mengikuti pembelajaran, mengerjakan tugas atau mencari cara belajar yang cocok dengan mereka. Belajar mengajar dengan media interaktif membuat para guru secara leluasa dan bebas interaksi dengan murid dengan itu proses belajar mengajar bersifat interaktif yang memgakibatkan pembelajaran lebih tertuju fokusnya pada topic yang tengah dipelajari.

Maka sangat penting motivasi dalam pembelajaran siswa, entah dari siswa itu sendiri ataupun dari para guru. Semakin banyak media yang mempermudah dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran maka semakin tinggi motivasi yang dimiliki.

4. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang penting dan strategis bagi pesetas didik dalam belajar, baik itu motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan sangat ditentukan oleh kuat atau lemahnya motivasi. Suatu hasil atau prestasi yang baik akan sulit diraih tanpa adanya suatu usaha untuk mengatasi permasalahan dan kesulitan-kesulitan. Proses usaha dala menyelesaikan Islam telah mengajarkan bahwa motivasi dala usaha untuk mengatasi kesulitan sangat berhubungan dengan seseorang. Sebagaimana firman Allah SAW dalam QS. AR- Ra’d : 11

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنفُسِهِمْ

Artinya: "*Sesunguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri*"

Ditinjau dari surat Ar-Ra'd ayat 11, maka Tafsir Al-Muyassar menjelaskan bahwa Allah memiliki malaikat yang datang secara bergantian kepada manusia, baik dari depan maupun dari belakang, yang menjaganya dari perintah Allah yang menghitung apa-apa yang berasal darinya; kebaikan maupun keburukan. Sesungguhnya Allah tidak menghargai yang telah dia berikan kepada suatu kaum, kecuali jika mereka sendiri yang apa yang dia perintahkan kepada mereka, lalu mereka melakukan maksiaat kepadanya. Dan apabila Allah ingin menimbulkan malapetaka kepada suatu kelompok, maka tidak jalan untuk menghindarinya, dan tidak ada penolong bagi mereka selain Allah yang akan mendatangkan apa-apa yang mereka cintai dan menolak dari apa-apa yang tidak mereka sukai.

Dari penjelasan ayat diatas dapat diketahui bahwa motivasi merupakan salah satu hal yang penting untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai keberhasilan atau tujuan yang hendak dicapai. Dan dari Tafsir Al- Muyassar menyimpulkan bahwa ''Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum kecuali jika kaum itu sendiri yang mengubah keadaan dalam diri mereka''. Ini adalah motivasi belajar yang kuat; kesuksesan dari kemajuan dalam belajar serta kehidupan bergantung pada usaha dan inisiatif individu untuk berubah dan berusaha,bukan hanya menunggu takdir.

Adapun tiga fungsi motivasi belajar yang dikutip dari buku Psikologi Pendidikan karya (Syaiful Bahri Djamarah) antara lain yaitu:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan Pada awalnya, peserta didik tidak mempunyai hasrat atau keinginan untuk belajar. Akan tetapi karena adanya sesuatu yang hendak dicari, maka tumbuhlah minat dan semangatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan hasrat dan rasa keingintahuannya dari sesuatu yang dipelajari.

   Akibat dari mencari sesuatu yang belum diketahui itu, akhirnya timbul suatu aksi untuk belajar dalam rangka ingin mencari tahu. Sikap itulah yang mendasari dan mendorong peserta didik kearah sejumlah perbuatan dalam belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

   Dorongan psikologis yang mendorong peserta didik untuk bergerak dalam melakukan sesuatu merupakan suatu kekuatan yang tidak lagi bias dibendung, yang kemudian menjelma kedalam psikofisik. Dalam keadaan demikian, peserta didik sudah melakukan kegiatan belajar dengan segenap jiwa dan raga tanpa adanya paksaan.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan.

d. Peserta didik mempunyai suatu motivasi tersendiri sehingga dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang perlu diabaikan. Sesuatu yang akan dicari peserta didik merupakan tujuan belajar yang hendak dicapainya. Tujuan belajar itulah yang akan terjadi pengaruh yang dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dalam belajar.

   Dalam buku psikologi belajar (Rohmalina Wahab,2008) dijelaskan bahwa ada fungsi motivasi belajar yang lain menurut Moselyyang dikutip oleh Nyanyu Khadijah, fungsi motivasi belajar antara lain yaitu;

   1) Mendorong manusia untuk berbuat.
   2) Menentukan arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang hendak Dicapai.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

3) Menyeleksi perbuatanJadi, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik mempunyai fungsi yang sama yaitu sebagai pendorong,penggerak, dan penyeleksi perbuatan.

5. Macam-Macam Motivasi

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik berasal dari dalam diri individu, muncul karena adanya dorongan pribadi seperti minat, rasa ingin tahu, atau kepuasan pribadi. Sardiman (2018) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik timbul tanpa adanya rangsangan dari luar, melainkan dari kesadaran diri mengenai pentingnya suatu aktivitas.Adapun ciri-ciri motivasi intrinsik sebagai berikut:

1) Didorong oleh minat dn kemauan pribadi.
2) Menimbulkan rasa senang terhadap aktivitas yang dilakukan.
3) Tidak memerlukan hadiah atau hukuman dari luar.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik muncul akibat dorongan dari luar individu, seperti penghargaan, hadiah, atau hukuman. Uno (2017) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik berkaitan dengan rangsangan dari luar yang dapat mempengaruhui perilaku seseorang agar mau bertindak. Adapun ciri-ciri motivasi ekstrinsik adapun sebagai berikut:

1) Dipengaruhi faktor luar berupa reward atau punishment.
2) Bersifat sementara dan dapat berupa mengikuti kondisi.
3) Dapat meningkatkan motivasi dalam jangka pendek.

c. Motivasi dalam perspektif pendidikan indonesia

Syaiful (2016) menjelaskan baha dalam pendidikan, motivasi memiliki tiga fungsi utama, yaitu:

1) Sebagai pendorong yang menggerakkan peserta didik untuk belajar.
2) Sebagai pengaruh agar aktivitas belajar berjalan sesuai tujuan.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

3) Sebagai penggerak untuk mempengaruhi ketekuan dalam belajar.

6. Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar.

Beberapa prinsip dalam motivasi belajar yang dapat dijadikan acuan adalah:

a. Prinsip kompetisi

Prinsip kompetisi ini merupakan persaingan dengan inter ataupun antar pribadi. Dimana dengan persaingan secara sehat, dapat timbul motivasi untuk dapat bertindak dengan lebih baik lagi.

b. Prinsip pemacu

Dorongan untuk melakukan sesuatu akan terjadi apabila ada pemacu, pemacu yang dimaksut yaitu informasi, peringatan, amanat, nasihat, dan lain sebagainya sebagai bentuk dorongan untuk bertindak dengan teliti dan lebih baik lagi.

c. Prinsip ganjaran dan hukuman

Ganjaran atau hokuman merupakan salah satu motivasi seseorang untuk memperbaiki dan meningkatkan kinerja sebelumnya.

d. Kejelasan dan kedekatan tujuan

Semakin tujuan yang akan dicapai itu dekat, maka akan timbul motivasi yang lebih besar lagi untuk melakukan tindakan guna mencapai tujuan tersebut.

e. Pemahaman hasil

Hasil yang dicapai oleh seseorang merupakan pemicu dan pendorong (motivasi) semangat untuk melakukan tindakan yang jauh lebih baik lagi dari sebelumnya.

f. Pengembangan minat

Motivasi seseorang akan meningkat secara drastis apabila terdapat minat yang besar didalam melakukan tindakan-tindakan.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

g. Lingkungan yang kondusif

Lingkungan kerja yang kondusif seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial maupun psikologis dapat mendorong motif seseorang untuk bekerja dan bertindak dengan baik dan produktif.

h. Keteladanan

Keteladanan dari pendidik juga dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik, baik itu perilaku secara langsung maupun perilaku secara tidak langsung.

7. Ciri-ciri Siswa Yang Termotivasi

Peserta didik yang termotivasi tentu mempunyai ciri-ciri yang melekat dalam dirinya. Adapun menurut (Martin Handoko, 1992) didalam bukunya, untuk mengetahui kekuatan motivasi seseorang atau motivasi belajar peserta didik, dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri antara lain yaitu;

a. Kuatnya kemauan untuk berbuat;
b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar;
c. Kerelaan meninggalkan tugas yang lain;
d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Sedangkan (Sadirman, 2001) mengemukakan beberapa ciri-ciri seseorang yang termotivasi, antara lain yaitu:

Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum selesai)

1) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
2) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
3) Lebih senang belajar mandiri
4) Cepat bosan dengan tugas rutin (kurang kreatif)
5) Sering mencari dan memecahkan soal-soal
6) Tidak mudah melepaskan hal-hal yang sudah diyakini
7) Dapat mempertahankan pendapatnya.

Jikalau seorang peserta didik sudah memiliki ciri-ciri seperti yang telah dipaparkan diatas, maka peserta didik dapat dikatakan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

telah mempunyai motivasi belajar. Apabila peserta didik telah mempunyai motivasi belajar, itu akan membuatnya mudah dalam belajar dan memiliki semangat dalam belajar sehingga mampu mencapai tujuan dan hasil belajar yang memuaskan.

8. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Menurut De Decce dan Grawford yang dikutip oleh Rohmalina Wahab dalam bukunya ada empat upaya pendidik atau guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara peningkatan motivasi belajar peserta didik, antara lain sebagai berikut:

a. Menggairahkan peserta didik

Dalam proses pembelajaran yang rutin dilakukan didalam kelas, pendidik atau guru harus berusaha menghindari hal-hal yang monoton dan membosankan. Guru atau pendidik harus memelihara minat dan semangat belajar peserta didik. Guru atau pendidik harus mempunyai variasi-variasi dalam proses pembelajaran yang di lakukan.

b. Memberikan harapan realistis

Pendidik atau guru harus memberikan harapan yang realistis kepada peserta didik dan memodifikasi harapan yang kurang realistis atau tidak realistis. Oleh sebab itu, pendidik harus mempunyai pengetahuan yang lebih mengenai keberhasilan peserta didik atau kegagalan peserta didik di masa lampau.

c. Memberikan insentif

Apabila peserta didik mencapai suatu keberhasilan atau prestasi yang membenggakan, pendidik harus memberikan sesuatu untuk mengapresiasi prestasi peserta didik, seperti memberikan pujian, hadiah, maupun apresiasi lainnya. Sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk melakukan sesuatu yang lebih baik lagi ke depannya.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

d. Mengarahkan perilaku peserta didik

Pendidik dituntut untuk mampu mengarahkan perilaku peserta didik yang tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas, caranya yaitu dengan memberikan hukuman atau *punishment* yang tidak memberatkan, akan tetapi dapat mendidik melalui penugasan, bergerak mendekati, menegur dengan sikap lemah lembut, dan lain sebagainya.

Menurut pendapat Sadirman yang dikutip oleh Rohmalina, upaya guru dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yaitu dapat dilakukan dengan cara:

1) Memberikan angka atau nilai
2) Kompetisi
3) Memberikan hadiah
4) Mengetahui hasil
5) Pujian
6) Hukuman.

Ada pula pendapat dari gage Beerliner, French dan Raven yang dikutip dalam psikologi belajar menyarakan sejumlah cara untuk memotivasi peserta didik tanpamelakukan reorganisasi kelas secara besar, yaitu:

a) Gunakan pujian verbal.
b) Pergunakan tes dan nilai secara bijaksana.
c) Membangkitkan rasa ingin tahu dan hasrat eksplorasi.
d) Merangsang hasrat peserta didik.
e) Memanfaatkan apersepsi peserta didik.
f) Gunakan simulasi dan permainan.
g) Perkecil konsekuensi-konsekuesi yang tidak menyenangkan terhadap peserta didik dari keterlibatannya dalam belajar.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

9. Aspek-Aspek Motivasi.

Motivasi menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Wasty Soemanto dalam bukunya adalah suatu perubahan tenaga didalam diri seseorang yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi dalam usaha mencapai tujuan. Dari definisi tersebut terdapat tiga unsur atau aspek yang saling berkaitan yaitu:

a. Motivasi dimulai dengan suatu perubahan tenaga dalam diri seseorang. Keadaan ini biasa disebut dengan kebutuhan. Kebutuhan merupakan unsur pertama dari motivasi, timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri sebab merasakan kekurangan dalam dirinya.
b. Motivasi ditandai oleh dorongan afektif. Awalnya merupakan suatu ketegangan psikologis, lalu dicirikan sebagai emosi. Suasana emosi ini menimbulkan kelakuan seseorang yang berupa motif atau dorongan. Dorongan afektif yang kuat sering nyata dalam bentuk tingkah laku. Pada akhirnya untuk mengatasi ketidak seimbangan tersebut akan timbul suatu usaha untuk memenuhi kebutuhan.
c. Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi mencapai tujuan pribadi yang termotivasi mengadakan respon-respon yang tertuju pada arah suatu tujuan. Orang yang termotivasi, akan membuat reaksi-reaksi yang mengarahkan dirinya untuk melakukan suatu usaha demi mencapai tujuan yang diharapkan.

Dari pemaparan diatas, dapat dimengerti bahwa motivasi seseorang (peserta didik) dalam melakukan kegiatan belajar karena terdapat tiga unsur atau aspek yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan yang hendak Strategi dicapai.

10. Strategi motivasi belajar.

Ada beberapa strategi yang dapat digunakan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, sebagai berikut:

a. Menjelaskan tujuan belajar ke peserta didik.

Pada permulaan belajar mengajar hendaknya seorang guru menjelaskan mengenai Tujuan Instruksional Khusus (TIK) yang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

akan dicapai siswa. Tidak cukup sampai di situ saja, tapi guru juga bisa memberikan penjelasan tentang pentingnya ilmu yang akan sangat berguna bagi masa depan seseorang, baik dengan norma agama maupun sosial. Makin jelas tujuan, maka makin besar pula motivasi dalam belajar.

b. Hadiah

Berikan hadian untuk siswa-siwa yang berprestasi. Hal ini akan sangat memacu siswa untuk lebih giat dalam berprestasi, dan bagi siswa yang belum berprestasi akan termotivasi untuk mengejar atau bahkan mengungguli siswa yang telah berprestasi. Hadiah di sini tidak perlu harus yang besar dan mahal, tapi bisa menimbulkan rasa senag pada murid, sebab merasa dihargai karena prestasinya. Kecuali pada setiap akhir semester, guru bisa memberikan hadiah yang lebih istimewa (seperti buku bacaan) bagi siswa ranking 1-3.

c. Saingan/kompetisi

Guru berusaha mengadakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya.

d. Pujian

Sudah sepantasnya siswa yang berprestasi untuk diberikan penghargaan atau pujian. Tentunya pujian yang bersifat membangun.

e. Hukuman

Hukuman diberikan kepada siswa yang berbuat kesalahan saat proses belajar mengajar. Hukuman ini diberikan dengan harapan agar siswa tersebut mau merubah diri dan berusaha memacu motivasi belajarnya. Hukuman di sini hendaknya yang mendidik, seperti menghafal, mengerjakan soal, ataupun membuat rangkuaman. Hendaknya jangan yang bersifat fisik, seperti menyapu kelas, berdiri di depan kelas, atau lari memutari halaman sekolah. Karena ini jelas akan menganggu psikis siswa.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

f. Membangkitkan dorongan kepada anak didik untuk belajar.

Strateginya adalah dengan memberikan perhatian maksimal ke peserta didik, khususnya bagi mereka yang secara prestasi tertinggal oleh siswa lainnya.

g. Membentuk kebiasaan belajar yang baik.

Ajarkan kepada siswa cara belajar yang baik, entah itu ketika siswa belajar sendiri maupun secara kelompok. Dengan cara ini siswa diharapkan untuk lebih termotivasi dalam mengulanulang pelajaran ataupun menambah pemahaman dengan buku-buku yang mendukung.

h. Membantu kesulitan belajar anak didik secara individual maupun kelompok.

i. Guru hendaknya memilih metode belajar yang tepat dan berfariasi, yang bisa membangkitkan semangat siswa, yang tidak membuat siswa merasa jenuh, dan yang tak kalah penting adalah bisa menampung semua kepentingan siswa.

j. Menggunakan media yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Baik itu media visual maupun audio visual.

11. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, seperti yang dikemukakan oleh (Widayatun, 1999) yaitu:

a. Faktor fisik dan proses mental.
b. Faktor hereditas.
c. Faktor intrinsik individu.
d. Fasilitas (sarana dan prasarana)
e. Situasi dan kondisi.
f. Program dan aktivitas.

Sedangkan menurut Ali Imron dalam buku Belajar dan Pembelajaran karya (Dimyati,1999) terdapat enam faktor yang dapat mempengaruhi motivasi dalam proses pembelajaran, antara lain yaitu:

1) Cita-cita atau aspirasi peserta didik;

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

2) Kemampuan peserta didik;
3) Kondisi peserta didik;
4) Kondisi lingkungan peserta didik
5) Unsur-unsur dinamika belajar atau pembelajaran.
6) Upaya guru dalam membelajarkan peserta didik

Adapun indikator yang akan digunakan untuk menentukan motivasi belajar siswa para ahli seperti Martin Handoko, (1992) dan Sadirman (2001) yaitu:

a) Minat terhadap belajar (antusias mengikuti materi,aktif bertanya menjawab).

   Minat terlihat dari antusiasme siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran, perhatian terhadap penjelasan guru, serta keaktifan bertanya dan menjawab. Media interaktif seperti uizizz dan Kahoot terbukti menarik bagi siswa sehingga menumbuhkan minat mereka dalam mengikuti pelajaran.

b) Partisipasi aktif dalam pembelajaran (berani berdiskusi,bekerja sama, atau presentasi).

   Indikator ini mengukur keberanian siswa untuk terlibat dalam pembelajaran, mulai dari berdiskusi, berkolaborasi dalam kelompok, hingga presentasi. Media interaktif terbukti meningkatkan partisipasi karena siswa terdorong untuk berkompetisi sehat dalam kuis atau game pembelajaran.

c) Ketekunan dalam belajar (tekun menghadapi tugas, tidak cepat menyerah).

   Indikator ini menunjukan sejauh mana sisa mampu bertahan dalam menyelesaikan tugas dan tidak cepat menyerah ketika menghadapi kesulitan. Dalam konteks media interaktif, ketekunan terlihat dari bagaimana siswa terus mengikuti video, mengerjakan kuis, atau menyelesaikan latihan meskipun soal yang diberikan bervariasi.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

d) Dorong untuk berprestasi (keinginan mendapatkan hasil belajar baik, kompetisi sehat).

Indikator ini tercermin dari keinginan siswa mendapatkan nilai baik, memenangkan permainan edukatif, serta mencapai skor tertinggi pada kusi digital. Reward dalam media interaktif seperti ranking, peroleh poin, dan mendorong siswa untuk berusaha lebih baik

C. Penelitian Relevan

Penelitian Relevan adalah suatu uraian mengenai hasil penelitian yang sebelumnya sudah pernah ada dan mempunyai keterkaitan dengan judul yang akan diteliti. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis hanya memperkaya tiori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang akan dilakukan. Adapun penelitian terdahulu delam penelitian ini yaitu:

1. Zahra Kamila dan kowiyah (2022), ‘*’Pegembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva pada materi pecaha untuk peserta didik sekolah dasar’’*. Penelitian yang dilakukan oleh kegiata pembelajaran terutama dalam penyampian materi pembelajaran membuat peserta didik sulit untuk memahami materi, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajran interaktif berbentuk aplikasi canva untuk materi pecahan kelas III SD. Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis teliti. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran interaktif. Sedangkan perbedaannya adalah pada jenis penelitian, peneliti ini menggunakan penelitian kuantitatif sedangkan penelitian yang akan penulis menggunakan penelitian kuantitatif.
2. Alvi Rohmaati Fadilah mahasiswa jurusan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah universitas islam negeri mulana malik ibrohim malang. peneliti dilaksanakan tahun 2020 dengan judul “*Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep materi*

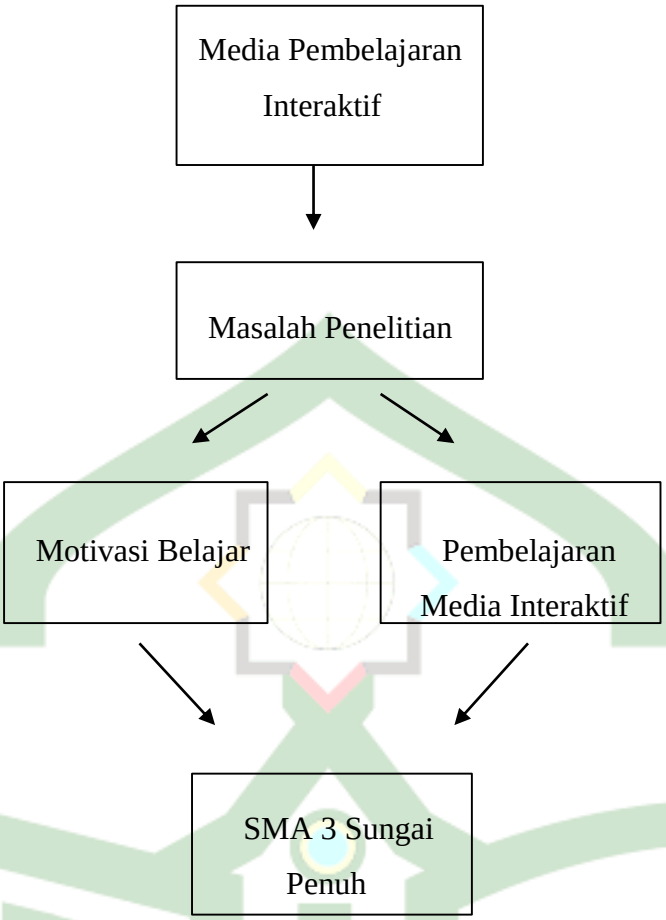
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

gaya pada siswa kelas IV MI Miftahul Astar Kediri''. penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang diadopsi dari lee and owen menciptakan produk media pembelajaran interaktif yang meningkatkan pemahaman siswa kelas IV sd/MI tentang konsep gaya. Pada penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis teliti. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan penulis teliti adalah sama-sama menggunakan media pembelajran interaktif. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti ini menggunakan pengembangan dan peneliti ini juga meneliti siswa SD sedangkan penelitian yang akan penulis teliti motivasi belajar siswa sekolah SMA.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Adapun kerangka berfikir dari penelitian ini yaitu:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I



Tabel 2.1. Kerangka berfikir

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis yang dipakai bersifat menceritakan apa adanya atau deskriptif kualitatif. Metode ini merupakan metode yang diawali dengan proses atau peristiwa penjelas yang dapat menghasilkan suatu generalisasi yang menghasilkan kesimpulan dari proses atau pristia tersebut (Yuliani,2018). Penelitian kualitatif bersifat menggambarkan apa adanya atau deskriptif merupakan ciri penelitian yang memakai cara pendekatan studi masalah atau kasus. Metode atau cara penelitian yang akan di gunakan dalam penelitian ini mengunakan metode kualitatif dengan mengidentifikasi, memilih dan mengambil sampel dalam suatu jaringan atau rantai hubungan yang menerus (Nurdiani, 2014).

Adapun pendapat lain mengatakan bahwa metode penelitian kualitatif ini juga bisa diartikan sebagai pengumpulan data pada suatu latar alamiah untuk menjelaskan peristiwa yang terjadi (Anggito & Setiawan,2018)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti ingin memahami secara mendalam bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif diterapkan oleh guru PAI, serta bagaimana respon, pengalaman, dan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran tersebut. Pendekatan kualitatif sangat relevan dengan penelitian ini karena proses peningkatan motivasi belajar tidak dapat dikur hanya dengan angka, tetapi membutuhkan pemahaman langsung terhadap perilaku siswa, antusiasme mereka saat mengikuti aktivitas kelas, kekatifan dalam kuis dan diskusi, serta strategi guru dalam mengelola pembelajran berbasisi media interaktif.

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang di gunakan. Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Sungai penuh yang berada di koto baru, sungai

penuh. Dan adapun perkiraan waktu penelitian di perkirakan bulan 10 Oktober 2025- 10 November 2025.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah tempat dimana data diperoleh, yang menjadi subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah, Guru PAI dan siswa kelas X Sungai Penuh

1. Kepala Sekolah sebagai informan pendukung
2. Guru Pendidikan Agama Islam sebagai informan kunci
3. Siswa kelas X 3 Sungai Penuh sebagai informan kunci

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Tbel 3.1. Jadwal Penelitian/Penuli

NO	Kegiatan	Bulan																																					
		Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Konsultasi Obesrvasi proposal penelitian		■	■	■			■	■	■	■	■	■				■																											
2	Ujian dan perbaikan proposal penelitian																																				■	■							
3	Penelitian Lapangan																																					■	■	■	■	■			
4	Penyusunan dan bimbingan skripsi																																					■	■	■	■	■	■		
5	Ujian sidang munaqasah																																									■		
6	Perbaikan skripsi																																											■

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

D. Jenis Data

Data penelitian dapat bersumber dari berbagai macam sumber, tergantung jenis penelitian serta data-data apa yang diperlukan. Berdasarkan sumbernya, data dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data informasi yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti. Data primer bersumber dari informan yang memberikan langsung data kepada peneliti. Maka dari itu, data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari informan berdasarkan hasil wawancara penulis dengan informan tersebut (Nurjanah, 2021: 121). Menurut Sari & Zefri, (2019: 311) bahwa juga mengatakan data primer adalah data informasi yang diperoleh dan dikumpulkan secara langsung dari sumbernya yaitu infoman. Untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkan secara langsung melalui teknik observasi dan wawancara.

Berdasarkan hal di atas, maka data primer yang digunakan dalam penelitian penulis untuk memperoleh data yang berkaitan dengan judul penulis yaitu Penggunaan media pembelajran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA 3 Sungai Penuh data tersebut diperoleh melalui wawancara, observasi, maupun dokumentasi yang diperoleh dari informan.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung dari objeknya, tetapi melalui sumber dari pihak lain baik lisan maupun tulisan. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber seperti file, buku online dan artikel. Menurut Pratiwi, (2017:212) bahwa juga mengatakan data sekunder merupakan data yang bersumber dari dokumen, buku dan artikel online. Berdasarkan hal tersebut, maka data sekunder yang digunakan dalam penelitian penulis yaitu buku dan artikel online yang berkaitan dengan data hasil penelitian yang penulis dapatkan yaitu berkaitan dengan Penggunaan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA3 Sungai Penuh.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian kualitatif. Melalui observasi penelitian dapat mendokumntasikan dan secara sistimatis terhadap kegiatan dan interaktif subjek penelitian. Semua yang dilihat dan didengar dalam observasi dapat dicata dan direkam dengan teliti jika itu sesuai dengan tema dan masalah yang dikaji dalam penelitian (Nugrahani,2014).

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, obektif dan rasional mengenai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (J.Moleong, 2009). Jenis teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi.

Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif diterapkan pada mata pelajaran pendidikan agama islam di kelas X SMA 3 Sungai Penuh. Peneliti mengamati beberapa aspek penting, yaitu cara guru memenfaatkan media interaktif selama proses pembelajaran, respon dan partisipasi siswa terhadap media tersebut, serta perubahan perilaku belajar siswa seperti keaktifan bertanya, perhatian terhadap materi, dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan. Melalui observasi ini, peneliti dapat mengetahui apakah media interaktif benar-benar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, ditandai dengan meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatnya

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

minat, fokus, keterlibatan, dan semangat siswa selama proses pembelajran brlangsung.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara dialog dengan smber data. Wawancara adalah suatu bentuk tanya jawab dengan narasumber dengan tujuan mendapatkan keterangan, penjelasan, pendapat, fakta-fakta, serta bukti tentang satu masalah atau suatu peristiwa (Sugiyono,2020)

Persiapan wawancara dapat diselenggarakan menurut tahap-tahap tertentu. Tahap pertama ialah menemukan siapa yang akan diwawancarai. Kedua ialah mencari tahu bagaimana cara yang sebaiknaya mengadakan kontak dengan responden, karena responden adalah orang-orang pilihan, maka harus peneliti langsung yang melakukannya. Ketiga ialah mengadaka persiapan yang matang untuk melakukan wawancara, seperti mengadakan Latihan mulai dari memperkenalkan diri dan memberikan ikhtisar trkait tujuan penelitian (J.Moleong, 2009).

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepala sekolah, guru pendidikan agama islam, serta beberapa siswa kelas X SMA 3 Sungai penuh untuk memperoleh informasi mendalam mengenai penggunaan media pemeblajaran interaktif. Melalui wawancara dengan guru PAI , peneliti menggali bagaimana perencanaan, pemilihan, dan penerapan media interaktif dilakukan dalam proses pembelajaran, serta bagaimana guru melihat perubahan motivasi belajar siswa setelah media tersebut digunakan. Wawancara dengan siswa dilakukan untuk mengetahui pengalaman langusing mereka ketika belajar menggunakan media interaktif, termasuk apakah media tersebut membuat mereka lebih semangat, lebih aktif, lebih aktif dan lebih mudah memahami materi. Sementara waancara kepala sekolah bertujuan untuk mengetahui dukungan sekolah terhadap penggunaan teknologi pembelajaran dan

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

pandangan beliau mengenai dampaknya terhadap motivasi dan kualitas belajar siswa.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada responden atau tempat, dimana responden melakukan kegiatan sehari-hari. Jadi teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan jalan memanfaatkan dokumen yang ada. Dokumen biasanya berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2020).

Pengkajian isi dokumen merupakan satu Teknik pengumpulan data dengan memanfaatkan catatan, arsip, gambar, film, foto, dan dokumen- dokumen lainnya. Termasuk dalam dokumen itu adalah catatan penting yang berhubungan dengan masalah, yang memungkinkan pemerolehan data secara lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan saja. Dibandingkan dengan Teknik pengumpulan data yang lain, Teknik ini dipandang lebih mudah, sebab peneliti tinggal Menyusun lembar yang sesuai untuk memasukkan atau memindahkan data yang relevan dari satu dokumen ke dalam catatan (Nugrahani, 2014).

Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpukan berbagai data pendukung yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif di SMA 3 Sungai Penuh. Dokumen yang dikaji meliputi foto-foto kegiatan pembelajaran saat guru menggunakan media interaktif pada mata pembelajaran pendidikan agama islam. Melalui dokumentasi ini, peneliti memperoleh bukti fisik yang dapat memperkuat hasil observasi dan wawancara, sehingga memberikan gambaran nyata mengenai bagaimana media pembelajaran interaktif sejauh mana media tersebut berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

F. Instrumen Penelitian

Penelitian kualitati menjadi interaktif yang menjadi instrumen atau alat penelitian itu sendiri. Oleh karna itu peneliti sebagai instrument juga harus "validasi" seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian penelitian yang selanjutnya terjun kelapangan. Yang melakukan validasi adalah penelitian itu sendiri, melalui evaluasi dari seberapa jauh pemahaman terhadap metode kualitatif, penguasaan teori dan wawasan terhadap bidang yang ditelit, serta kesiapan dan bekal Instrumen pengumpulan adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Selanjutnya instrument yang diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, contohnya: Pedoman wawancara, lembar pengamatan atau panduan pengamatan.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berbagai instrumen utama yang bertugas mengumpulkan, memahami, serta menfsirkan data yang diperoleh dari lapangan. Instrumen penelitian juga mencakup alat bantu seperti pedoman wawancara, lebar observasi, dan pandu pengamat untuk menunjang keakuratan data yang dikumpulkan.

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan terdiri dari pedoman wawancara untuk menggali informasi dari guru dan siswa terkait penggunaan media pembelajaran interaktif, lembar observasi untuk mencatat kondisi pembelajaran yang berlangsung dikelas, serta dokumentasi sebagai bukti pendukung. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan alat tulis pulpen dan buku kecil srbagai serana di lapangan .

Adapun alat/instrument yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Alat Perekam

Penelitian menggunakan voice recorder dari handphone untuk merekam saat berlangsungnya wawancara dengan subjek dan menggunakan kamera digital untuk mengambil dokumentasi. Hal ini

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

dilakukan untuk memudahkan peneliti mengulang Kembali hasil wawancara.

Dalam penelitian ini, alat perekam digunakan untuk merekam prosesa wawancara dengan para informasi, oleh karena itu yang direkam adalah:

a. Kepala sekolah SMA 3 Sungai Penuh.

b. Guru pendidikan agama islam SMA 3 Sungai Penuh.

c. Siswa kelas SMA 3 Sungi Penuh.

2. Alat Tulis

Alat tulis yang digunakan seperti pulpen dan buku kecil untuk mencatat sesuatu yang berkaitan dengan jalannya penelitian. memasuki lapangan.

Penelitian dalam kualitatif tidak hanya mencakup penelitian sebagai instrumen utama, tetapi juga alat bantu seperti pedoman wawancara, lembar observasi, dan alat tulis. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua alat tulis berupa pulpen dan buku kecil sebagai serana pencatatan langsung di lapangan.

G. Teknik Analisis Data

Adapun langkah-langkah analisis data:

1. Redukasi Data

Mereduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang penting dari sebuah keadaan atau peristiwa yang lebih pokok, memfokuskan padayang penting, mencari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi memberikan gambaran jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data sebelumnya (Sugiyono, 2020).

Pada tahap redukasi data, peneliti menyeleksi dan merangkum berbagai data yang diperoleh selama proses wawancara, observasi, dan dokumentasi terkait penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA 3 Sungai Penuh. Dalam penelitian ini, proses redukasi dilakukan dengan memilah informasi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

yang relevan dengan fokus penelitian, seperti tanggapan siswa selama pembelajaran, serta faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar.

2. Penyajian Data

Penyajian data adalah penyajian data ke dalam pola yang dilakukan dalam bentuk uraian singkat, grafik, network dan chart menggunakan teks bersifat naratif. Dengan menjelaskan display data peneliti akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan yang telah dipahami (Sugiyono, 2020).

Dalam penelitian ini, penyajian data membuat deskripsi tentang bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berlangsung di kelas, bagaimana respon siswa selama proses pembelajaran, serta perubahan motiasi belajar yang muncul berdasarkan hasi wawancara dan observasi. Catatan yang penelitian buat selama dilapangan menggunakan alat tulis menjadi acuan utama dalam menyusun narasi yang sistematis, sehingga penyajian data menggambarkan kondisi yang nyata terjadi selama penelitian berlangsung.

3. Verifikasi Data

Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah penarikan kesimpulan atau verifikasi data, yaitu temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa diskripsi atau gambaran mengenai suatu objek yang sebelumnya remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas dan dapat berhubungan kausal atau interaktif hipotensis atau teori (Sugiyono,2020)

Dalam penelitianmengenai media pembelajaran interaktif ini, varifikasi dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi yang diperoleh selama proses pengumpulan data. Catatan penting yang dibuat dengan alat tulis berperan dalam memudahkan peneliti menelusuri kembali detail-detail kecil yang memungkin tidak terekam pleh alat perekam suara.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

H. Keabsahan Data

Uji keabsahan data merupakan suatu proses yang menentukan dan menguji validitas dan reliabilitas hasil suatu penelitian. Dalam sebuah penelitian, setiap hasil temuan diuji dan diperiksa keabsahannya karena kebenarannya harus dipertanggung jawabkan dan dapat dibuktikan keabsahannya. Triangulasi dalam menguji dari berbagai sumber dapat dilakukan dengan cara atau metode yang beragam dan waktu yang bermacam. Dengan teknik triangulasi data yang diperoleh akan lebih terpercaya keakuratannya. Dari berbagai macam triangulasi data yang ada, dalam penelitian ini peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik (J.Moleong, 2009).

Triangulasi sumber digunakan oleh peneliti untuk memeriksa kredibilitas data yang diperoleh dari berbagai sumber data yang peneliti tentukan. Triangulasi teknik dalam penelitian ini, digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dari satu sumber yang sama namun menggunakan teknik yang berbeda. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik wawancara dan teknik observasi dalam pengimplementasian triangulasi teknik.

Dalam penelitian ini, uji kebasahan data dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian benar-benar akurat, dapat dipercaya, dan sesuai dengan kondisi lapangan. Tekni yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik, di mana penelitti membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informasi serta melalui beberapa metode pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Pada penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA 3 Sungai Penuh, peneliti memeriksa kembali kesesuaian jaaban antara guru dan siswa, serta mencocokannya dengan hasil pengamatan langsung di kelas. Catatan lapangan yang ditulis menggunakan alat tulis seperti pulpen dan buku kecil juga menjadi acuan penting dalam proses triangulasi, karena

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

membantu peneliti memastikan bawah data yang dicatat sesuai dengan keadaan sebenarnya dilapangan.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB IV

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

A. TEMUAN PENELITIAN

1. Temuan Umum

a. Sejarah Singkat SMA 3 Sungai Penuh

Sekolah Menengah Pertama (SMA) Negeri 3 sungai penuh merupakan salah satu SMA yang ada di Kecamatan Koto Baru kota Sungai Penuh yang berstatus Negeri. Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah menengah atas SMA 3 Sungai Penuh yaitu bapak Dr. Suhatman Jaya, S,Pd., M.Pd. Mengatakan bahwa:"sekolah menengah atas Negeri 3 Sungai Penuh didirikan kira-kira pada tahun 1 juli 1984.

SMA 3 Sungai Penuh sungai yang sudah didirikan pada tahun 1984 menurut keterangan yang penulis peroleh dari bapak kepala sekolah menjelaskan bahwa sekolah ini mempunyai sarana dan prasarana dengan Area yang luas sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 4.1. Keadaan Gedung SMA 3 Sungai Penuh

No	Nama Ruangan	Jumlah	Keteranan
1.	Ruangan Kelas	30 Ruangan	Permanen
2.	Kantor KepalaSekolah	1 Ruangan	Permanen
3.	Kantor Guru	1 Ruangan	Permanen
4.	Kantor Tata Usaha	1 Ruangan	Permanen
5.	Laboratorium Biologi	1 Ruangan	Permanen
6.	Laboratorium Kimia	1 Ruangan	Permanen
7.	Laboratorium Fisika	1 Ruangan	Permanen
8.	Laboratorium Bahasa	1 Ruangan	Permanen
9.	Laboratorium Komputer	1 Ruangan	Permanen
10.	Perpustakaan	1 Ruangan	Permanen
11.	Ruangan UKS	1 Ruangan	Permanen
12.	Ruangan OSIS	1 Ruangan	Permanen

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

13.	Ruangan Pramuka	1 Ruangan	Permanen
14.	RuanganBimbingan Konseling	1 Ruangan	Permanen
15.	Lapangan Olahraga	1 Unit	Permanen
16.	Sanitasi Guru	2 Ruangan	Permanen
17.	Senitasi Siswa	2 Ruangan	Permanen
18.	Kantin	3 Ruangan	Permanen
19.	WC	1 Ruangan	Permanen

Sumber : Dokumentasi SMA 3 Sungai Penuh, 2025/2026

b. Letak Geografis SMA 3 Sungai Penuh

Berdasarkan data secara gegrafis sekolah menengah atas Negeri 3 Sungai Penuh terletak di sebuah desa yag bernama Baru Srimenanti, Kecamatan Koto Baru, Provinsi Jambi, sekolah ini berada posisi sdengan batas-batasan wilayahnya sebagai berikut:

1) Sebelah timur berbatasan dengan rumah penduduk desa Rawang
2) Sebelah barat berbatasn dengan rumah pendidikan desa Baru Srimenanti
3) Sebelah utara berbatasan dengan jalan raya
4) Sebelah selatan berbatasan dengan koto Bento

Adapun jarak ibu kota kabupaten dengan SMA 3 Sungai Penuh berjarak lebih kurang 3,5 km memiliki luas jarak seluruhnya 7.872 m^2 dan luas seluruh bangunan 1.626 m^2.

c. Visi Misi SMA 3 Sungai Penuh

Visi SMA 3 Sungai Penuh

"Mewujudkan insan berkualitas, berakhlak mulia dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang berbudaya lingkungan dan mampu bersaing di era global".

1) Insan Berkualitas

Insan Cerdas, Cakep, Pandai, Kreatif, Inovatif dan memiliki pribadi yang baik di dalamnya tingkah lakunya dapat dijadikan teladan sertamemiliki kemampuan untuk menggali sesuatu yang baru.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

2) Insan Berakhlak Mulia

Religius, Amanah, berbudi pekerti, memiliki rasa tanggung jawab terhadap hak dan kewajiban.

3) Penguasaan IPTEK

Memiliki kepercayaan diri, menyadari diri sendiri, kemandirian, ekonomi, kreatif, prestige yang berlandasan ilmu pengetahuan.

4) Berbudaya Lingkungan

Memiliki kesadaran, kepedulian, berpikir dan bersikap Kritis, serta menjadi di solusi.

5) Bersaing Secara Global

Mampu bersain dan menampilkan keungulan dalam menghadapi tantangan global serta mampun mengembangkan potensi diri untuk menjawab tantangan masa depan dan mampu mengharumkan bangsa.

Misi SMA 3 Sungai Penuh.

1) Membina akhlak mulia pada seluruh warga sekolah
2) Mengembangkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi
3) Membangun budaya lingkungan yang peduli dan lestari
4) Meningkatkan daya saing peserta didik agar mampu bersaing di tingkat global.

d. Keadaan guru dan siswa

1) Keadaan guru

Guru merupakan faktor utama dalam Pendidikan. Guru yang berkualitas dan profesional serta memiliki mayoritas dan dedikasi yang tinggi terhadap tugasnya akan membuat Pendidikan menjadi maju dan berhasil. Dengan profesionalisme yang tinggi guru akan dapat melaksanakan pekerjaan yang sangat mulia, yaitu mencurahkan ilmu yang bermanfaat kepada peserta didiknya. Selanjutnya, disamping ini merupakan tugas, juga merupakan amal ibadah yang pahalanya tetap mengalir dari sisi allah SWT.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Guru sebagai pendidik dan pengajar merupakan komponen utama dalam melaksanakan proses belajar mengajar disekolah. Oleh karena itu pengadaan guru adalah mutlak. Adapun tenaga guru yang tersedia di SMA 3 Sungai Penuh adalah Sebagai Berikut:

Tabel 4.2.tenaga guru yang ada di SMA 3 Sungai Penuh

NO	Nama	Jabatan
1.	Dr. Suhatman Jaya, S.pd., M.Pd	Ka. Sekolah
2.	Fithri Yenti, M.Pd	Wa. Sekolah
3.	M alfianto Edrizal, S.Pd	Wa. Kurikulum
4.	Edi Nofrizal, S.Pd	Guru Mapel
5.	Mifya Erliza,S.Pd	Guru Mapel
6.	Gafur Trisna, S.Pd	Guru Mapel
7.	Ahmadi, S.pd	Guru Mapel
8.	Eni Sosilaati S.Pd	Guru Mapel
9.	Yusna Fitriwati s.Pd	Guru Mapel
10.	Kannase Nababan, S.Pd	Guru Mapel
12.	Akhrianto, S.Pd	Guru Mapel
13.	Dra. Yuliarti	Guru Mapel
14.	Eldiani, S.Pd	Guru Mapel
15.	Harpentini, S.Pd	Guru Mapel
16.	Misrawati, S.Pd	Guru Mapel
17.	Hayati, S.Pd	Guru Mapel
18.	Erni Elita S.Pd	Guru Mapel
19.	Nurmaini, S.Pd	Guru Mapel
20.	Siska Eliza, S.Pd	Guru Mapel
21.	Jeany Febri Annisa, S.Pd	Guru Mapel
22.	Mimi Mariani, S.Pd	Guru Mapel
23.	Oktafia Aria Zefa, M.Pd	Guru Mapel

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

24.	Devi Hadiyati, S.Pd	Guru Mapel
25.	Utami Ningsih, M.Pd	Guru Mapel
26.	Novi Linda, M.Sn	Guru Mapel
27.	Nely Sofyani, S.Pd	Guru Mapel
28.	Meni Astia, S.Pd	Guru Mapel
29.	Pitria Erdanola, S,Pd	Guru Mapel
30.	Fitriya, S.Pd	Guru Mapel
31.	Nani Novia, S.Pd	Guru Mapel
32.	Dewi Puspita, S.Pd	Guru Mapel
33.	Drs.Atrisman	Guru Mapel
34.	Detty Vianty,S.Ag	Guru Mapel
35.	Elvian Martius, M.Pd	Guru Mapel
36.	Robi Hendrizal, S.Pd	Guru Mapel
37.	Desi Resmita, S.Pd	Guru Mapel
38.	Minarahati, S.Pd	Guru Mapel
39.	Nike Livia, S.Pd	Guru Mapel
40.	Meri Aprida, SH	Guru Mapel
41.	Heni Salvia, S.Pd	Guru Mapel
42.	Neli Sofyani, S.Pd	Guru Mapel
43.	Vioni Karina, S.Pdi	Guru Mapel
44.	Anggia Wahyu Agustian, M.Pd	Guru Mapel
45.	M alfianto Edrizal, S.Pd	Guru Mapel

Sumber : Dokumentasi SMA 3 Sungai Penuh, 2025/2026

2) Keadaan Siswa

Siswa merupakan salah satu dari faktor Pendidikan, mereka tidak dapat diabaikan,tanpa siswa mustahil proses pembelajaran akan terlaksanakan. Berikut akan dipaparkan keadaan siswa diSMA 3 Sungai Penuh: Siswa yang terdapat di SMA 3 Sungai Penuh tahun ajaran 2025/2026 sebanyak 554 orang siswa. Untuk lebih jelas dapat dilihat dalam table berikut ini.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Tabel 4.3. Daftar Jumlah Siswa di SMA 3 Sungai Penuh

No	Kelas	L	P	Jumlah
1.	**X**	**80**	**120**	**200**
2.	XI	86	116	202
3.	XII	83	114	197
Jumlah		249	305	554

Sumber Dokumentaso SMA 3 Sungai Penuh

3) Struktur organisasi SMP Negeri 24 Kerinci

Struktur pengurusan (organisasi) pada suatu Lembaga Pendidikan menempati posisi sentral dan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Yang mana organisasi tersebut didalamnya pemberian tugas secara merata antara semua personil sekolah dengan menyesuaikan jabatan dan kemampuan personil guna memperlancar aktifitas pembelajaran. Adapun tugas dan fungsi badan tersebut adalah:

a) Kepala Sekolah
   1) Memberikan program yang dilaksanakan
   2) Mengorganisasikan
   3) Menggerakkan program
   4) Memberikan teguran dan mengambil tindakan terhadap yang melanggar aturan

b) Bagian Administrasi (Tata Usaha)
   1) Menyusun semua surat menyurat, baik surat yang masuk maupun yang keluar.
   2) Mengidentifikasi barang-barang milik sekolah
   3) Memberikan teguran dan mengambil tindakan terhadap yang melanggar aturan.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

c) Bagian Tenaga Pengajar

1) Menyusun satuan pembelajaran sebelum proses belajar mengajar dilakukan
2) Memberikan materi dalam pembelajaran sesuai dengan petunjuk kurikulum
3) Memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan tulus dan ikhlas.
4) Bertanggung jawab dengan penuh dedikasi dalam menjalankan tugas.
5) Guru harus bersikap adil terhadap semua peserta didik dalam semua hal.
6) Guru harus mencintai jabatannya.

2. Temuan Khusus

a. Penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA 3 Sungai Penuh.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA 3 Sungai Penuh bahwa dalam kegiatan pembelajaran banyak menggunakan berbagai variasi pada masing-masing mata pelajaran. Namun untuk mata pelajaran pendidikan agama islam baik dari pihak sekolah maupun guru yang mengampu mata pelajaran tersebut lebih memilih untuk menggunakan media interaktif, dengan alasan bawha mata pelajaran pendidikan agama islam lebih membutuhkan, mengutamakan pembelajaran media interaktif sebagai titik fokus yang paling efekti dan mampu mencairkan susana dalam mengajar tujuanya yaitu untuk melihat apakah siswa termotivasi dalam belajar menggunakan media tersebut atau sebaliknya lebih termotivasi dalam belajar menggunakan metode pada umumnya.

Sebagaimana peneliti mewawancarai kepala sekolah SMA 3 Sungai Penuh yaitu bapak Suhatman :

> *"Saya sangat mendukung penggunaan media pembelajaran, terutama yang bersifat interaktif. Di era digital seperti sekarang, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

> *melibatkan teknologi. Media pembelajaran interaktif dapat membuat siswa lebih aktif, tidak mudah bosan , dan mampu memahami secara lebih mendalam. Saya melihat motivasi belajar mereka meningkat karena proses belajar menjadi menyenangkan dan bermakna".(*Suhatman,2025)

Hasil Wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA 3 Sungai Penuh sudah diterapkan, karena dengan adanya media pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, media ini berfokus pada guru sebagar sumber utama informasi, yang diimbangi dengan penggunaan media pembelajaaran yang relevan. Dengan media interaktif ini, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Hasil wawancara yang dikemukakan oleh Kepala Sekolah tentang Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA 3 Sungai Penuh diperkuat dengan pemaparan guru PAI ibu Dwi Puspita beliau menjelaskan:

> "*Menurut saya, Penggunaan Media Pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan membuat suasana belajar menjadi lebih tertarik pada hal-hal visual dan interaktif. Jadi, penggunaan media pembelajaran"* interaktif bisa menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. (Dwi,2025)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Hasil Wawancara diatas dapat peneliti simplkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Guru menyampaikan bahwa media yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru juga menambahkan baha era saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa tidak hanya menjadi pedengar pasif, tertapi juga dapat

terlibat seara langsung dalam proses pembelajaran. guru memiliki pandangan positif terhadap penerapan media pembelajaran internal. Guru menilai baha media tersebut mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan semangat siswa dalam meningkatkan pelajaran.

Bapak. Suhatman, selaku kepala sekolah menjelaskan terkait pembelajaran pada kurikulum merdeka di SMA 3 Sungai Penuh sebagai berikut:

> "*Pada pembelajaran kurikulum merdeka tentunya pada pembelajaran menekankan bahwa pendidikan didasarkan pada keterlibatan dan keaktifan siswa. Disini guru diberikan kebebasan untuk memilih berbagai alat atau media untuk menyesuaikan pembelajaran yang digunakan dan dalam menyesuaikan dengan karakter siswa itu sendiri. Tidak hanya itu, guru juga dituntut untuk membuat siswa menjadi aktif di kelas karena pada kurikulum merdeka ini pembelajaran berpusat kepada siswa.*"

Pembelajaran kurikulum merdeka menekankan bahwa pendidikan didasarkan pada keterlibatan dan keaktifan siswa. Kurikulum merdeka juga memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih berbagai alat atau media untuk menyesuaikan pendekatan mereka dengan kebutuhan dan karakter siswa dan juga untuk mendorong penyampaian materi yang efektif. Maka dari itu guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang baik dan menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memang sering terasa membosankan dan perlu adanya inovasi baru untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kondisi siswa yang saat ini sudah sangat berbeda dengan zaman dahulu dan juga karakteristik siswa yang berbeda-beda, tentu alat atau media yang digunakan juga harus berkembang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi lebih maksimal. Hal tersebut diungkapkan oleh Ibu Dwi Puspita, S.Pdi sebagai berikut:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

> *"Terkadang anak-anak merasa bosan dengan pelajaran PAI, jadi perlu adanya inovasi agar pembelajaran dapat menarik mereka. Apalagi dengan karakteristik siswa yang bermacam-macam, apalagi pada zaman sekarang ini maka di perlukan pembelajaran menjadi lebih maksimal."*

Pada awalnya kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam hanya menggunakan alat peraga dan buku teks dan materi cetak, seperti media cetak tanpa variasi. Namun lambat laun siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan cepat merasa bosan dengan suasana pembelajaran. Maka dari itu guru mengatasi hal tersebut dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. powerpoint interaktif, media pembelajaran dan quizz. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran interaktif itu sendiri adalah untuk menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Agar siswa tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga ikut aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui interaksi dengan aktivitas-aktivitas menggunakan media tersebut.

Hal ini Juga di perkuat oleh guru yaitu ibu Dwi selaku guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan agama beliau menjelaskan:

> *" Sebelum saya menggunakan media interaktif, saya biasanya mempersiapkan materi dan perangkat yang dibutuhkan terlebihdahulu. Saya menggunakan video tersebut terlebih dahulu agar tidak terjadi kendala saat pembelajaran berlangsung. Selain itu,saya menyesuaikan waktu penggunaan media agar tidak mnggangu alur pembelajarn."(Dwi ,2025)*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Berdasarkan hasil wawancara diatas peneliti simpulkan bahwa dalam menerapkan media pembelajaran interaktif, guru selalu melakukan peran dan persiapan yang matang sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai. Guru lebih dulu menyiapkan materi pembelajarn yang relevan dengan media yang akan digunakan serta memastikan seluruh perangkat mendukung. guru menyesuaikan waktu penggunaan media interaktif agar tidak menggangu alur menyampaikan materi dan tetap menjaga fokus siswa selama proses pembelajraan. Dapat

dikatakan guru menyiapkan langkah-langkah persiapan yang terencana. hal ini juga yang diungkap oleh ibu Dwi media pembelajaran yang biasa beliau ajar yaitu:

> *“ Saya biasanya menggunakan beberapa media,seperti video pembelajaran, powerpoint, serta aplikasi berbasisi pembelajaran berbasis digital Quizizz dan kahoot. Kadang saya juga menggunakan gambar atau alat peraga membuat sekriatif mungkin.media tersebut membantu siswa agar tidak mudah bosan dan tetap fokus selama pelajaran belangsung”*

Hasil wawancara diatas penliti simpulkan bahwa dalam proses mengajar, guru menggunakan berbagai jenis media pembelajaran interaktif untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Media yang digunakan meliputi video pembelajaran, powepoint, serta aplikasi berbasisi digital seperti quizizz dan kahoot dan juga alat peraga yang di buat. Pemilihan berbagai media tersebut dilakukan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Dengan menggunakan media yang bervariasi, siswa menjadi lebih fokus, tidak mudah bosan, dan lebih termotivasi untuk mengikut pembelajaran.

b. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa pada media interaktif di SMA 3 Sungai Penuh.

Berdasarkan pengamatan pada saat observasi yang peneliti tlaksanakan terkait media interaktif Motivasi merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan motivasi dapat memberikan pengaruh positif pada siswa selama proses pembelajaran, yaitu dengan menimbulkan rasa semangat. Agar tujuan pembelajaran tercapai sesuai yang diinginkan, memberikan motivasi yang maksimal atau menggunakan berbagai cara adalah salah satu solusinya. Sebab ketika motivasi belajar siswa kuat maka semangat dan tenaga siswa akan meluap atau meningkat, hal ini akan mempengaruhi keberlangsungan kegiatan belajar siswa

Hal ini sesuai dengan yang diungkap oleh ibuk Dwi Puspita selaku guru pai kelas X:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

> *Menurut pengamatan saya, tingkat motivasi belajar siswa meningkatkan cukup signifikan sejak saya menggunakan media pembelajaran interaktif sejak saya menggunakan media pmbelajaran interaktif dikelas. Siswa terlihat lebih antusias, aktif bertanya, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar.ketika saya menggunakan media seperti Quizizz atau Kahoot, suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa merasa tertantang untuk mendapatkan nilai terbaik dalam permainan tersebut.namun ada juga siswa yang kurang aktif terutama yang krang terbiasa belajar menggunakan teknologi* (Dwi, 2025)

Hal ini juga diperkuat oleh pendapat arini putri ayu siswa kelas X yang belajar menggunakan media interaktif seperi yang diakuinya:

> *" Belajar Menggunakan media pemebalajaran interaktif seperti video,kusi online, aplikasi wordwall dan kahoot membuat pelajaran lebih seru dan tidak membosankan. Kalu belajar hanya dengan ceramah saja,saya sering merasa cepat bosan dan sulit fokus.tapi kalau guru menggunakan media interaktif , saya jadi lebih semangat ikut berpartisipasi karena ada tantangan dan visual yang menarik".*(arini,2025)

Temuan Dari hasil wawancara diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa penggunaan media pebelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa merasa lebih tertarik, aktif, dan bersemangat ketika proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media yang variatif dan menarik.media interaktif tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan mudah tetapi juga menciptakan suasana belajar yag menyenangkan sehingga mendorong mereka untuk lebih fokus dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran berpengaru positif terhadap tingkat motivasi belajar siswa. Alaupun ada sebagian kecil siswa yang masih perlu beradaptasi dengan teknologi, secara keseluruhan tingkat motivasi belajar cukup baik.

Ibu Dwi Puspita selaku guru yang mengajar pelajaran pendidikan agama islam juga mengakui hal tersebut:

> *Perbedaannya cukup jelas. Saat belajar dengan dengan metode konvensional, siswa cenderung cepat bosan dan fasif. Namun, ketika menggunakan media interaktif, mereka lebih*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

> *bersemangat,fokus,termotivasi.mereka juga lebih mud memahami materi karena pemeblajaran dilakukan scara visula dan menarik.*(Dwi,2025)

Hasil wawancara di atas dapat peneliti simpulkan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran konvensional siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan fokus dalam mengikuti kegiatan belajar. selain itu media interaktif juga membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah karena penajian yang menarik secara visual. dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar.

Sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif proses belajar mengajar masih dilakukan dengan metode konvensional, yaitu guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan media seperti papan tulis atau buku teks. Dalam kondisi tersebut, siswa cenderung pasif, kurang atusias, dan mudah merasa bosan selama pembelajaran berlangsung.

Salah satu siswa Kelas X arini putri ayu juga mengakui hal tersebut, seperti yang dikatakannya:

> *Pada saat ibuk Dwi mengajar menggunakan media interaktif saya lebih mudah materi yang ditampilkan biasanya ibuk dwi mnampilkan powerpoin yang menarik apa lagi menggunakan video. Saya sangat bersemangat, yang mana sekarang sekolah full skul jadi tidak mudah ngantuk atau malas. (*arini,2025*)*

Dari Wawancara di atas dapat peneliti simpulkan bahwa media interaktif membuat dirinya proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. media-media yang di terapkan guru nmembuat mereka tidak merasa membosankan seperti video pembelajaran, kuis online dan permainan edukatif membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat dan mudah.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

c. Bagaimana upaya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar di SMA 3 Sungai Penuh

Penggunaan media pembelajaran interaktif di SMA 3 sungai penuh merupakan salah satu upaya guru untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Guru tidak meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Guru tidak lagi hanya menggunakan metode ceramah atau buku teks, tetapi mulai memanfaatkan berbagai media digital seperti kahoot, quizizz, dan video pembelajaran . media tersebut mampu menarik perhatian siswa karena bersifat visual, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar. dengan tampilan menarik dan mudah belajar yang bervariasi, siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah bosan selama mengikuti pelajaran.

Dari penjelasan di atas bapak Kepala Sekolah SMA 3 Sungai Penuh yaitu bapak suhatman menjelaskan:

> *"Pada saat guru dalam proses mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif kesediaan yang kami sediakan laboratorium komputer yang dapat dimanfaatkan, juga kesediaan WI-FI yang dapat guru mengakseskan berbagai media."(suhatman,2025)*

Setelah melihat penjelasan di atas dari hasil wawancara dengan ibuk Dwi Puspita mengatakan:

> *"Pasti ada tantangannya, yang pertama adalah mengenai koneksi internet. Kita kan menggunakan wifi sekolah, yang terkadang mengalami gangguan, atau lemot karena banyak yang memakai. Dan aplikasi yang hanya bisa diakses ketika ada koneksi internet. Tetapi hal ini jarang terjadi karena saya juga berjaga-jaga ketika wifi tidak bisa digunakan, saya menggunakan data."*

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti mengamati bahwa terdapat beberapa kendala teknis yang cukup memengaruhi kelancara kegiatan belajar, yaitu terkait dengan koneksi internet. Dalam beberapa sesi, terjadi gangguan saat aplikasi diakses, seperti saat soal yang tidak muncul secara tepat waktu.

> *Saya juga berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan meneyenangkan hingga siswa merasa nyaman bersepsifasi dalam kegiatan belajar saya secara langsung,misalnya melalui kuis interaktif, diskusi kelompok, atau permainan hal ini tidak hanya membuat mereka belajar,tetapi juga berinteraksi dan berkompetisi secara sehat*. (Dwi, 2025)

Selain itu, media interaktif juga menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak mononton. Siswa merasa lebih tertantang untuk bersaing secara sehat dan termotivasi untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwapenggunaan media pembelajaran interaktif memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi, dan keaktifan siswa dalam proses belajar di sma 3 sungai penuh. Sma 3 sungai penuh telah berupaya menyediakan fasilitas yang cukup memadai untuk mendukung proses belajar bejalan dengan lancar.

B. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di sma 3 sungai penuh, dari data yang didapatkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Maka hasil data yang didapatkan dilapangan memerlukan pembahasan terhadap hasil temuan mengenai keterkaitan data dengan teori yang relevan. Pembahsan yang dirinci berdasarkan faktor penelitian ini terdapat beberapa hasil temuan yang telah dirangkum yaitu sebagai berikut:

1. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar siswa SMA 3 Sungai Penuh

Media interaktif sebagai sarana peningkatan ketertarikan dan fokus siswa hasil wawancara dengan guru PAI menunjukkan bahwa siswa cenderung mudah bosan apabila pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks. Media pembelajaran interaktif seperti video pembelajaran, selide powerpoint interaktif, Quizizz dan kahoot terbukti mampu meningkatkan perhatian siswa

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

karena penyajiannya yang lebih menarik, visual, dan variatif. hal ini sejalan dengan teori (Manurung, 2021) yang menyatakan bahwa media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar karena menyajikan materi melalui tampilan visual dan audio yang lebih hidup sehingga membuat siswa merasa lebih tertarik dan terlibat aktif.

Media interaktif membantu pemahaman materi lebih mendalam guru juga mengungkapkan bahwa melalui media interaktif, siswa mampu memahami materi dengan lebih cepat dan mendalam. Visualisasi berapa gambar atau video mempermudah siswa mempresepsi materi abstrak yang biasanya sulit dijelaskan melalui verbal saja.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan sehingga siswa lebih memahami informasi. Kombinasi gambar, teks, dan suara dalam media interaktif mendukung pembelajaran multimodal yang sangat efektif dari siswa SMA.

SMA 3 Sungai Penuh telah merupakan kurikulum mardeka yang menekunkan pembelajaran berpusat pada siswa penggunaan media interaktif menjadi salah satu bentuk implementasi kurikulum ini karena guru diberi kebebasan memilih media yang sesuai dengan karakteristik kelas.

2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa pada media interaktif di SMA 3 Sungai Penuh

Motivasi belajar siswa juga tampak meningkat melalui perubahan perilaku siswa selama proses pembelajaran. berdasarkan observasi, siswa terlihat lebih aktif menjawab pernyataan, mengemukakan pendapat, serta mengikuti aktivitaskuis dan diskusi kelompok. Siswa yeng sebelumya cejerung pasif menjadi lebih percaya diri ketika media interaktif digunakan, karena media ini memungkinkan mereka belajar dalam suasana yang menyenangkan dan tidak menegangkan.

Salah satu siswa yang termotivasi adalah keberanian dalam menunjukan minat serta keinginan untuk berpertisipasi. Media

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

interaktif ternyata memberikan ruang bagi siswa untuk lebih aktif menunjukan kemampuan mereka.

a. Siswa lebih antusia dan tidak bosan, karena media interaktif menyajikan materi visual dan menarik.
b. Partisipasi siswa meningkat, terlihat dari keberanian mereka dalam bertanya, menjawab, dan mengikuti diskusi
c. Kompetensi sehat melalui aplikais kuis seperti Quizizz dan Khoot membat siswa lebih bersemangat untuk meraih hasil terbaik.
d. kemandirian belajar siswa bertambah karena media interaktif membuat mereka memahami materi tanpa bergantung sepenuhnya pada penjelasan guru.

3. Bagaimana upaya media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar di SMA 3 Sungai Penuh

Menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan tidak menonton salah satu upaya utama dari penggunaan media pembelajaran interaktif adalah membantu pembelajaran lebih menarik dan tidak menonton. Guru PAI menjelaskan bahwa sebelumnya banyak siswa terlihat bosan dan kurang fokus ketika pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Dengan adanya media interatif seperti media pembelajaran dan slide poerpoint visual, materi menjadi lebih mudah dipahami dan lebih menyenangkan.

Media interaktif membantu guru memvisualisasikan materi abstrak sehingga siswa dapat melihat contoh konkret dari apa yang di pelajari. Hal ini secara langsung meningkatkan ketertarikan sisaw, sehingga motivasi intrinsik mereka untuk belajar meningkat.

Upayah lain yang dilakukan melalui media interaktif adalah mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. media seperti Quizizz, kahoot, lainya membantu siswa terlibat secara langsung. Mereka harus menjawab pertanyaan, memilih pilihan jawaban, atau bekerja sama dalam kelompok.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Pembelajaran yang aktif seperti ini membantu siswa tidak hanya menjadi pendengar, tetapi juga peserta yang ikut berperan dalam pelajaran. Kondisi ini sesuai dengan kurikulum mardeka yang menekankan peran aktif siswa dalam belajar. dengan lebih aktif, siswa menunjukan tingginya motivasi dan minat terhadap mata pelajaran.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti dan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif di SMA 3 Sungai Penuh berjalan dengan baik dan efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Guru-guru disekolah ini telah memanfaatkan berbagai bentuk media interaktif seperti PowerPoint interaktif, Kahoot atau quizz. untuk membantu siswa memahami materi. Media-media tersebut digunakan dalam berbagai mata pelajaran, terutama pada pelajaran pendidikan agama islam, dengan tujuan agar proses belajar menjadi lebih menarik, tidak monoton, dan menumbuhkan partisipasi aktif dari siswa. Dengan adanya penggunaan media interaktif, pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah, tetapi menjadi dua arah, dimana siswa berperan sebagai subjek aktif yang dapat berinteraksi langsung dengan guru maupun dengan media pembelajaran yang digunakan.
2. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaraan interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, siswa menunjukan antusiame yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Mereka lebih bersemangat, berani bertanya, aktif menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan seperti kuis, diskusi, dan permainan edukatif.
3. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui media interaktif dilakukan dengan berbagi strategi kreatif dan inovatif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitas dan motivator. Mereka berusaha menciptkan suasana belajar yang kondisif dan komunikatif agar siswa tidak marasa tertekan. Guru

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

juga melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang kurang aktif agar tetapi juga sebagai fasilitator dan motivasi. Mereka berusaha menciptakan susana belajar yang kondisif dan komunikatif agar siswaa tidak merasa tertekan. Guru juga melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang kurang aktif agar tetap termotivasi, serta memberikan apresiasi berupa pujian,nilai tambahan, atau hadiah simbolis untuk menumbahkanrasa percaya diri siswa. selain itu guru berupaya menyesuaikan media interaktif dengan karakteristik dan tingkat kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan merata.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA 3 Sungai Penuh mengenai Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA 3 Sungai Penuh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah Pihak sekolah diharapkan terus memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan dan pemeliharaan sarana prasarana yang memadai, seperi laboratorium komputer, jaringan internet yang stabil, serta pelatihan menggunakan teknologi bagi guru dan siswa. Sekolah juga perlu menciptakan lingkungan belajar yang indovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan, agar seluruh warga sekolah dapat berkolaborasi dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan berorientasi pada kebutuhan zaman digital
2. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaraan interaktif. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, siswa menunjukan antusiame yang tinggi

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

dalam mengikutipelajaran. Mereka lebih bersemangat, berani bertany, aktif menjawab pertanyaan, serta berpartisipasi dalam kegiatan seperti kuis,diskusi, dan permainan edukatif.

3. Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar melalui media interaktif dilakukan dengan berbagi strategi kreatif dan inovatif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitas dan motivator. Mereka berusaha menciptkan suasana belajar yang kondisif dan komunikatif agar siswa tidak marasa tertekan. Guru juga melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang kurang aktif agar tetapi juga sebagai fasilitator dan motivasi. Mereka berusaha menciptakan susana belajar yang kondisif dan komunikatif agar siswaa tidak merasa tertekan. Guru juga melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang kurang aktif agar tetap termotivasi, serta memberikan apresiasi berupa pujian, nilai tambahan, atau hadiah simbolis untuk menumbahkan rasa percaya diri siswa. selain itu guru berupaya menyesuaikan media interaktif dengan karakteristik dan tingkat kemampuan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan merata.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BIBLIOGRAFI

Arfani. 2017. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif*. Indonesian Journal Of Disability

Arief S Sadiman, 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PTs. Raja Grafindo Persada.

Arief S. Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arikunto, Suharsimi. (2012) *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharimi. 1998 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta:PT. Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo persada.

Azhra, Arsyad 2015. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo persada.

Aziz ,Shaleh Abdul dan Abdul Aziz Abdul Majid.T. TH. *at-Tarbiyah wa Thuruqut Tadris juz 1*. Mesir: Darul Ma'Arif.

Bahri, Arsad. Hidayat,Wahyu dan Muntaha, Abdul Qalam. 2018. *"Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran"*. Jurnal *Proceeding Biology Education Conference.* Vol 15 No. 1.

Baharuddin. 2010.*Pendidikan & Psikologi Perkembangan.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Gava Media.

Dimyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Rineka Cipta. Djabidi,

Djamarah, Syaiful Bahri. (2017). *Psikologi belajar.* Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Dokumen milik MAN 2 Tuban, th. 2019

Echols, John M. dan Shadily, Hasan. 2000. *Kamus Inggris Indonesia.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Fadlullah, Achmad Kholid.2017.*"Pengembangan Media Evaluasi Wondershare Quiz Creator Berbasis Android Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas XIIPS 2 MAN 1 Malang"*.Skripsi. UIN Maliki Malang. Malang.

Faizal. 2017. *Manajemen Pengelolaan Kelas*. Malang: Madani.

Hamalik, Oemar, 1990 *Media belajar dan kesulitan-kesulitan belajar*. Bandung: Tarsito

Handoko, Martin 1992. *Motivasi daya penggerak tingkah laku.* Yogyakarta: Kanisius.

Hy, Henderson, 2016. Indigo rose softare, Canada. http://www.indigorose.com. Diakses Sabtu, 30 November 2019.

Hamzah, Nasution Syaiful.T. TH. *Mengembangkan Media Pembelajaran* Kholis, Nur dan Nu'aimah, Sulasun. 2016. *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Autoplay Pada Mata Pelajaran Sensor dan Akuantor di SMK Negeri 2 Bojonegoro".Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.*Vol. 05 No. 02.

John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia,* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 20000, cet XXIV, h. 386.

Kementrian Agama RI, *Al-quran dan Terjemahnya*, (Surabaya: CV Penerbit Fajar Mulya).

Margono. 1997. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: PT. Rineka Cipta. Muhid, Abdul. 2012. *Analisis Statistik 5 Langkah Praktis Analisis Statistik dengan SPSS for Windows.* Sidoarjo: Zifatama Publishing.

Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Munir, Misbahul. 2012.*Tentang Autoplay Media Studio.* Indonesia. (Online), http://munirarber.blogspot.co.id diakses pada hari Sabtu, 14 Desember 2019.

Mangkunegara,A.A.P. (2017). *Manajemen sumber daya manusia perusahaan.* Remaja Rosdakarya.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI

Nisa, Khairun. Wati, Mustika dan Mahardika, Andi Ichsan.TH. *Pengembangan Media Pembalajaran Berbantuan Aplikasi Autoplay Media Studio Pada Pokok Bahasan Fluida Dinamis di SMA*, (Jurnal Online). diakses pada Sabtu,30 November 2019.

Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat media pembelajaran yang menarik". Jurnal ekonomi dan pendidikan". Vol VIII No. 1.

Nu'aimah, Sulasun dan Kholis, Nur,2016 *Pengembangan Media Pembelajaran interaktif Berbantuan Softare Autoplay Pada Mata Pelajaran sensor dan aktuator di SMK Negeri 2 Bojonegoro.* Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.Vol 05 No. 02.

Oemar Hamaik, *Metode belajar dan kesulitan-kesulitan belajar,* (Bandung: Tarsito, 1990), h. 21.

Pujriyanto. 2013, *Tekonologi Untuk Pengembangan Media Dan Pembelajaran.* Yogyakarta: UNY Press.

Rusman, Deni Kurniaan dan Cepi Riyana. (2012). *Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Rukimin. 2010. Pembelajaran Multimedia interaktif. *Jurnal MEDTEK.* (*Online*). Vol. 2, NO. 1(http://Media.neliti.com. Diakses 27 April 208).

Rohmalina Wahab, *Psikologi. H.127*

Sumandi Suryobroto, *Psikologi pendidikan,* (jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 70

Sadiman, Arief S. Dkk. 2007. *Media Pendidikan* . Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Sadirman, A. 2001. *interaktif dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Sudirman, A.M. (2018). I*nteraktif dan motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.

Sanjaya,Wina. 2015.*Perencanaan dan desain sistem pembelajaran.* jakarta: Prenadamedia Group.

Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Abdul Majid, *at-tarbiyah wa thuruqut tadris juz 1,* (Mesir, Darul Ma'Arif, t.th), h. 169.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 1997. *Media Pengajaran.* Bandung: PT Sinar Baru Bandung. *rbantuan Komputer Pada Kelas Matematika.*

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

INSTRUMENT PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIBEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA 3 SUNGAI PENUH	1. Media interaktif 2. Meningkatkan motivasi pada siswa	1. Penggunaan media pembelajaran interaktif 2. Motivasi siswa dalam belajar	1. Media pembelajaran interaktif meningkatkan hasil belajara siswa 2. Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar 3. Dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial,seperti memungkinkan siswa untuk berkelaborasi dengan teman	1. Data Primer ✓ Kepala SMA 3 Sungai Penuh ✓ Guru SMA 5 Sungai Penuh ✓ Siswa SMA 3 Sungai penuh 2. Data sekunder ✓ Observasi ✓ dokumentasi	1. Pendekatan penelitian: ✓ Kualitatif Deskriptif 2. Jenis Penilitian : ✓ Studi Kasus 3. Teknik Pengumpulan data: ✓ Observasi ✓ Wawancara ✓ Dokumentasi 4. Analisis Data: ✓ Redukasi ✓ Penyajian ✓ Penarikan 5. Keabsahan Data:	1. Bagaimana penggunaan media pebelajaran interaktif di SMA 3 Sungai Penuh? 2. Bagaimana tingkatan motivasi belajar siswa di SMA 3 sungai penuh? 3. Bagaimana penggunaan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi siswa di SMA 3 Sungai Penuh?

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

			atau komunikasi dengan guru 4. Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa 5. Media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa karena menyajikan materi pembelajaran yang menarik		✓ Triangulasi Sumber ✓ Triangulasi teknik ✓ Triangulasi Waktu	

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

INSTRUMEN WAWANCARA

Fokus Penelitian	Indikator/Aspek	Informan	Pertanyaan
Gambaran Umum Sekolah	1. Letak georafis SMA 3 SUNGAI PENUH 2. Visi Misi SMA 3 SUNGAI PENUH 3. Keadaan guru dan siswa SMA 3 SUNGAI PENUH 4. Struktur organisasi SMA 3 SUNGAI PENUH	1. Kepala SMA 3 Sungai penuh	1. Bagaimana Sejarah SMA 3 Sungai penuh PENUH? 2. Bagaimana Letak georafis SMA 3 Sungai Penuh? 3. BagaimanaVisi Misi SMA 3 Sungai Penuh? 4. Bagaimana Keadaan guru dan siswa di SMA 3 Sungai PenuhS? 5. BagaimanaStruktur organisasi SMA 3 Sungai Penuh?

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Penggunaan MediaPembelajaran interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa 3 Sungai Penuh	1. Siswa mampu memahami materi 2. Siswa mampu ikut terlibatan dalam pembelajaran 3. Siswa dapat mengembangkan ketrampilan sosial seperti siswa berkelaborasi dengan teman-teman atau berkomuniksai dengan guru 4. Siswa dapat meningkatkan motivasi belajar	1. Guru SMA 3 SUNGAI PENUH 2. Siswa kelas x SMA 3 SUNGAI PENUH	1. Bagaimana penggunaan media pebelajaran interaktif di SMA 3 Sungai Penuh? 2. Bagaimana motivasi belajar siswa di SMA 3 sungai penuh? 3. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi siswa di SMA 3 Sungai Penuh?

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Daftar Pertanyaan Wawancara

A. Kepala Sekolah

1. Ceritakan tentang latar belakang dan pengalaman sebagai kepala SMA 3 Sungai Penuh.
2. BagaimanaVisi Misi SMA 3 Sungai Penuh?
3. Bagaimana Keadaan guru dan siswa ?
4. BagaimanaStruktur organisasi SMA 3 Sungai Penuh?

B. Guru PAI

1. Apa pandangan bapak/ibu tentang penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi belajar siswa?
2. Media pembelajran apa saja yang bapak/ibuk gunakan dalam pembelajaran?
3. Apa saja tantangan yang bapak/ibu hadapi saat menerapkan media interaktif untuk motivasi belajar siswa?
4. Bagaimana langkah-langkah bapak/ibuk dalam menyiapkan media interaktif sebelum mengajar?
5. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran ?
6. Bagaimana bapak/ibuk menilai perbedaan motivasi belajar antar siswa yang belajar dengan media interaktif dan yang tanpa media interaktif?

C. Siswa

1. Apakah guru pai klian pernah menggunakan media pembelajaran interaktif saat mengajar?
2. Media interaktif apa yang pernah digunakan guru?
3. Bagaimana pendapat kamu tentang pembelajaran menggunakan media interaktif dibandingkan dengan pembelajaran biasa?
4. Apa yang membuat kamu lebih termotivasi ketika belajar dengan media interaktif?
5. Apakah kamu merasakan lebih semangat belajar pai ketika guru menggunakan media interaktif?

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Instrumen Observasi

Peneliti : Elni Putri

Lokasi Penelitian : SMA 3Sungai Penuh

Tujuan : Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati aspek aspek yang berkaitan dengan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA 3 Sungai Penuh.

Aspek Yang Diamati	Indikator	Deskripsi
Persiapan Pembelajaran	Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun degan baik, media audio visual, pembelajaran kelompok.	
Proses Pembelajaran	Penggunaan media interaktif, diskusi, games/turnamen	
Umpan balik dan keterlibatan siswa		
Evaluasi: Penilaian proses belajar		

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Instrumen Dokumentasi

1. Dokumentasi profil SMAN 3 Sungai Penuh
2. Dokumentasi Visi,Misi, Tujuan SMAN 3 Sungai Penuh
3. Dokumentasi Data Guru SMAN 3 Sungai Penuh
4. Dokumentasi Data Siswa SMAN 3 Sungai Penuh
5. Dokumentasi Pencapaian Prestasi SMAN 3 Sungai Penuh
6. Dokumentasi Proses Pembelajaran SMAN 3 sungai penuh

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

DOKUMENTASI

Gambar 1. SMA 3 SUNGAI PENUH





INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI



Gambar 2. Prestasi SMA 3 Sungai penuh



Gambar 3. Stetruktur organisasi SMA 3 Sungai Penuh



Gambar 4. Wawancara dengan kepala Sekolah, Guru, dan Siswa







Gambar 5. Media Pembelajaran Interaktif







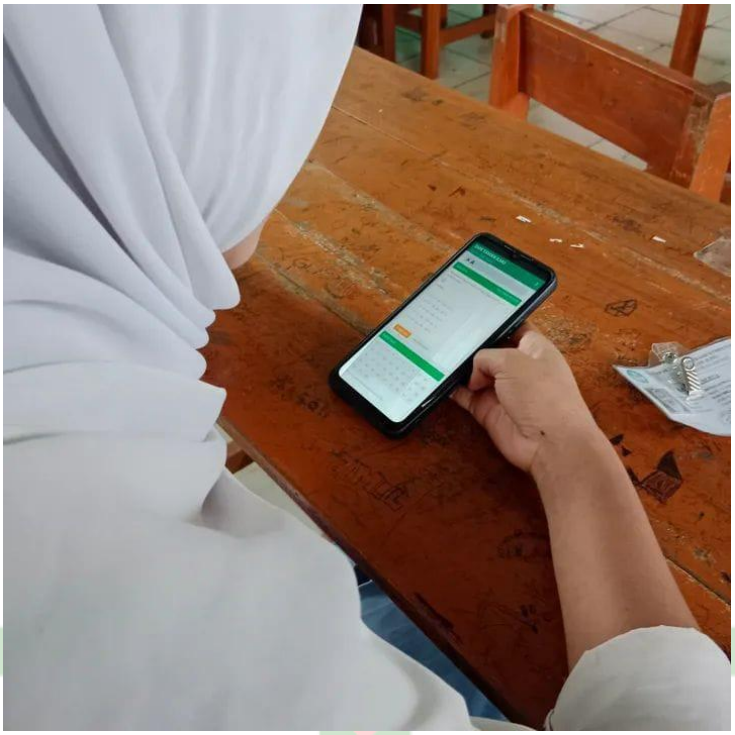
Guru mengulang materi yang sudah dipelajari



Guru Memberikan Bimbingan Terkait quizizz dan kahoot yang sulit dimengerti siswa

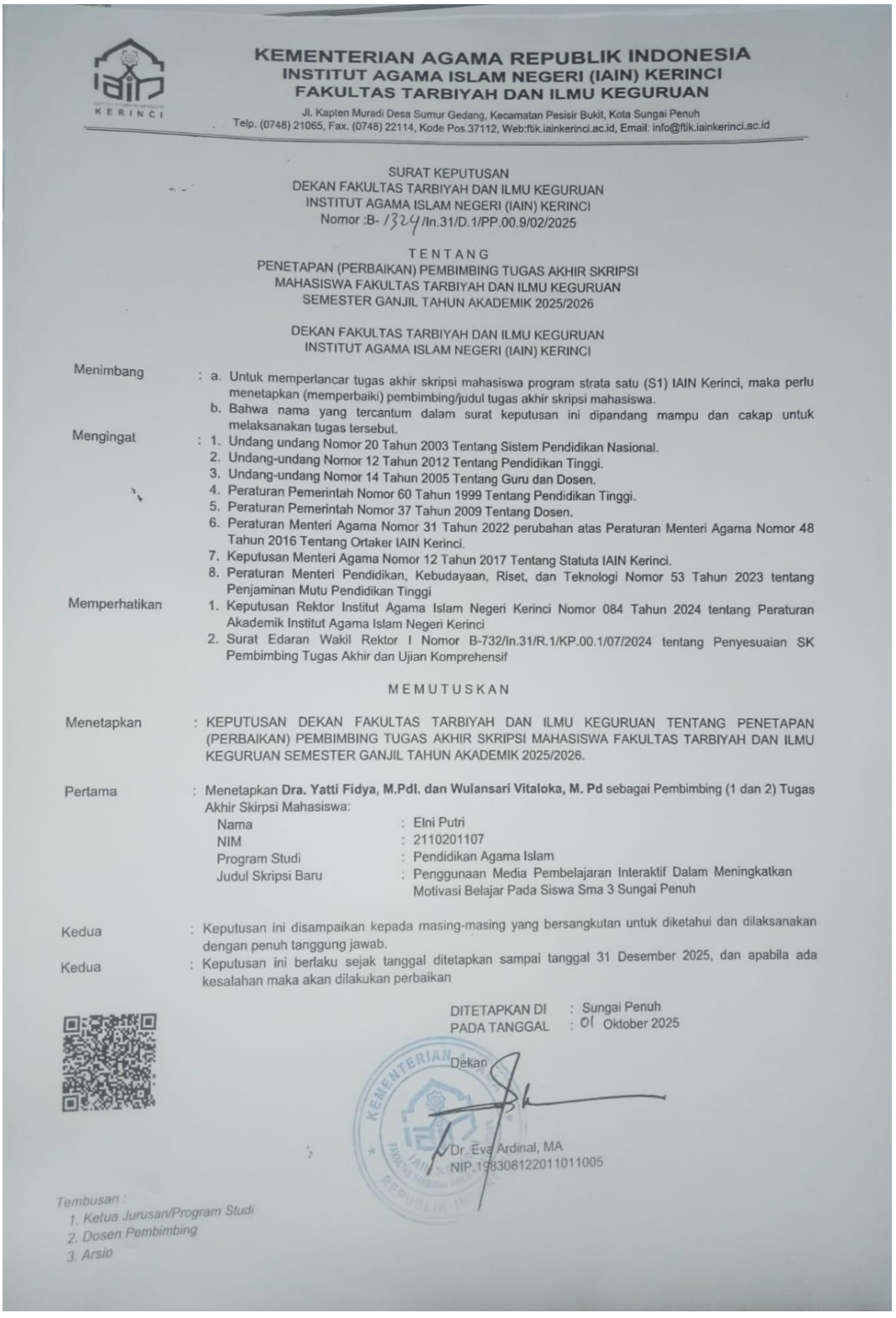






INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

Surat Keputusan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
Nomor :B- /324/In.31/D.1/PP.00.9/02/2025

TENTANG
PENETAPAN (PERBAIKAN) PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI
MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI

Menimbang :
a. Untuk memperlancar tugas akhir skripsi mahasiswa program strata satu (S1) IAIN Kerinci, maka perlu menetapkan (memperbaiki) pembimbing/judul tugas akhir skripsi mahasiswa.
b. Bahwa nama yang tercantum dalam surat keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk melaksanakan tugas tersebut.

Mengingat :
1. Undang undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 Tentang Pendidikan Tinggi.
3. Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 60 Tahun 1999 Tentang Pendidikan Tinggi.
5. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009 Tentang Dosen.
6. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2022 perubahan atas Peraturan Menteri Agama Nomor 48 Tahun 2016 Tentang Ortaker IAIN Kerinci.
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2017 Tentang Statuta IAIN Kerinci.
8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi

Memperhatikan :
1. Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci Nomor 084 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik Institut Agama Islam Negeri Kerinci
2. Surat Edaran Wakil Rektor I Nomor B-732/In.31/R.1/KP.00.1/07/2024 tentang Penyesuaian SK Pembimbing Tugas Akhir dan Ujian Komprehensif

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN TENTANG PENETAPAN (PERBAIKAN) PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026.

Pertama : Menetapkan **Dra. Yatti Fidya, M.Pdl. dan Wulansari Vitaloka, M. Pd** sebagai Pembimbing (1 dan 2) Tugas Akhir Skirpsi Mahasiswa:

Nama	: Elni Putri
NIM	: 2110201107
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi Baru	: Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Sma 3 Sungai Penuh

Kedua : Keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai tanggal 31 Desember 2025, dan apabila ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan

DITETAPKAN DI : Sungai Penuh
PADA TANGGAL : 01 Oktober 2025

Dekan

Dr. Eva Ardinal, MA
NIP.198308122011011005

Tembusan :
1. Ketua Jurusan/Program Studi
2. Dosen Pembimbing
3. Arsip

Surat Penelitian dari Kampus



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Kapten Muradi Desa Sumur Gedang, Kecamatan Pesisir Bukit, Kota Sungai Penuh
Telp. (0748) 21065, Fax. (0748) 22114, Kode Pos.37112, Web:ftik.iainkerinci.ac.id, Email: info@ftik.iainkerinci.ac.id

Nomor : B-1353 /In.31/D.1/PP.00.9/10/2025 — 08 Oktober 2025
Lampiran : 1 Halaman
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,
Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Sungai Penuh
Di
Tempat

Assalamulaikum Wr, Wb.

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

NAMA	:	**Elni Putri**
NIM	:	2110201107
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
Fakultas	:	Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/lembaga Bapak/Ibu, dengan judul skripsi: **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Sma 3 Sungai Penuh**. Waktu penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan minimal **2 (dua)** bulan, dimulai pada tanggal **10 Oktober 2025 s.d 10 Desember 2025**.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Dekan

Dr. Eva Ardinal, M.A.

Tembusan:
1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga
3. Yang bersangkutan sebagai pegangan
4. Pertinggal

Surat izin Penelitian dari Kasbangpol

PEMERINTAH KOTA SUNGAI PENUH
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jalan Jenderal Basuki Rahmat Sungai Penuh Provinsi Jambi
Telp/Fax. (0748) 22162

REKOMENDASI PENELITIAN
Nomor : B/000.9.2/ ٨٤٤ /X/2025/Kesbangpol-2

Dasar :
1. Permendagri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Walikota Sungai Penuh Nomor 35 Tahun 2019 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Serta Tata Kerja Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Sungai Penuh.

Menimbang : Surat dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Nomor: B-1353/In.31/D.1/PP.00.9/10/2025 Tanggal 08 Oktober 2025 Perihal Permohonan Izin Penelitian

Atas Nama Walikota Sungai Penuh memberikan rekomendasi kepada :

a. Nama : **ELNI PUTRI**
b. Jabatan : Mahasiswi
Untuk : Melakukan penelitian dengan **Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMA N 3 Sungai Penuh.**

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.



Sungai Penuh, ٢٠ Oktober 2025

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik,
Kepala Bidang Kesatuan Bangsa

Dedi Syanto, S.Sos., MM
Pembina
NIP. 197110262006041006

Tembusan :
1. Walikota Sungai Penuh.
2. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Sungai Penuh
3. Kepala Dinas Pendidikan Kota Sungai Penuh
4. Kepala SMA N 3 Kota Sungai Penuh
5. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Kerinci
6. Yang Bersangkutan

Surat Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
SMA NEGERI 3 SUNGAI PENUH

Jalan Muradi, Desa Srimenanti, Kec. Koto Baru, Kota Sungai Penuh, Provinsi Jambi - 37152 ,
e-Mail : smantigspn@gmail.com, Website : https://www.sman3sungaipenuh.com

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 423/001 /SMA.3/XI /2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	**Dr. Suhatman Jaya, S.Pd, M.Pd**
NIP	:	197004231998021001
Pangkat/Gol	:	Pembina Tk.1 / IV. b
Jabatan	:	Kepala SMA Negeri 3 Sungai Penuh

Menerangkan bahwa :

Nama	:	**ELNI PUTRI**
NIM	:	2110201107
Jurusan	:	pendidikan agama Islam
Perguruan Tinggi	:	IAIN KERINCI

Bahwa nama yang tersebut di atas **TELAH MENYELESAIKAN** penelitian dengan keterangan sebagai berikut:

Judul Penelitian	:	**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SMAN 3 SUNGAI PENUH**

Tanggal Awal Penelitian	:	10 Oktober 2025
Tanggal Akhir Penelitian	:	10 November 2025

Demikianlah Surat Keterangan ini Kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan semestinya.

DIKELUARKAN DI : SUNGAI PENUH
PADA TANGGAL : 10 November 2025
Kepala

Dr. Suhatman Jaya, S.Pd, M.Pd
Pembina Tk.I
NIP. 197004231998021001

DATA RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : ELNI PUTRI
Nim : 2110201107
Tempat/ Tanggal Lahir : Kubang Gedang, 28 Januari 2004
Agama : Islam
Alama : Kubang Agung
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Nama Orang Tuan : Epen Ardi
Eiani

NO	Pendidikan	Tempat	Tahun
1.	MIN 1 KERINCI	Kemantan Darat	2009-2015
2.	MTSN 2 KERINCI	Koto Majidin Hilir	2015-2018
3.	SMA N 3 SUNGAI PENUH	Baru Srimenanti	2018-2021
4.	IAIN KERINCI	Sungai Penuh	2021- Sekarang

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I